GAMIRIGHT

GAMIFICAREA POTRIVITĂ PENTRU A COMBATE ABANDONUL ȘCOLAR TIMPURIU ȘI DEZAVANTAJELE

MANUAL METODOLOGIC PROFESIONAL

COLABORARE

CEIP

Scoala Profesionala Gropnita

E-School

DAFO

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi făcută din informațiile conținute în ea.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Titlul proiectului	"Gamiright - Jocurile potrivite pentru combaterea abandonului școlar timpuriu și a dezavantajelor".
Numărul proiectului	2020-1-ES01-KA201-082223
Coordonator de proiect	CEIP CUBA, Spania
Producție intelectuală	IO2 - Manual metodologic profesional și Raport de rezultate pentru validarea și îmbunătățirea programului de gamificare.
Lider de livrare	DAFO Gestión Estrategica, Spania
Ieșire	MANUAL METODOLOGIC PROFESIONAL
Autori	Manuel Carabias Herrero Enrico Fontana Marco Antonio Muñoz Maria Malliora Cerasela Oneaga Iustina Pintilie

Disclaimer Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în ea.

Notă privind drepturile de autor

© 2020 - 2022 Consorțiul GAMIRIGHT

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

BY NC SA

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Conținut

I.INTRODUCERE 6

1.Despre proiectul nostru - GAMIRIGHT 6

2.Jocul și motivația de a învăța 6

II.CONTEXTUALIZARE 9

1. 10

2. 11

3. 17

III.CONCEPEREA PLANULUI METODOLOGIC 35

1.Introducere 35

2. De ce să folosim gamificarea în educație? 37

3. 43

Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri 39

IV.STRATEGIA DE GAMIFICARE 74

1. 81

2. 85

3. 96

4. 108

V. ELEMENTE SUPLIMENTARE 116

5.1 Biblioteca de jocuri de societate 116

5.2 Canal Youtube specializat în jocuri de societate și instrumente gamificate. 122

5.3 Atelier radio. 123

5.4 Concursuri de prototipuri de jocuri 126

5.5 Evenimente recreative 129

V. BIBLIOGRAFIE ȘI REFERINȚE 131

Indexul tabelelor

Tabelul 1 - Studiu de caz 1 - Spania 17
Tabelul 2 - Studiu de caz 2 - Spania 20
Tabelul 3 - Studiu de caz 3 - Spania 22
Tabelul 4 - Studiu de caz 4 - Spania 25
Tabelul 5 - Studiu de caz 5 - Spania 28
Tabelul 6 - Studiu de caz 6 - România 29
Tabel - Studiu de caz 2 - România 30
Tabelul 8 - Studiu de caz 1 - Grecia 31

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Tabelul 9 - Studiu de caz 2 - Grecia 32
Tabelul 10 - Studiu de caz 3 - Grecia 33
Tabelul 11 - Studiu de caz 4 - Grecia 33
Tabelul 12 - Studiu de caz 5 - Grecia 34
Tabelul 13 - Tabelul 42 de elemente fundamentale al lui Jon Radoff 63
Tabel - Avataruri standard, evoluție și hiper-evoluție 90
15 - Profesori de masă - Avatar/monstru 107
Tabel - Răufăcător de cărți GAMIRIGHT 110
Tabelul 17 - Tabel cu pictogramele răufăcătorilor GAMIRIGHT 112
Tabelul 18 - Jocuri de masă de la 5 ani 119
Tabelul 19 - Jocuri de masă de la 6 ani 119
Masa 20 - jocuri de masă de la 7 ani 120
Tabelul 21 - Jocuri de masă de la 8 ani 120
Tabelul 22 - Jocuri de masă de la 9 ani 120
Tabelul 23 - Jocuri de masă de la 10 ani 120
Tabelul 24 - Jocuri de masă de la 11 ani 121
Tabel 25 - tabel de materiale audio/video 124

Index de imagini

Ilustrația 1 - Modelul Hexad 58
Ilustrația 2 - Călătoria eroului 66
Ilustrația 3 - Călătoria eroului 66
Ilustrația 6 - Captură de ecran "Classdojo" - Pagina principală 75
Ilustrația 7 - Captură de ecran "Classdojo" - Istoricul clasei 76
Ilustrația 8 - Captură de ecran - Profesorul gamificat 80
Ilustrația 9 - Captură de ecran "myclassgame" - Avataruri de clasă 81
Ilustrația 10 - Captură de ecran "Jocul clasei mele" - Gestionarea clasei 81
Ilustrația 11 - Captură de ecran a trailerului de gamificare "Myclassgame" 82
Ilustrația 12 - Captură de ecran cu elementele jocului "myclassgame" 83
Ilustrația 13 - captură de ecran "Myclassgame" adaugă date 83
Ilustrația 14 - captură de ecran "myclassgame" Comportament nou 83
Ilustrația 15 - chestionarele "myclassgame" 84
Ilustrația 16 - myclassgame "Battle of questions 85
Ilustrația 17 - Instrumentele "Myclassgame" 86
Ilustrația 18 - Parametrii "myclassgame" 87
Ilustrația 19 - Configurația "myclassgame" 88
Ilustrația 20 - Interior 1 91
Ilustrația 21 - Interior 2 92
Ilustrația 22 - în interiorul clasei și costum 93
Ilustrația 23 - Interiorul sălii de clasă și geanta cu cusături pentru fiecare elev 93
Ilustrația 24 - Chestionar privind gamificarea 94
Ilustrația 25 - Aventurile "myclassgame" 94
Ilustrația 26 - Elementele jocului "Myclassgame" 95

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ilustrația 27 - Harta 1 98
Ilustrația 28 - Harta 2 98
Ilustrația 29 - Myclassgame" evetos 99
Ilustrația 39 - Scrisoarea GAMIRIGHT 109
Ilustrația 40 - Graficul GAMIRIGHT 2 109
Ilustrația 41 - obiecte - mecanică GAMIRIGHT 112
Ilustrația 42 - Durabilitatea obiectelor - mecanică GAMIRIGHT 113
Ilustrația 43 - Scrisoare de bagaje GAMIRIGHT 114
Ilustrația 47 - sala de clasă foto CEIP CUBA - 117
Ilustrația 48 - Încrucișarea manșonului 127
Ilustrația 49 - instrument 127
Ilustrația 50 - zaruri, pioni și componente 128
Ilustrația 51 - LES go Cuba Eveniment 130
Ilustrația 52 - ecusoane pentru evenimente 131

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

I. INTRODUCERE

1. Despre proiectul nostru - GAMIRIGHT

Proiectul GAMIRIGHT este un proiect KA201 - Parteneriate strategice pentru educație școlară care implică patru organizații din trei țări (Spania, Grecia și România). Obiectivul său principal este de a concepe și implementa un model educațional bazat pe gamificare și învățare prin joc, cu manualul aferent, pentru a contribui de la început la cauzele care ar putea face posibilă reducerea abandonului școlar timpuriu și incluziunea socială. Spania are cel mai mare procent de părăsire timpurie a școlii, cu 17,9 %. Deși în Comunitatea Madrid rata este de 11,9%, zona în care se află CEIP Cuba depășește chiar și 17,9%. Situată într-una dintre cele mai diverse zone din punct de vedere cultural ale comunității, cu 44% din populație de naționalități diferite și un nivel social și cultural scăzut, cu dificultăți economice serioase, trebuie adăugat faptul că datele furnizate de centru sunt cu mult sub cele naționale în ceea ce privește PISA (481 de puncte).

În cazul României, există o rată de 16,4% de părăsire timpurie a școlii. În zona în care se află școala SPG, media este din nou mai mare decât media națională, identificată, printre altele, pentru că există un procent ridicat de familii cu dificultăți economice și cu calificări scăzute. Acestea sunt cu mult sub media OCDE de numai 429 de puncte.

În cazul Greciei, Grecia are unul dintre cele mai mici procente din Uniunea Europeană, de 4,7%. În acest caz, orașul Karditsa, unde va fi dezvoltat acest proiect, are aceleași cifre. Acesta este unul dintre motivele pentru care am inclus acest centru grecesc în consorțiu. Cu toate acestea, prezintă, de asemenea, dificultăți academice din cauza măsurilor educaționale limitate care se desfășoară și acest lucru se reflectă în cele 451 de puncte PISA, cu o tendință de scădere.

În toate cazurile, se identifică o asociere clară între performanțele academice slabe și statutul socio-economic, ceea ce confirmă analiza nevoilor realizată la nivel național și în fiecare dintre școlile și zonele în care se află școlile (Rumberger, 2012 și PISA, 2019).

- Ținând seama de nevoile și contextul de mai sus, se stabilesc următoarele OBIECTIVE:
- Îmbunătățirea MOTIVAȚIEI elevilor de a învăța, astfel încât, pe parcursul procesului educațional, aceștia să aibă parte de experiențe bune care să faciliteze învățarea ulterioară.
- Să ridice NIVELUL ACADEMIC al elevilor, sporindu-le astfel motivația și pregătindu-i pentru a face față cu succes etapelor superioare.
- Creșterea INCLUZIUNII SOCIALE, îmbunătățirea relațiilor sociale și a conviețuirii între elevi, contribuind astfel la îmbunătățirea competențelor cheie, cum ar fi cele personale, sociale și de învățare a învățării, cetățenia și responsabilitatea civică, precum și conștientizarea și exprimarea culturală.
- Îmbunătățirea IMPLICĂRII FAMILIEI în educația elevilor, astfel încât aceasta să dispună de strategii pentru a contribui activ la viața școlară a copilului.

2. Jocul și motivația de a învăța

Jocurile în educație au fost studiate în ultimii 40 de ani (Abt, 1970; Egenfeldt-Nielson, 2007; Loftus & Loftus, 1983). În timp ce jocuri de diferite tipuri au fost folosite în educație încă de la începutul școlarizării - inclusiv sporturi individuale și de echipă, jocuri de societate (de exemplu, șah) și jocuri create de copii - jocurile educaționale folosite în secolul XXI au apărut

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

între anii 1950 și 1980 ca alternative la exerciții și antrenamente, pentru activități de îmbogățire sau ca sisteme de instruire asistate de calculator/programate.

După cum este recunoscut pe scară largă, abordarea bazată pe joc facilitează atingerea obiectivelor educaționale și procesul de învățare, este centrată pe elev, este distractivă, interesantă și mai eficientă (Lepper și Malone 1987; Papastergiou 2009; Prensky 2001; Rieber 1996; Rosas et al. 2003). Mai multe lucrări au investigat motivele pentru care jocurile reprezintă un mediu de învățare atât de puternic. Papastergiour (Papastergiou 2009) susține că jocurile au succes deoarece sprijină învățarea multisenzorială, activă, experiențială și bazată pe probleme. Acestea promovează recuperarea cunoștințelor anterioare, deoarece jucătorii trebuie să utilizeze informațiile învățate anterior pentru a-și îmbunătăți scorul în joc și oferă un feedback imediat care le permite jucătorilor să testeze diferite ipoteze și să învețe din acțiunile lor. Jocurile oferă, de asemenea, instrumente de autoevaluare, cum ar fi mecanismele de punctare și atingerea diferitelor niveluri, și utilizează dimensiunea socială pentru a implica comunitatea în procesul de învățare. În plus, pe lângă dobândirea de cunoștințe, jocurile promovează gândirea logico-matematică și critică și dezvoltarea competențelor personale și sociale, a competențelor lingvistice, a competențelor de comunicare și colaborare, a competențelor creative și a capacității de rezolvare a problemelor (McFarlane et al. 2002). În plus, jocurile susțin principii pedagogice (Oblinger 2004), cum ar fi:

- individualizare: nivelul de joc este adaptat în funcție de abilitățile jucătorului;
- feedback: în timpul sesiunii de joc se oferă un feedback imediat și contextualizat;
- Învățare activă: jocul îl implică pe jucător în descoperiri active;
- motivație: jucătorii se angajează să urmărească un obiectiv;
- social: jocul este, de obicei, un joc multiplayer sau social;
- eșafodaj: jucătorii sunt provocați treptat, deoarece nu se pot deplasa liber între nivelurile de joc;
- transfer: jocul stimulează capacitatea de a transfera învățarea din contextul jocului într-un context real;
- evaluare: jucătorul poate evalua cunoștințele sau abilitățile dobândite împreună cu ceilalți jucători.

În ultimii ani, a existat un interes crescând pentru Gamificare, definită ca fiind utilizarea mecanicii și a regulilor de joc în contexte care nu țin de joc (Deterding și Dixon 2011; Zichermann și Cunningham 2011).

Cu alte cuvinte, Gamificarea propune utilizarea gândirii și dinamicii jocului pentru a crește implicarea utilizatorilor și a stimula participarea activă a acestora, îmbunătățind astfel rezultatele. Această abordare a fost utilizată pe scară largă în domeniul comerțului electronic, unde o experiență de gamificare are un impact ridicat asupra celor "PATRU E" (Epps 2009) Implicare, deoarece gamificarea sporește participarea activă a jucătorilor; Interacțiune, deoarece gamificarea asigură un nivel ridicat de interactivitate; Intimitate, deoarece gamificarea stimulează familiaritatea cu marca; Influență, deoarece gamificarea permite difuzarea mărcii și a produselor.

Aceste rezultate sunt de dorit și în domeniul educației, unde interactivitatea, participarea activă și competitivitatea sunt esențiale pentru a motiva și implica elevii. Cu toate acestea, pentru a înțelege pe deplin puterea gamificării în educație, este necesar să se studieze în

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

profunzime elementele de joc care pot fi utilizate și modul în care acestea pot sprijini procesul de învățare.

Principalele elemente care pot fi preluate din joc și utilizate în contextul învățării sunt (Bunchball Inc. 2010; Simões et al. 2012):

- Statutul: recunoașterea reputației utilizatorului poartă faima și prestigiul acestuia în cadrul comunității;
- Recunoașterea rezultatelor: utilizarea punctelor și a nivelurilor pentru a urmări realizările și progresul este utilă pentru a menține interesul și pentru a încuraja un angajament mai mare față de obiective mai înalte;
- Concurență: Compararea performanțelor jucătorilor este un element de motivare care poate fi realizat, de exemplu, cu ajutorul unor grafice care permit vizualizarea rezultatelor și sărbătorirea câștigătorilor;
- Clasamente: măsurarea progresului tuturor participanților și a realizărilor acestora poate servi la încurajarea jucătorilor să se descurce mai bine, motivați de dorința de a-și îmbunătăți poziția;
- Dimensiunea socială: activitățile prietenilor pot influența activitățile altor utilizatori, atât în viața reală, cât și în comunitățile virtuale. Prin urmare, inițiativele de gamificare ar trebui să fie capabile să creeze un puternic sentiment de comunitate.
- Personalizare: elementele și comentariile jocului pot fi personalizate, ceea ce stimulează sentimentul de apartenență la "joc" și la comunitate.
- Scoruri și niveluri: Punctajele pot fi utilizate pentru a recompensa utilizatorii pentru progresul și atingerea obiectivelor în diferitele etape. Acumularea de puncte va permite accesul la niveluri superioare, definind gradul de îndemânare atins de fiecare jucător.
- Recompensă: recompensa pentru rezultatele obținute poate fi reală sau virtuală și servește la creșterea satisfacției jucătorului pentru că a atins obiectivul dorit. Aceasta activează mecanismele motivaționale necesare pentru a atinge obiective noi și mai ambițioase. Acest lucru presupune o implicare mai mare a utilizatorilor, care vor fi încurajați să aibă performanțe și mai bune.

Toate aceste elemente pot contribui la îmbunătățirea implicării în activitățile de învățare și, prin urmare, a motivației de a dobândi noi cunoștințe. Cu toate acestea, pentru a transforma gamificarea într-o experiență de învățare eficientă, este necesar să se investigheze modul în care aceasta poate fi combinată cu dimensiunile cognitive, emoționale și sociale (Illeris et al. 2002; Lee și Hammer 2011) implicate în procesul de învățare.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

II. CONTEXTUALIZARE

1. Introducere

Rapoartele naționale, realizate în cadrul proiectului GAMIRIGHT, finanțat de Programul Erasmus+, au ca scop analiza cadrelor educaționale din Spania, România și Grecia, în ceea ce privește implementarea gamificării ca metodologie inovatoare pentru a crește motivația elevilor și chiar a profesorilor, precum și rezultatele școlare. Prin prezentarea cadrului legal educațional și a unor cazuri de bune practici privind aplicarea metodologiei de gamificare la clasă, ne propunem să punem bazele strategiei și manualului de gamificare, care vor fi rezultatele proiectului nostru.

Tendințele și preocupările actuale cer din ce în ce mai mult un răspuns pentru tinerele generații care trebuie să găsească un răspuns în contextul educațional la așteptările lor tehnologice și la nevoile lor mai imediate. Acest lucru implică responsabilitatea cadrelor didactice și a instituțiilor de a inova în metodologiile care încearcă să încorporeze în clasele lor strategii care sporesc motivația și implicarea, pentru a oferi toate instrumentele și resursele posibile care să favorizeze învățarea autonomă și semnificativă a elevilor lor. În plus, s-a înregistrat faptul că elevii ating un nivel ridicat de implicare atunci când sunt motivați, preferând chiar să continue activitatea ludică pentru a termina ora (FERNÁNDEZ; OLMOS; ALEGRE, 2016). În cadrul acestor noi cerințe, apar noi strategii de predare. În acest articol ne concentrăm pe gamificarea în educație sau gamificarea educațională (MARÍN, 2015).

Această tendință este reflectată în Raportul Orizont: 2014 K-12 (JOHNSON et al., 2014), ale cărui recomandări sunt făcute peste doi-trei ani cu referire la învățarea bazată pe joc și la gamificare ca strategie de predare, integrând aspecte ale dinamicii jocului în contexte non-jocare care contribuie la creșterea motivației elevilor, precum și alte valori pozitive care sunt comune cu majoritatea jocurilor utilizate astăzi pentru învățare.

În majoritatea disciplinelor, jocurile sunt orientate spre obiectivul de învățare, având componente sociale puternice și reprezentând simulări ale unor experiențe din lumea reală pe care elevii le consideră relevante pentru viața lor. După cum arată Raportul Horizon, adoptarea jocurilor în mediul academic îi determină pe dezvoltatori să răspundă cu jocuri concepute în mod expres pentru a sprijini învățarea imersivă și experiențială.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2. Gamificarea ca metodologie în contextul național al educației școlare din țările partenere în proiect

2.1 Spania

- CADRUL LEGAL

Sistemul educațional spaniol este o realitate complexă reglementată de un cadru legislativ care îi guvernează și îi ghidează structura și funcționarea, acesta este format de Constituția spaniolă din 1978 și de o serie de legi organice care dezvoltă principiile stabilite în aceasta, dintre care se remarcă Legea organică 8/1985, din 3 iulie, care reglementează dreptul la educație (LODE), și Legea organică 2/2006, din 3 mai, privind educația (LOE) modificată prin articolul unic al Legii organice 8/2013, din 9 decembrie, pentru îmbunătățirea calității educației. (LOMCE).

Dezvoltarea și punerea în aplicare la nivel național a legilor menționate mai sus pentru învățământul primar se realizează prin Decretul regal 126/2014, din 28 februarie, care stabilește programul de bază pentru învățământul primar.

Modelul educațional stabilit în acest cadru legislativ este un model descentralizat, în care administrarea sistemului de învățământ distribuie competențele între ANG, AGA, AGL și școli.

- GUVERNUL NAȚIONAL

- Organizarea generală a sistemului de învățământ.

- Cerințe minime ale centrelor.

- Programul general de predare (curriculum de bază).

- Reglementarea calificărilor academice și profesionale.

- Cooperarea internațională în domeniul educației.

- Inspecție înaltă.

- GUVERNUL REGIONAL

- Elaborarea programului general de predare (dezvoltarea curriculumului).

- Îndrumare și atenție acordată elevilor.

- Proprietatea administrativă pe teritoriul său.

- Crearea de autorizații de centre.

- Administrarea personalului.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Reglementarea funcționării centrelor.

- MANAGEMENTUL LOCAL

- Punerea la dispoziție a unor loturi de teren pentru construirea de centre publice.

- Conservarea, întreținerea și recondiționarea centrelor.

- Program de activități extracurriculare și complementare.

- Monitorizarea respectării școlarității obligatorii.

În ceea ce privește metodologia de predare: Decretul regal 126/2014, din 28 februarie, care stabilește programa școlară de bază pentru învățământul primar:

Articolul 2 litera (d) definește metodologia de predare ca fiind ansamblul de strategii, proceduri și acțiuni organizate și planificate de către profesori, în mod conștient și reflexiv, astfel încât elevii să învețe și să atingă obiectivele planificate.

Articolul 15.1 prevede că administrațiile educaționale promovează autonomia pedagogică și organizatorică a școlilor, încurajează munca în echipă a cadrelor didactice și stimulează activitatea de cercetare bazată pe practica lor didactică.

Aspectele legate de metodologia dezvoltată în școală sunt, prin urmare, responsabilitatea școlii și a personalului didactic. Cu toate acestea, acest lucru trebuie să fie specificat în Programul general anual. Programul general anual este un instrument de planificare pentru fiecare an școlar, al cărui scop este: să reunească cele mai relevante decizii și acorduri care afectează organizarea și funcționarea generală a școlii. Acesta ar trebui să includă toate aspectele metodologice care urmează să fie puse în aplicare pe parcursul anului școlar.

2.2 România

Gamificarea în România este încă la început. Au existat câteva inițiative în domeniul e-learning.

Deși jocurile sunt în general folosite destul de des în procesul educațional, tehnicile de gamificare sunt abia acum testate în clasă.

Sistemul de învățământ românesc este flexibil, iar profesorii au libertatea de a-și planifica lecțiile folosind strategii didactice interactive care să conducă cu succes la atingerea obiectivelor și, mai ales, la dobândirea de cunoștințe. Și nu doar la dobândirea cunoștințelor, ci și la transferul acestora în memoria de lungă durată, prin participarea activă a elevilor în timpul lecțiilor.

În țara noastră nu există o metodologie pedagogică bazată în mod specific pe un program de gamificare.

Echipa de cadre didactice de la Scoala Profesională Gropnița a realizat o cercetare pe tema

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

utilizarea tehnicilor de gamificare în școlile din România, în perioada 10 - 22 februarie 2021.

Studiul de caz și chestionarul au fost instrumentele folosite pentru această activitate, care i-au ajutat să obțină date despre calitatea și cantitatea activităților de gamificare.

Chestionarul online a primit 158 de răspunsuri de la profesori din 146 de școli din România, cu următoarele rezultate:

● 62,6% dintre respondenți știu ce este gamificarea, iar 18,5% dintre acești profesori au folosit-o în procesul de predare-învățare-evaluare la un moment dat;

● Profesorii au folosit jocuri video sau platforme/aplicații în planurile lor de lecții, permițându-le să folosească gamificarea: http://www.scoalaintuitext.ro/ - pentru elevii din ciclul primar (jocuri video pentru materii precum română, matematică, istorie, geografie, arte); jocul Kids - o aplicație de educație financiară pentru elevii din ciclul primar; izibac - o aplicație mobilă care îi ajută pe elevii din ciclul secundar superior să învețe într-un mod modern și distractiv pentru examene; jocul *Gamify* - îi ajută pe elevi să învețe să fie antreprenori prin gamificare și este potrivit pentru elevii din ciclul secundar superior;

● La întrebarea "Ce impact au avut activitățile de gamificare?", răspunsurile s-au bazat pe următoarele idei: învățarea mult mai ușoară; îmbunătățirea nivelului academic; implicarea și motivația elevilor (chiar și elevii timizi participă activ), bucuria și plăcerea de a fi la școală;

● Cadrele didactice au menționat unele obstacole în utilizarea tehnicilor de gamificare: programe de învățământ inflexibile, limitări de infrastructură, lipsa de informații despre gamificare, constrângeri de timp, lipsa de încredere în utilizarea acestor metode.

2.3 Grecia

Utilizarea jocurilor în educație datează de secole întregi. Unii observatori menționează că metoda socratică poate fi privită ca un fel de joc de cuvinte cu întrebări și răspunsuri, deoarece nu dorește doar să transmită cunoștințe, ci și să își determine interlocutorii să le descopere și să le înțeleagă (Kanakis, 1990). Mai mult, jocul ca metodă de predare este binevenit, potrivit lui Platon, spunând că este mai important ca elevii "să învețe jucându-se" (Platon, Politeia, 537a). Astăzi, o tendință puternică în procesul educațional este introducerea metodelor de învățare bazate pe joc și gamificare, care constituie metode alternative de predare. Obiectivul general al acestor metode este de a crea medii educaționale care combină în mod echilibrat învățarea cu satisfacția elevului.

Cercetările au arătat că utilizarea jocurilor, dar și mecanismele, elementele și tehnicile care le animă, contribuie la îmbunătățirea procesului de învățare și la consolidarea implicării elevilor în procesul de învățare, prin stimuli, influențe pozitive și motivații (Arapitsa, 2019; Papastergiou, 2009). Metodele de învățare bazată pe jocuri și de gamificare nu au ca scop principal distragerea elevilor, ci sunt metode care rămân angajate față de obiectivele de învățare. Ambele conduc procesul educațional, nu îl înlocuiesc, și duc la atingerea obiectivelor

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

de învățare, cum ar fi aprofundarea materialului de învățare, dobândirea de competențe și îmbunătățirea performanțelor școlare.

- Educația în Grecia

În Grecia, învățământul este centralizat și este condus de Ministerul Educației și Cultelor (Υ. ΠΑΙ. Θ.) la toate nivelurile. Ministerul exercită controlul asupra școlilor publice, formulează și pune în aplicare legislația, administrează bugetul, coordonează examenele naționale de admitere la universitate, stabilește programul național de învățământ, numește personalul didactic din școlile publice și coordonează alte servicii.

Sistemul educațional grec nu le permite profesorilor săi o mare autonomie. Programele analitice și orarele aplicate în școli au fost create de către Institutul Pedagogic (PI) al Ministerului elen al Educației, redenumit ulterior Institutul de Politică Educațională (http://iep.edu.gr/en/), care, printre altele, își dă avizul sau propune probleme privind: programele școlare, manualele, metodele de predare și mijloacele de comunicare relevante pentru fiecare materie. Prin urmare, formarea politicii educaționale are loc departe de profesori, deși aceștia sunt cei care trebuie să pună în aplicare deciziile luate. Sectoarele care constituie activitățile de bază ale cadrelor didactice sunt cele relevante pentru procesul educațional și pentru luarea deciziilor în clasă. Acestea includ alegerea metodelor utilizate pentru predare, alegerea materialului educațional și evaluarea elevilor.

- Învățarea bazată pe jocuri și gamificarea în Grecia

În ceea ce privește sistemul educațional elen, s-au depus eforturi pentru a încorpora învățarea bazată pe jocuri și metodele de gamificare în curriculum analitic, în special în învățământul primar. Jocurile de simulare, precum și jocurile de rol, reprezintă metodologia propusă de Institutul pentru Politici Educaționale. Profesorii greci au posibilitatea de a alege metodele și strategiile educaționale. Conducerea centrală și directorii de școli pot propune profesorilor anumite metode sau abordări didactice, dar alegerea finală este la discreția profesorilor.

În ciuda tuturor acestor lucruri, modelul de predare bazat pe joc, precum și alte modele alternative, nu este utilizat în mod satisfăcător în predare (Kossivaki 2003) din cauza următorilor factori:

Jocurile consumă timp și necesită mai multă pregătire din partea profesorului în comparație cu alte metode de predare.

Aceasta necesită o participare holistică a elevilor, adică fizică, emoțională, mentală și de mișcare în clasă, ceea ce este foarte dificil pentru școlile proiectate în mod tradițional.

Jocul se opune mentalității predominante despre predarea în școli, susținând că cei care se joacă sunt văzuți ca abătându-se de la curriculum și de la profilul profesorului.

Performanțele elevilor nu pot fi măsurate cu ușurință (de exemplu, extinderea vocabularului, înțelegerea științelor sau a matematicii etc.).

Există posibilitatea ca aceste proceduri de învățare să fie considerate de unii cursanți ca fiind "ușoare", astfel încât aceștia refuză să efectueze sarcini laborioase.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Prin urmare, ne dăm seama că, în ceea ce privește punerea în aplicare a metodelor de învățare bazată pe jocuri și a metodei Gamificării în sistemul educațional grec, nu există un plan concret din partea factorilor de decizie politică, ci depinde de judecata profesorilor.

- Jocuri digitale și software

Progresul tehnologic a contribuit, de asemenea, la crearea de jocuri și programe digitale educaționale. Cercetările au arătat că jocurile digitale educaționale și software-ul bazat pe reguli pedagogice fac ca predarea să fie interactivă și transcurriculară și pot deveni un instrument foarte valoros pentru profesori (Panagiotopoulos et al., 2003, Papastergiou 2009). Cu toate acestea, comunitatea educațională din Grecia acceptă cu greu aceste evoluții rapide. În Grecia, abia în ultimii ani a apărut interesul pentru utilizarea jocurilor digitale și a software-ului educațional în procesul de predare.

În ceea ce privește software-ul educațional digital, Institutul pentru Politici Educaționale a încorporat noile tehnologii în "Cadrul comun transversal pentru școli" și în "Programele școlare" pentru predarea tuturor disciplinelor cognitive. În plus, a dezvoltat următoarele programe/platforme, care utilizează metodele Game-Based Learning și Gamification:

- o gamă de software educațional (https://ts.sch.gr/software) referitoare la toate nivelurile de învățământ, care poate fi exploatată de comunitatea educațională.

- platforma intitulată "Aesop" (http://aesop.iep.edu.gr/#about), care constă într-o serie de scenarii educaționale digitale interactive interesante, care respectă regulile cross-curriculum-ului și ale științei (Gklavas et al. 2010).

- platforma intitulată "Photodentro" (http://photodentro.edu.gr/lor/), care este un depozit digital de surse educaționale deschise și găzduiește materiale educaționale digitale utilizate în predare și învățare, cum ar fi simulări interactive, jocuri educaționale, hărți 3D etc.

Materialul digital inclus în sursele de mai sus este liber accesibil și disponibil tuturor profesorilor și elevilor, cu condiția ca aceștia să considere că acesta contribuie la atingerea obiectivelor de învățare. În plus, profesorii sunt liberi să utilizeze alte surse disponibile pe internet.

În acest cadru, cadrele didactice trebuie să aibă acele "cunoștințe speciale" (Gklavas et al., 2010) care să le permită să utilizeze acest software digital în predare, dar și să verifice calitatea și compatibilitatea acestuia cu principiile educaționale. Prin urmare, pentru a utiliza software-ul educațional la clasă, trebuie asigurate anumite condiții prealabile. În primul rând, școlile trebuie să dispună de facilitățile necesare în ceea ce privește echipamentele digitale și software-ul adecvat pentru utilizarea educațională. În al doilea rând, un procent ridicat de cadre didactice trebuie să fi primit o formare de bază în utilizarea noilor tehnologii, dar și să fie capabile să le utilizeze.

În ceea ce privește datele din Grecia și în conformitate cu concluziile Institutului Pedagogic (Gklavas et al., 2010), facilitățile școlare sunt considerate adecvate. Ceea ce se întâmplă este că nu toți profesorii sunt la fel de familiarizați cu TIC, ceea ce duce la o lipsă de utilizare a acestor facilități în procesul de predare.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cu toate acestea, potrivit lui Nikolaou și Barbarousis (2017), există o serie de factori limitativi în exploatarea jocurilor digitale într-o sală de clasă din Grecia, cum ar fi:

- curriculum și lipsa de sprijin pentru profesori,

- lipsa de timp disponibil pentru a familiariza profesorii cu jocul digital educațional,

- căutarea jocului educațional potrivit pentru un anumit modul din programa școlară obligatorie,

- lipsa de experiență în încorporarea jocurilor digitale în activitățile educaționale,

- echipamentul necesar

- mentalitatea profesorilor

- disponibilitatea de a accepta o noutate.

Prin urmare, ne dăm seama că, în ciuda eforturilor Ministerului Educației de a utiliza jocurile digitale în clasele din Grecia, există multe obstacole care nu au fost încă depășite.

- Concursuri studențești bazate pe jocuri

În acest punct, trebuie menționat faptul că Ministerul grec al Educației și al Cultelor, recunoscând că jocul este parte integrantă a procesului educațional și că funcția educativă a acestuia este importantă, organizează și promovează concursuri pentru elevi bazate pe jocuri, în special pe creativitate digitală, la diferite materii, pe parcursul întregului an școlar. Cu toate acestea, participarea este opțională din partea profesorilor și se desfășoară fără a perturba funcționarea normală a școlii. În consecință, participarea la aceste concursuri este o activitate extracurriculară, în afara orelor de curs, ceea ce explică rata scăzută de interes și de participare din partea cadrelor didactice.

În plus, alte organizații publice și private importante care își desfășoară activitatea în Grecia au întreprins inițiative importante pentru a crea, în principal, aplicații educaționale digitale, precum și concursuri școlare bazate pe jocuri. Aceste organizații sunt în principal muzee, cum ar fi Muzeul Acropole (https://www.theacropolismuseum.gr/en), Muzeul Național de Istorie (http://www.nhmuseum.gr/), dar și alte organizații, cum ar fi Fundația Onassis (https://classroom.onassis.org/) etc.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

3. Cele mai bune practici în țara fiecărui partener

3.1 Spania

STUDIU DE CAZ 1	
Nume	Clasa Clan
Descriere	Proiectul se bazează pe integrarea disciplinelor de științe ale naturii, științe sociale, tehnologie și educație plastică și vizuală din cadrul clasei I ESO sub aceeași gamificare: CLASA DE CLASE. În cadrul simbolic și estetic al jocului online Clash of Clans, elevii devin ființe paleolitice care trebuie să supraviețuiască și să avanseze ca civilizație prin diferite epoci. Pentru a face acest lucru, ei se organizează în clanuri și trebuie să depășească sarcini și evenimente săptămânale, dintre care multe se bazează pe utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor (TIC). Class of Clans are o componentă online (site web), unde sunt stabilite regulile și regulamentele jocului, și o componentă fizică, un panou în clasă, unde elevii își înregistrează abilitățile dobândite sub formă de insigne și unde își dezvoltă strategiile pentru a salva toți membrii clanului lor. Metodologia utilizată se bazează pe utilizarea TIC, gândirea creativă, învățarea prin cooperare, învățarea neurodidactică, învățarea pe bază de proiecte, clasa inversată și învățarea prin practică.
Principalele părți interesate/Furnizor	I.E.S Antonio de Nebrija Mostoles - Madrid
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Organizație
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Impact	Percepția noastră asupra rezultatelor obținute de elevi după încheierea proiectului este următoarea: Îmbunătățirea nivelului de motivație: Elevii au fost mult mai implicați și mai entuziaști în procesul de învățare. Deosebit de semnificativ a fost impactul pe care l-a avut asupra segmentului elevilor de liceu. O mai mare atenție acordată diversității: Elevii mai curioși au reușit să dea frâu liber curiozității lor, contribuind cu informații relevante pentru subiect, considerând munca lor ca o investigație și dobândind pietre prețioase. Îmbunătățirea muncii în cooperare și a inteligenței emoționale: prin munca de grup, încurajată de dinamica jocului, au înțeles importanța colegilor lor în atingerea unui obiectiv final comun.
Statistici disponibile (dacă este disponibil)	Din punct de vedere cantitativ, am comparat rezultatele obținute la cele patru subiecte cu rezultatele obținute la cele 2 clase (1A și 1B) în trimestrele anterioare. Tabelul arată o îmbunătățire netă a performanțelor elevilor la toate disciplinele.

	Results 1st-2nd evaluation (pupils approved)	Results 3rd evaluation (pupils approved)	Results 1st-2nd ev. (pupils scoring more than 6)	Results 3rd ev. (pupils scoring more than 6)	Improve percenta
Social Science	1°A: 82% 1°B: 80%	1°A: 95% 1°B: 92%	1°A: 65% 1°B: 60%	1°A: 78% 1°B: 80%	1°A: 13% 1°B: 20%
Natural Science	1°A: 96% 1°B: 88%	1°A: 98% 1°B: 92%	1°A: 69,2% 1°B: 68%	1°A: 77% 1°B:76%	1°A: 7,8% 1°B: 8%
Technology	1°A: 85% 1°B: 87%	1°A: 95% 1°B: 93%	1°A:60% 1°B: 55%	1°A: 75% 1°B: 73%	1°A: 15% 1°B:17%
Arts	1°A: 90% 1°B: 92%	1°A: 95,4 % 1°B: 95,2 %	1°A: 70,5% 1°B:72,2%	1°A: 85,3% 1°B:82,2%	1°A: 14.8% 1°B:10%

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Instrumente/Resurse/Servicii	**Calculatoare**: acestea s-au dovedit a fi esențiale pentru multe căutări și pentru prelucrarea informațiilor. **Site-uri web**: Jocul are propriul site web (http://jespinosag.wix.com/classofclans), pe care elevii îl pot accesa pentru a vedea regulile, clasamentul, informații despre diferitele sarcini și provocări etc. **Bloguri:** Pe site-ul jocului avem un blog unde profesorul de tehnologie a stabilit provocări, sarcini etc... pentru elevi. **Kahoot și Flipquiz** : permit crearea de chestionare online, care pot fi rezolvate în grupuri mari în clasă. Acestea au fost utilizate pentru evaluări. **Prezi, Padlet și Glogster**: au fost folosite pentru ca grupurile să creeze picturi murale virtuale și să prezinte informațiile în fața clasei. **Edmodo**: rețea de socializare educațională, a fost utilizată pentru comunicare cu predarea temelor și a testelor de evaluare. **WhatsApp:** folosit ca formă de comunicare cu profesorul. Comunicare în timp real, rezolvarea unor nelămuriri, chiar și predarea temelor pentru acasă. **ClassDojo:** utilizat pentru a atribui insigne și puncte de atitudine. **Google Drive:** Aplicațiile Google Drive au fost de mare ajutor pentru editarea în comun a documentelor, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Tablă albă **în timp real:** această tablă virtuală permite lucrul în colaborare și a servit la coordonarea celor trei profesori implicați în proiect. **Popplet:** instrument utilizat pentru a crea hărți conceptuale. **Dipity**: vă permite să creați linii temporale, ceea ce a fost foarte util în acest joc pentru a plasa în timp diferitele evenimente din joc. **edPuzzle:** permite elevilor să urmărească videoclipuri și să răspundă la întrebări pregătite în prealabil de profesor. Acest instrument a fost utilizat pentru a întoarce clasa (flipped classroom). **Google Earth:** program utilizat ca bază cartografică pentru explicații în domeniul științelor sociale. **Juegos-Geográficos:** site online plin de jocuri interactive despre localizarea geografică.
Legătură/ Site web	https://jespinosag.wixsite.com/classofclans

Tabelul 1 - Studiu de caz 1 - Spania

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

STUDIU DE CAZ 2	
Nume	STAR WARS BATTLENET
Descriere	În urmă cu câțiva ani, mai precis în anul universitar 2013/2014, în cadrul modulului profesional Sisteme de operare în rețea din cadrul cursului de nivel intermediar Sisteme și rețele de microinformatică, a avut loc prima ediție a acestui turneu. Inițial a fost o activitate la clasă pentru exersarea conținuturilor predate în cadrul modulului profesional, în care perechi de studenți din aceeași grupă s-au întrecut timp de câteva zile. După ce au fost observate rezultatele bune obținute și atmosfera ludică în care s-a desfășurat experiența, potențialul acestei forme de interacțiune cu elevii a fost evaluat pozitiv. Astfel, pe parcursul anilor școlari 2014/2015 și 2015/2016, s-au desfășurat alte două ediții, încorporând concurenți de la grupe și cursuri diferite, precum și evoluții și îmbunătățiri la fiecare dintre acestea. Au fost urmărite mai multe obiective: pe de o parte, punerea în practică a cunoștințelor și abilităților dobândite la clasă și, pe de altă parte, promovarea muncii în echipă, a cooperării și a raționamentului logic printr-un joc competitiv. Printre altele, studenții au trebuit să experimenteze și să stăpânească tehnici de rutare, să implementeze servicii de rețea de bază (FTP, HTTP, Remote Access, ... etc.), să proiecteze și să programeze pagini web, să dezvolte scripturi pentru diferite sisteme de operare, să utilizeze tehnici de criptare, să evalueze vulnerabilitățile sistemelor informatice etc. În acest scop, au fost aplicate principiile și tehnicile de Gamification prin crearea de echipe diferite, utilizarea de embleme, stabilirea de faze și etape, elaborarea unor reguli de joc cunoscute de toți, definirea unei perioade de antrenament, precum și a unui sistem de punctaje și premii. În cele din urmă, trebuie făcută o mențiune specială cu privire la decorul întregii experiențe. Am ales să folosim saga STAR WARS ca fir comun, cu care am fost siguri că vom reuși să ne conectăm cu un număr mare de elevi.
Principalele părți interesate/Furnizor	I.E.S. Oretania de Linares (Jaén)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nivel (organizațional, regional, local, național)	Local
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	În ceea ce privește percepția studenților, impactul a fost evaluat prin intermediul studiului pe care Universitatea din Jaén l-a elaborat (de la Departamentul de Pedagogie - A.M. Ortiz Colón) în care, din datele unui chestionar aplicat participanților, se poate spune că 90,7% dintre studenți ar solicita o nouă ediție a turneului. Ortiz Colón) în care, din datele unui chestionar realizat în rândul participanților, putem spune că 90,7% dintre studenți ar solicita ediția următoare a turneului, 98% indică faptul că motivația obținută în învățare este ridicată, 86% indică faptul că lucrul în echipă și faptul că pot aplica toate competențele dobândite în cadrul studiilor, după ce au realizat o bună repartizare a sarcinilor, le-a permis să câștige turneul sau să obțină scoruri importante în cadrul acestuia. În ceea ce privește impactul asupra echipei didactice, se observă că profesorii percep o mai mare legătură între ei și că sistemele de coordonare, sincronizare și colaborare au fost îmbunătățite, ceea ce duce la rezultate mai bune. S-a înregistrat o consolidare pozitivă a relațiilor dintre profesori-elevi, elevi și profesori-profesori. Echipa managerială a favorizat desfășurarea de activități inovatoare în centru propuse de departamente, producând o îmbunătățire a imaginii generale a instituției și o creștere pozitivă a relațiilor management-profesori. După cum s-a subliniat, există deja 3 ediții ale acestui turneu și, prin urmare, experiența poate fi reprodusă în mai multe ocazii. Prin intermediul documentației puse la dispoziție pe site (jlgarcia48.wixsite.com/battlenet), orice profesor sau școală care dispune de suficiente resurse tehnice și umane ar putea realiza o acțiune similară. Această documentație a fost publicată sub o licență deschisă Creative Commons. De fapt, era prevăzută participarea, atât în persoană, cât și online, a 3 echipe invitate de la alte licee cu Cicluri de Pregătire în Informatică.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	• 90,7% dintre elevi se vor înscrie la următoarea ediție a turneului, • 98,2% indică faptul că motivația obținută în învățare este ridicată. • 86% au indicat că lucrul în echipă și posibilitatea de a aplica toate competențele dobândite în timpul studiilor, după o bună repartizare a sarcinilor, le-a permis să câștige turneul sau să obțină scoruri importante în cadrul acestuia.
Instrumente/Resurse/Servicii	**Calculatoare** : acestea s-au dovedit a fi esențiale pentru multe căutări și pentru prelucrarea informațiilor. **Site-uri web**: Jocul are propriul site web (https://jlgarcia48.wixsite.com/battlenet) **Bloguri:** Pe site-ul web al jocului avem un blog în care profesorul de tehnologie a stabilit provocări, sarcini etc. pentru elevi. **Kahoot și Flipquiz**: permit crearea de chestionare online, care pot fi rezolvate în grup în clasă. Acestea au fost utilizate pentru evaluări. **Edmodo**: rețea de socializare educațională, a fost utilizată pentru comunicare cu predarea temelor și teste de evaluare. **WhatsApp:** folosit ca formă de comunicare cu profesorul. Comunicare în timp real, rezolvarea unor nelămuriri, chiar și predarea temelor pentru acasă. **Google Drive:** Aplicațiile Google Drive au fost de mare ajutor pentru editarea în comun a documentelor, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Tablă albă **în timp real:** această tablă virtuală permite lucrul în colaborare și a servit la coordonarea celor trei profesori implicați în proiect. **Popplet:** instrument utilizat pentru a crea hărți conceptuale.
Legătură/ Site web	

Tabelul 2 - Studiu de caz 2 – Spania

STUDIU DE CAZ 3

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nume	SALVAREA LUMII
Descriere	Save The World a fost creat ca un PBL interdisciplinar de gamificare pentru elevii din 4th ESO de la Temple College în timpul celui de-al doilea război mondial. Experiență de gamificare în cadrul celui de-al doilea război mondial, unde se desfășoară activități interdisciplinare (Social, FiQ, Biologie, Limba spaniolă, Engleză și Matematică). Acesta este un proiect care are ca scop nu numai cunoașterea evenimentelor care au avut loc în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, ci și experimentarea lor la fața locului pentru a sensibiliza elevii, astfel încât acestea să nu se mai repete. Save The World este o experiență de gamificare a celui de-al Doilea Război Mondial, care își propune să implice elevii, lucrând pe creativitate, autoînvățare, spirit critic și văzând și simțind la prima persoană situația politică, militară și socială din acea perioadă, nu doar academic, ci și emoțional. Scenariul jocului este următorul: Viața pe Pământ a luat sfârșit. Suntem în anul 2048 și, după lansarea bombelor nucleare de către marile puteri mondiale, nu mai există nicio posibilitate de supraviețuire pe o planetă complet epuizată de resurse naturale, cu un aer extrem de poluat și irespirabil. Nu mai există nicio speranță pentru puținii supraviețuitori rămași pe planetă. Cei puternici și milionari au migrat pe planeta Kepler 22b după izbucnirea celui de-al treilea război mondial, rasa umană nu a dispărut, dar nu mai locuiește în sistemul solar. Acesta a fost marele motiv pentru care Imperiul Jihadist a decis să arunce bombele nucleare și să șteargă de pe planeta Pământ regatul celor impuri.
Principalele părți interesate/Furnizor	Col-legi El Temple (Palma de Mallorca)
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Organizație
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Impact	Atât elevii, cât și profesorii au declarat că a fost o experiență extraordinară, mai ales datorită experiențelor trăite de elevi și a roadei muncii depuse. Aceștia s-au simțit mai motivați să învețe la toate disciplinele și și-au îmbunătățit nu doar cunoștințele, ci și abilitățile, cum ar fi munca în echipă, rezolvarea problemelor, gestionarea timpului etc.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	Nu există statistici disponibile

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Instrumente/Resurse/Servicii	**Calculatoare** : acestea s-au dovedit a fi esențiale pentru multe căutări și pentru prelucrarea informațiilor. **Site-uri web**: Jocul are propriul site web (https://mflexas.wixsite.com/savetheworld), pe care elevii îl pot accesa pentru a vedea regulile, clasamentul, informații despre diferitele sarcini și provocări etc. **Bloguri:** Pe site-ul web al jocului, este atașat blogul managerului de proiect și al instructorului școlar. **Kahoot și Flipquiz**: permit crearea de chestionare online, care pot fi rezolvate în grupuri mari în clasă. Acestea au fost utilizate pentru evaluări. **Prezi, Padlet și Glogster**: au fost folosite pentru ca grupurile să creeze picturi murale virtuale și să prezinte informațiile în fața clasei. **Edmodo**: rețea de socializare educațională, a fost utilizată pentru comunicare cu predarea temelor și a testelor de evaluare. **WhatsApp:** folosit ca formă de comunicare cu profesorul. Comunicare în timp real, rezolvarea unor nelămuriri, chiar și predarea temelor pentru acasă. **ClassDojo:** utilizat pentru a atribui insigne și puncte de atitudine. **Google Drive:** Aplicațiile Google Drive au fost de mare ajutor pentru editarea în comun a documentelor, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Tablă albă **în timp real:** această tablă virtuală permite lucrul în colaborare și a servit la coordonarea celor trei profesori implicați în proiect. **Popplet:** instrument utilizat pentru a crea hărți conceptuale. **Dipity**: vă permite să creați linii temporale, ceea ce a fost foarte util în acest joc pentru a plasa în timp diferitele evenimente din joc. **edPuzzle:** permite elevilor să urmărească videoclipuri și să răspundă la întrebări pregătite în prealabil de profesor. Acest instrument a fost utilizat pentru a întoarce clasa (flipped classroom). **Google Earth:** program utilizat ca bază cartografică pentru explicații în domeniul științelor sociale. **Juegos-Geográficos:** site online plin de jocuri interactive despre localizarea geografică.
Legătură/ Site web	https://mflexas.wixsite.com/savetheworld

Tabelul 3 - Studiu de caz 3 - Spania

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

STUDIU DE CAZ 4	
Nume	OPERAȚIUNEA BEIJERINK

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Descriere	Operațiunea Beijerinck este un proiect de Gamificare și învățare bazată pe proiecte care face legătura între disciplinele limbă, matematică, artă, alternative, științe naturale și științe sociale în clasa a VI-a din învățământul primar. Acesta a fost creat și proiectat pentru elevii din acest an de la Colegio Valle del Miro din Valdemoro și implementat în anul școlar 2017/2018. Această experiență vine după succesul proiectelor de gamificare și PBL derulate în anul școlar 2016/2017 în această școală cu aceiași elevi: Armageddon și Hogwarts. Proiectul este ideea lui Carolina Álvarez și Beatriz Cánovas, două profesoare care caută formula ideală de predare-învățare, una care să îi motiveze pe elevi, să le permită să creeze, să le hrănească curiozitatea și în care ei sunt adevărații și singurii protagoniști. Este un proiect Creative Commons, așa că, dacă vă place și credeți că îl puteți transpune în clasa dumneavoastră, puteți folosi toate materialele create. Scenariul jocului este următorul: O societate secretă i-a contactat pe elevi, spunându-le că au fost selectați pentru a se alătura acesteia și a-i ajuta să rezolve un caz misterios: cadavrul unui om de știință a fost găsit în laboratorul școlii. Totul părea să indice că omul de știință își petrecuse luni întregi dezvoltând un "virus" care să elimine un mare procent din populația umană a planetei. O greșeală la sfârșitul procesului l-a făcut să se debaraseze de "virus" și a murit. Societatea avea suspiciuni că, înainte de a muri, străinul a plasat virusul într-o capsulă, ascunsă într-un loc necunoscut, unde putea fi eliberat în orice moment. Misiunea studenților era să studieze locul crimei și să rezolve misterele pentru a găsi capsula și a o dezactiva înainte de a se produce o catastrofă globală. De asemenea, ei trebuiau să analizeze modul în care acest compus ciudat afecta virusul pentru a dezvolta un posibil antidot. De-a lungul cursului, la diferite materii, au rezolvat provocările care le-au fost puse și au menținut legătura cu societatea secretă pentru a avansa în aventură. În plus, au existat misiuni speciale în care agenții de rezervă, familiile elevilor, trebuiau să participe și să ajute agenții secreți în căutarea capsulei și a ingredientelor antidotului în afara școlii.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Principalele părți interesate/Furnizor	Școala Valle del Miro, Valdemoro, Madrid
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Organizație
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	Proiectul a fost un succes, rezultatele obținute fiind foarte satisfăcătoare: toți elevii și-au îmbunătățit performanțele la clasă și rezultatele la diferite materii, în special cei cu nevoi educaționale speciale. În plus, motivația și dorința lor de a veni la școală au crescut și a fost încurajat un mediu de învățare perfect. În cele din urmă, considerăm că este o experiență îmbucurătoare și o recomandăm tuturor profesorilor. În plus, misiunile jocului au încurajat relația familie-școală, oferind familiilor activități pe care nu le-ar fi putut întreprinde dacă nu ar fi fost operațiunea Beijerinck. Rezultatele obținute au fost foarte pozitive: https://youtu.be/QkJ4DKCTptY
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	Nu există statistici disponibile

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Instrumente/Resurse/Servicii	**Calculatoare** : acestea s-au dovedit a fi esențiale pentru multe căutări și prelucrări de informații. **Site-uri web**: Jocul are propriul site web (https://beacanovas.wixsite.com/operacion), pe care elevii îl pot accesa pentru a vedea regulile, clasamentul, informații despre diferitele sarcini și provocări etc. **Kahoot și Flipquiz**: permit crearea de chestionare online, care pot fi rezolvate în grupuri mari în clasă. Acestea au fost utilizate pentru evaluări. **Prezi, Padlet și Glogster**: au fost folosite pentru ca grupurile să creeze picturi murale virtuale și să prezinte informațiile în fața clasei. **Edmodo**: rețea de socializare educațională, a fost utilizată pentru comunicare cu predarea temelor și teste de evaluare. **WhatsApp:** folosit ca formă de comunicare cu profesorul. Comunicare în timp real, rezolvarea unor nelămuriri, chiar și predarea temelor pentru acasă. **ClassDojo:** utilizat pentru a atribui insigne și puncte de atitudine. **Google Drive:** Aplicațiile Google Drive au fost de mare ajutor pentru editarea în comun a documentelor, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Tablă albă **în timp real:** această tablă virtuală permite lucrul în colaborare și a servit la coordonarea celor trei profesori implicați în proiect. **Popplet:** instrument utilizat pentru a crea hărți conceptuale. **Dipity**: vă permite să creați linii temporale, ceea ce a fost foarte util în acest joc pentru a plasa în timp diferitele evenimente din joc. **edPuzzle:** Permite elevilor să vizioneze videoclipuri și să răspundă la întrebări pregătite în prealabil de profesor. Acest instrument a fost utilizat pentru a întoarce clasa (flipped classroom). **Google Earth:** program utilizat ca bază cartografică pentru explicații în domeniul științelor sociale. **Juegos-Geográficos:** site online plin de jocuri interactive despre localizarea geografică.
Legătură/ Site web	

Tabelul 4 - Studiu de caz 4 - Spania

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

STUDIU DE CAZ 5	
Nume	FORTNITE

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Descriere	Fortnite EF este un nou joc sportiv pentru clasa de educație fizică. Propunere de inovare și gamificare bazată pe jocul video Fortnite. Clasa de educație fizică devine un cadru optim pentru lucrul pe multiple conținuturi care au un impact pozitiv asupra dezvoltării sociale, afective, emoționale, psihologice și fizice a elevilor. Gamificarea, jocurile video și inovația pot fi o modalitate bună de a îmbunătăți învățarea de către elevi a conținuturilor curriculare. Prin această propunere inovatoare și de gamificare, profesorilor de educație fizică li se oferă o adaptare didactică a jocului video de succes și celebru Fornite, un joc video care a atras atenția a milioane de jucători din întreaga lume, în special copii și adolescenți. În acest scop, a fost creat un nou joc sportiv numit Fornite EF. Obiectivul său este de a lucra asupra diferitelor conținuturi din programa școlară primară și secundară, promovând motivația și plăcerea în practicarea sportului, prevenind comportamentele violente și lucrând asupra diferitelor valori. Este prezentată dezvoltarea completă a propunerii didactice și este elaborată o abordare metodologică a cercetării bazată pe colectarea de date prin intermediul unor chestionare oferite viitorilor profesori universitari. Profitând de boom-ul mediatic al celebrului joc video Fornite creat de Epic Games și știind că o mare parte dintre elevi joacă acest joc video în timpul liber și de petrecere a timpului liber, s-a decis încorporarea unei adaptări didactice a acestuia în cadrul orelor de educație fizică, axată pe trei aspecte principale: aderența și motivația pentru practicarea sportului, educația în valori și prevenirea comportamentelor violente. Fortnite este un joc video online care prezintă mai multe moduri de joc, unul dintre ele este Battle Royale, acest mod de joc gratuit implică 100 de jucători online care trebuie să lupte pentru supraviețuire pe o insulă magică, unde există materiale care pot fi sparte și folosite pentru a construi adăposturi sau fortărețe mari. De asemenea, jucătorii pot și trebuie să colecteze arme ascunse în case și clădiri, precum și pe câmp. Bătălia. Toți jucătorii au la dispoziție o hartă pentru a-și vedea poziția în orice moment, iar în modul echipă le permite să vadă și poziția coechipierilor lor. Ocazional, spațiul de joc este redus din cauza unei furtuni care invadează o parte a hărții și îi obligă pe jucători să se adune într-un micro-spațiu pentru a crește intensitatea jocului (Epic Games, 2017). Scopul principal este de a obține arme bune, materiale de construcție și scuturi de protecție și alte obiecte care îl fac pe jucător mai puternic și astfel să lupte pentru ultimul supraviețuitor. Jocul are un total de 100 de trepte de nivel, care, pe măsură ce jucătorul joacă și câștigă puncte pentru provocări și alte concepte, deblochează diferite cadouri sau premii pentru creșterea nivelului. Poate că tocmai acest aspect și permisivitatea mișcărilor pe care le are fiecare jucător te invită să joci ambele jocuri, dată fiind absența unor mișcări stereotipe sau a unui lanț fix de secvențe. Fiecare joc este diferit, ceea ce le oferă jucătorilor posibilitatea de a-și folosi creativitatea, ingeniozitatea și gândirea tactică și strategică pentru a produce mișcări diferite. Există mai multe moduri de a juca jocul, inclusiv modul solo, modul pereche și echipe de patru jucători.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Principalele părți interesate/Furnizor	Unitatea de cercetare în domeniul sportului școlar, al educației fizice și al psihomotricității. UNIDEF Facultatea de Educație. Universitatea din A Coruña.
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Local
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	Rezultatele confirmă o mai mare motivație față de practica sportivă, o mai bună lucrare asupra valorilor și prevenirea comportamentelor violente în timpul jocului, precum și un mod inovator de a lucra asupra diferitelor conținuturi ale curriculumului prin intermediul unui nou joc sportiv, fiind definit de participanții la studiu ca fiind foarte intens, dinamic, distractiv și stimulativ. Se concluzionează că participanții la această experiență inovativă de gamificare bazată pe adaptarea didactică a jocului video Fornite by Epic Games pentru clasa de educație fizică susțin că le crește plăcerea și motivația față de practica sportivă. În al doilea rând, s-a constatat că utilizarea unei adaptări violente a unui joc video etichetat social poate fi folosită în scopuri educaționale pentru a preveni comportamentele violente și pentru a educa elevii în domeniul valorilor. Propunerea s-a dovedit a fi foarte bine primită de toți viitorii studenți universitari de la Educație fizică. Fortnite EF poate preveni apariția comportamentelor violente la copii și adolescenți, educându-i în valori și afectând în special componentele sociale, afectiv-emoționale și psihologice.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	95% dintre respondenți spun că este un joc cu ritm rapid, plin de stimuli și cu un nivel ridicat de implicare motorie. 40% dintre elevii intervievați au definit jocul ca fiind motivant. 33% dintre studenții intervievați au definit jocul ca fiind dinamic. 65% dintre elevii intervievați definesc jocul ca fiind distractiv.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Instrumente /Resurse/Servicii	În ceea ce privește materialul de **educație fizică** utilizat, acesta este clasificat în două grupe: material **care provoacă daune și material de protecție**. Trebuie remarcat faptul că acesta poate fi adaptat la resursele materiale de care dispune fiecare școală. Pentru adaptarea reflectată aici, am optat pentru utilizarea de mingi de spumă, nu de plastic sau de cauciuc, pentru a evita deteriorarea reală a jucătorilor, de făclii de spumă și de indieni, toate acestea fiind materiale care simulează gloanțe, rachete sau proiectile ca în jocul video și care provoacă aceleași daune dacă lovesc corpul jucătorului. În ceea ce privește materialele de protecție, am încorporat vestele albastre care servesc drept scut, jucătorul care primește una va avea o viață în plus, în momentul în care un glonț îl lovește jucătorul trebuie să o scoată și să o arunce la pământ pentru ca un alt jucător să se poată folosi de ea. În sfârșit, încorporăm mai multe conuri la adaptare, conurile vor servi ca material de protecție, echipa sau jucătorul care obține 4 poate înființa o colibă creată de patru conuri care formează un pătrat, această colibă va fi un adăpost pentru un minut pentru echipa care a creat-o, iar aceștia se pot odihni în ea și chiar arunca gloanțe de acolo fără a putea fi atinși.
Legătură/ Site web	

Tabelul 5 - Studiu de caz 5 - Spania

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

3.2 România

STUDIU DE CAZ 1	
Nume	
Descriere	La clasa pregătitoare (6-7 ani) a fost folosit un sistem bazat pe tehnologie și jocuri în cadrul orelor de limba română și matematică. Au fost folosite platforme online precum: - Platformele de joc online: Plickers, AnswerGarden, Socrative, Classcraft au fost folosite. Elevii au văzut procesul de învățare ca pe o aventură, aveau diferite roluri și puteri pe care le primeau de la un nivel la altul în funcție de punctajul obținut.
Principalele părți interesate/Furnizor	Adriana Șurcă, profesor de școală primară la Școala Gimnazială "Sfântul Nicolae", Târgu Jiu, România.
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Organizație
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție: depășirea obstacolelor în procesul de învățare prin utilizarea instrumentelor digitale pentru a îmbunătăți nivelul academic al elevilor.
Impact	Impactul a fost foarte pozitiv: elevii au învățat pentru că s-au distrat, nivelul lor academic s-a îmbunătățit, iar motivația și activitatea lor în timpul lecțiilor a crescut.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	
Instrumente/Resurse /Servicii	Calculatoare, platforme online: Plickers, AnswerGarden, Socrative, Classcraft, Write.Fold.Pass.
Legătură/ Site web	http://www.scoalasfnicolae.ro/-urc-- adriana.html

Tabelul 6 - Studiu de caz 6 - România

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

STUDIU DE CAZ 2	
Nume	
Descriere	Ideea de gamificare în predarea limbii și literaturii române s-a născut dintr-un neajuns: elevilor din ciclul inferior al liceului nu le plăcea să citească. Profesorul și-a dat seama că aceștia preferau jocurile pe calculator, în special Minecraft, și a decis să folosească această oportunitate pentru a îmbunătăți experiența de învățare prin integrarea jocului în clasă. Ea a creat situații autentice bazate pe joc, cu niveluri, misiuni, trofee și premii, în speranța de a crește nivelul de implicare și motivația elevilor de a învăța. A încercat să reducă efortul de transmitere a cunoștințelor și comportamentelor și să determine ca elevii să își dezvolte propria strategie de învățare. pentru a le achiziționa.
Principalele părți interesate/Furnizor	MirelaTanc, profesor de limba și literatura română la Școala Gimnazială "Oltea Doamna", Oradea, România
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Organizație
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	A avut un mare impact: a îmbunătățit procesul de învățare, făcându-l mai interactiv și mai distractiv, precum și capacitatea elevilor de a dobândi cunoștințe. și țineți minte.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	
Instrumente/Resurse/Servicii	Nu sunt menționate instrumente/resurse.
Legătură/ Site web	https://www.logiscool.com/ro/blog/2020-09/oportunitati-si provocari-in-educatie

Tabel - Studiu de caz 2 - România

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

3.3 Grecia

STUDIU DE CAZ 1	
Nume	Software educațional pentru școli primare și secundare
Descriere	Software educațional certificat pentru școli primare și secundare care îi ajută pe elevi să învețe printr-o serie de activități create sub formă de animație și susținute de interacțiune.
Principalele părți interesate/furnizor	Institutul Pedagogic PI - Ministerul Educației din Grecia (GR)
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	Acest material este un instrument util pentru profesori și părinți. Îi ajută pe profesori să îmbunătățească procesul de învățare și să îl facă mai interesant și mai distractiv. Astfel, elevii sunt conduși spre o înțelegere mai deplină a conceptelor, putând în același timp să își urmeze propriul traseu de învățare.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	
Instrumente/Resurse /Servicii	Software
Legătură/ Site web	https://ts.sch.gr/software

Tabelul 8 - Studiu de caz 1 - Grecia

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

STUDIU DE CAZ 2	
Nume	Joc cu puzzle-ul tangram
Descriere	Joc educațional bazat pe ideea de puzzle chinezesc tangram. Obiectivele de învățare sunt familiarizarea elevilor cu formele geometrice, precum și cultivarea percepției ritmului. Jocul este format din 18 modele de dificultate progresivă. Elevii au posibilitatea de a crea aceste modele, folosind forme geometrice de bază.
Principalele părți interesate/furnizor	Ministerul Educației și Cultelor din Grecia
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	Se adresează în primul rând elevilor cu vârste cuprinse între 4 și 9 ani, profesorilor, dar și publicului larg.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	
Instrumente/Resurse/Servicii	Software
Legătură/ Site web	

Tabelul 9 - Studiu de caz 2 - Grecia

STUDIU DE CAZ 3	
Nume	Un templu antic
Descriere	Un joc educațional online despre arhitectura templelor antice grecești. Scopul său este de a familiariza utilizatorii cu funcția templelor antice, cu designul, morfologia, tipul, construcția și sculpturile decorative ale acestora. Șase personaje, fiecare cu propria funcție legată de templul antic grec, introduc modulele de joc. O aplicație specială intitulată "Află mai multe" completează jocul și îi îmbogățește conținutul cu cunoștințe mai specializate pe această temă.
Principalele părți interesate/Furnizor	Muzeul Acropolis

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	Acesta se adresează în primul rând elevilor cu vârsta de peste 9 ani, profesorilor, dar și publicului larg.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	
Instrumente/Resurse/Servicii	Joc educațional online
Legătură/ Site web	

Tabelul 10 - Studiu de caz 3 - Grecia

STUDIU DE CAZ 4	
Nume	Asamblarea sculpturilor din Parthenon
Descriere	Muzeul Acropole a creat un nou site web cu jocuri educative, videoclipuri interesante etc. pentru copii. Printre aceste materiale se numără și jocul "Asamblarea sculpturilor din Parthenon", care are ca scop familiarizarea copiilor cu templul Parthenonului.
Principalele părți interesate/Furnizor	Muzeul Acropolis
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	Acesta se adresează în primul rând elevilor cu vârsta de peste 9 ani, profesorilor, dar și publicului larg.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Instrumente/Resurse/Servicii	Joc educațional online
Legătură/ Site web	

Tabelul 11 - Studiu de caz 4 - Grecia

STUDIU DE CAZ 5	
Nume	Costume tradiționale grecești
Descriere	Acesta este un joc digital care îi familiarizează pe elevi cu costumele tradiționale grecești.
Principalele părți interesate/furnizor	Muzeul Național de Istorie
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Tip (prevenire, intervenție, post-intervenție)	Intervenție
Impact	Acesta se adresează în primul rând elevilor cu vârsta de peste 9 ani, profesorilor, dar și publicului larg.
Statistici disponibile (dacă sunt disponibile)	
Instrumente/Resurse/Servicii	Joc educațional online
Legătură/ Site web	

Tabelul 12 - Studiu de caz 5 - Grecia

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

III. CONCEPEREA PLANULUI METODOLOGIC

1. Introducere

1.1. Ce este gamificarea?

Gamificarea este o tehnică care inserează elemente de joc în medii care nu sunt jocuri pentru a crește implicarea utilizatorilor. Prin încorporarea unor elemente distractive adecvate, cum ar fi clasamentele și insignele, într-un sistem existent, motivațiile intrinseci ale utilizatorilor cresc, la fel ca și rezultatele.

Gamificarea este aplicarea elementelor de proiectare a jocurilor și a principiilor jocurilor în contexte care nu sunt jocuri. De asemenea, poate fi definită ca un set de activități și procese de rezolvare a problemelor prin utilizarea sau aplicarea caracteristicilor elementelor de joc. Gamificarea este, de asemenea, o metodologie pentru a inspira și a determina utilizatorii să acționeze prin stabilirea unor obiective și recompense măsurabile pentru utilizatori.

De mii de ani, jocurile și elementele asemănătoare jocurilor sunt folosite pentru a educa, a distra și a atrage atenția. Unele elemente clasice ale jocurilor sunt: punctele, insignele și clasamentele.

Gamificarea în clasă poate include oricare sau toate elementele următoare:

- Adăugarea de recompense (cum ar fi insigne) pentru îndeplinirea anumitor sarcini.
- Urmărirea punctelor
- Permiteți elevilor să creeze un personaj sau un avatar.
- Integrarea învățării bazate pe competențe prin "niveluri" sau "platforme".
- Oferiți elevilor posibilitatea de a "modifica" sarcinile și proiectele (faceți mici schimbări care să se încadreze în temă, permițând în același timp individualizarea).
- Oferiți elevilor un obiectiv final și permiteți-le să aleagă cum să ajungă acolo.
- Să aibă un sistem de economie/monedă în clasă

1.2 Ce NU este gamificarea?

Ceea ce înseamnă și ceea ce nu înseamnă "gamificare" a fost abordat și descris de mulți cercetători din diferite perspective în trecut. Asemănările și diferențele de metode între "gamificare" și "jocuri" (precum și între "gamificare" și "învățarea bazată pe jocuri") au fost, de asemenea, analizate până în prezent. Cu toate acestea, termenii "gamificare" și "joc" sunt încă menționați uneori ca înlocuitori unul altuia în multe articole de cercetare. Deși în zilele noastre se utilizează un mix de metode în întregul proces de învățare (de exemplu, învățarea inversată împreună cu gamificarea, învățarea mobilă și infografiile etc.), numirea "întregii" metodologii de învățare utilizate într-un proiect educațional/de cercetare doar ca "gamificare" (sau doar ca joc/GBL) este o altă problemă comună care ne poate conduce la o înțelegere greșită a conceptului de gamificare. (Çeker, Eser; Özdaml, Fezile, 2017).

Gamificarea NU este:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- jucând un joc în clasă
- utilizarea unei simulări pentru a preda o lecție
- numai prin integrarea tehnologiei
- doar pentru distracție, este un instrument de implicare a utilizatorilor.
- doar o simulare, ci utilizarea elementelor de joc în diferite contexte.
- limitată la un anumit domeniu
- doar concurența între utilizatori
- doar puncte și clasamente, ci și instrumente motivaționale.
- cu privire la necesitatea unei grafice puternice pentru a atrage utilizatorii
- să necesite multe resurse, dar și multă creativitate și idei.

1.3. Categorii și tipuri de gamificare

GAMIFICAREA STRUCTURALĂ

Gamificarea structurală implică aplicarea elementelor de joc pentru a face ca cel care învață să treacă prin conținut fără a modifica sau altera conținutul în sine. Scopul acestui tip de gamificare este de a motiva cursantul să lucreze cu conținutul, menținându-l angajat prin recompense.

Un exemplu de acest tip de gamificare în E-learning este acela de a permite cursanților să câștige puncte pentru a finaliza o sarcină, în condițiile în care sarcina nu conținea alte elemente de gamificare în afară de oferirea de puncte.

Există câteva componente comune pentru acest tip de gamificare:

Puncte. Elevii câștigă puncte pentru îndeplinirea unor sarcini specifice, cum ar fi vizionarea unui videoclip sau finalizarea unei sarcini.

Ecusoane. Acestea vor fi acordate jucătorilor atunci când aceștia ating anumite obiective.

Realizări. La fel ca și insignele, realizările sunt obținute pe măsură ce elevii finalizează diferitele sarcini și obiective care le sunt atribuite.

Niveluri. Pe măsură ce jucătorii avansează în conținut, acesta continuă să se bazeze pe conceptele de mai sus.

Tabelele Ligii. "Clasamentul" elevilor și realizările acestora sunt prezentate într-un clasament.

Elementul social. Atunci când elevii văd ce reușesc colegii lor sau cu ce se luptă, sunt încurajați să se ajute reciproc. Învățarea socială este un factor-cheie pentru succes și poate fi consolidată prin programe educaționale.

Este important de reținut că utilizarea gamificării structurale adaugă factori externi pentru a transforma o activitate într-un joc, dar nu schimbă conținutul. Chiar dacă elementele de poveste, cum ar fi personajele, fac parte din gamificare, conținutul rămâne același.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GAMIFICAREA CONȚINUTULUI

În cazul gamificării conținutului, conținutul în sine este modificat pentru a-l face mai asemănător cu un joc. Aceasta nu transformă încă conținutul într-un joc, dar adaugă elemente sau activități la conținut. Scopul este de a crește participarea utilizatorilor prin adăugarea de elemente interactive.

Un exemplu de gamificare a conținutului este începerea unui curs cu o provocare amuzantă pentru a atrage cursanții, mai degrabă decât să înceapă direct cu o listă de obiective de învățare. Un alt exemplu este adăugarea de elemente narative ca parte a conținutului.

2. De ce să folosim gamificarea în educație?

Teoria gamificării în educație este că elevii învață mai bine atunci când se distrează. Și nu numai atât: ei învață mai bine și atunci când au obiective, scopuri și realizări de atins, bineînțeles într-un mod pe care elevul îl percepe în continuare ca fiind distractiv.

Datorită caracteristicilor de dependență ale jocurilor video, care îi intrigă pe copii (și pe adulți) și îi fac să devină dependenți, este normal să vedem rezultate similare în ceea ce privește implicarea atunci când aceste elemente bazate pe jocuri sunt aplicate la materialele de învățare.

Gamificarea în procesul de învățare implică utilizarea elementelor bazate pe jocuri, cum ar fi punctajul, competiția între colegi, munca în echipă sau clasamentele, pentru a stimula implicarea, pentru a-i ajuta pe cursanți să asimileze noi informații și pentru a-și testa cunoștințele. Aceasta poate fi aplicată la disciplinele școlare, dar este, de asemenea, utilizată pe scară largă în aplicații și cursuri de autoinstruire, dovedind că efectele gamificării nu se termină atunci când suntem adulți.

Gamificarea s-a dovedit a fi extrem de eficientă, atât în mediile educaționale, cât și în mediile de e-learning și chiar în companiile corporative care o folosesc pentru a-și instrui angajații.

Gamificarea funcționează din următoarele motive:

- Jocurile răspund unor nevoi de bază (autonomie, curaj, competență etc.).
- Jocurile pot fi sociale (jocurile pot avea clasamente, de exemplu, sau locuri în care sunt afișate scorurile mari, astfel încât jucătorii să se simtă validați atunci când se descurcă bine. Jucătorii își pot provoca prietenii sau îi pot invita pe alții să joace).
- Jocurile încurajează implicarea continuă (gamificarea ajută la păstrarea utilizatorilor, încurajându-i să continue să joace și să câștige mai multe puncte, recompense sau pur și simplu să descopere mai multe informații).
- Oferă control jucătorilor (cursanților) (aceștia simt că sunt responsabili de propria călătorie de învățare, mergând de la punctul A la punctul B).
- Gamificarea funcționează pentru că declanșează emoții umane reale și puternice, cum ar fi fericirea, intriga, entuziasmul și realizarea. În întreaga lume, companii, instituții și mărci de uz casnic folosesc gamificarea, cu rezultate minunate.

Există multe beneficii dovedite ale utilizării gamificării în clasă, cum ar fi:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Elevii se simt stăpâni pe învățarea lor
- O atmosferă mai relaxată în ceea ce privește eșecul, deoarece elevii pot pur și simplu să încerce din nou.
- Mai multă distracție în clasă
- Învățarea este vizibilă prin intermediul indicatorilor de progres
- Elevii pot descoperi motivația intrinsecă pentru învățare.
- Elevii pot explora diferite identități prin intermediul unor avataruri sau personaje diferite.
- Elevii tind să se simtă mai confortabil în mediile de joc, așa că sunt mai proactivi și mai deschiși la greșeli.
- Niveluri mai ridicate de implicare și concentrare în rândul elevilor.
- Oportunitatea de a gândi în afara cutiei. Sarcinile nu se mai rezumă doar la completarea unei fișe de lucru: care sunt consecințele mai largi, "gamificate"?

3. Impactul educațional

Gamificarea în educație poate îmbunătăți motivația și implicarea. Elementele de joc, cum ar fi feedback-ul imediat și insignele de învățare pentru finalizarea cu succes a provocărilor, au o influență mare în creșterea motivației elevilor de a participa activ la lecțiile gamificate.

3.1. Pe termen scurt

Gamificarea îmbunătățește motivația extrinsecă - tipul de motivație determinată de recompensele externe - dar s-a demonstrat că nu are niciun efect asupra motivației intrinseci. Aceasta este o distincție importantă, deoarece studiile au arătat că motivația extrinsecă produce doar efecte pe termen scurt, în cel mai bun caz. Odată ce elevii câștigă insigna sau finalizează provocarea, motivația lor de a continua scade.

Dovezile cele mai convingătoare ale eficacității gamificării, în ceea ce privește impactul pozitiv asupra factorilor de implicare, sunt următoarele:

- Timp de învățare

- Volumul contribuțiilor

- Utilizarea platformei de e-learning

- Performanță

- Alte comportamente sănătoase.

Pentru a obține o motivație pe termen scurt, este necesar să se ajungă la așa-numita stare de "Flow" (cunoscută și sub numele de flux sau zona discutată la punctul 4.5).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

3.2. Pe termen lung

În ceea ce privește impactul pe termen lung, deși nu există prea multe cercetări și studii pe această temă, s-au constatat unele efecte pe termen lung.

Componenta socială a învățării prin jocuri, prin care elevii se joacă în grupuri, aduce o serie de beneficii pentru funcționarea creierului. Angajamentul social și intelectual activează neurotransmisia în creier, plasticitatea și reconectarea creierului și atenuează inflamația cerebrală și efectele nocive ale stresului oxidativ asupra creierului. Efectele benefice ale interacțiunilor sociale au fost evidențiate în mod interesant în ceea ce privește întârzierea demenței la populația vârstnică.

Gamificarea modifică centrul de recompensă și plăcere al creierului și îmbunătățește învățarea. S-a demonstrat că jocurile, în care o persoană câștigă sau primește un feedback pozitiv, pot activa circuitele de plăcere ale creierului prin inducerea eliberării neurotransmițătorului dopamină. Se sugerează că jocurile educaționale au aceeași influență, având în vedere elementele lor de a câștiga provocări sau de a atinge cu succes un obiectiv. Această plăcere în timpul educației gamificate se traduce, prin urmare, într-o afinitate de durată pentru subiectul academic sau pentru rezolvarea unor probleme altfel complexe.

În plus, influența jocurilor asupra centrului plăcerii are efecte importante asupra învățării în sine. Într-adevăr, s-a raportat că semnalele legate de recompensă promovează stocarea de noi informații în memoria pe termen lung prin modularea dopaminergică a mezencefalului, care activează hipocampul, o structură implicată în principal în învățare și memorie. De asemenea, dopamina este implicată în controlul plasticității neuronale în cadrul hipocampusului, care este un fenomen cerebral important care stă la baza dobândirii de noi informații și abilități. În plus, s-a raportat că memoria hipocampală se îmbunătățește după ce se joacă jocuri video la adulți, datorită stimulării circuitelor cerebrale.

Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri

4.1. Ce este învățarea bazată pe joc?

Învățarea bazată pe joc (GBL) presupune integrarea caracteristicilor și principiilor jocurilor în activitățile de învățare. În GBL, activitățile de învățare promovează implicarea și motivația elevilor de a învăța. Componentele învățării bazate pe jocuri includ sisteme de puncte, insigne, clasamente, forumuri de discuții, chestionare și sisteme de feedback în clasă. Punctele pot fi însoțite de recompense academice, cum ar fi acordarea unei săptămâni suplimentare pentru a preda o temă odată ce se atinge un anumit prag de puncte. Insignele pot fi acordate dacă elevii ating un anumit nivel de succes, în timp ce sistemele de răspuns în clasă, cum ar fi Kahoot sau Top Hat, încurajează participarea prin puncte.

Învățarea bazată pe jocuri este, de asemenea, o tehnică de învățare activă în care jocurile sunt folosite pentru a îmbunătăți învățarea elevilor. Învățarea vine din joc și încurajează gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor. Învățarea bazată pe jocuri poate fi realizată cu jocuri digitale sau nedigitale și poate include simulări care le permit elevilor să experimenteze învățarea la fața locului.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

4.2. Elementele jocurilor

Există un număr mare de instrumente legate de componentele jocului, deoarece aici există cele mai multe similitudini între ele.

Pe de o parte, există platforme care ne oferă un spațiu complet pentru a ne crea clasa cu avatarurile și abilitățile sale, pentru a stabili provocări, pentru a acorda insigne.

- Chorewars (Davis, 2006), de exemplu, constă în activități de gamificare. Pentru a face acest lucru, folosește o serie de avatare cu diferite abilități. Elevii trebuie să se perfecționeze prin activitățile desfășurate. Sarcinile pot fi create de unul însuși, acordă punctele de experiență (XP) pe care le consideră adecvate, îmbunătățesc abilitățile pe care le consideră adecvate în funcție de sarcina care trebuie îndeplinită și de posibilitățile de a găsi obiecte de colecție pe parcurs. În plus, se pot obține obiecte, se pot învinge monștrii finali pentru a obține comori, etc. Este un instrument foarte complet. Problema este că este în limba engleză, ceea ce poate fi un obstacol atât pentru profesor, cât și pentru elevi. http://www.chorewars.com/
- Edmodo (Edmodo, Inc., 2013) este un exemplu similar, diferența fiind un mediu mai formal, non-narativ, dar care face progrese mari în ceea ce privește gamificarea. Puteți crea o clasă, planifica activități, încărca conținut și acorda insigne. Este destul de complet.
- Toovary (Advance Educational Entertainment S.L., 2011), este un joc foarte interesant, conceput special pentru gamificare. Creați un personaj, îmbunătățiți-l prin dobândirea de puncte, creați provocări etc.

4.3. Tipuri de jocuri

4.3.1. Jocuri video

4.3.1.1. Jocuri video pentru învățare: jocuri serioase

În domeniul învățării bazate pe jocuri, există jocuri video educaționale cunoscute sub numele de *jocuri serioase*. Acest segment specific de învățare urmărește să îi învețe pe elevi subiecte specifice, cum ar fi limbile străine, sau să formeze profesioniști, cum ar fi ofițerii de poliție, piloții, pompierii sau personalul medical, printre altele. Jocurile video educaționale reprezintă o piață în plină expansiune și se așteaptă ca în 2023 să ajungă la o valoare de 17 miliarde de dolari, cu 485% mai mult decât în 2018, potrivit previziunilor publicate de portalul Statista. Să aruncăm o privire asupra câtorva dintre aceste produse:

Dragon Box este o introducere în geometrie pentru copiii mici.

Extreme Event îi pregătește pe elevi pentru a face față dezastrelor naturale și încurajează munca în echipă.

Pacific oferă cursuri de formare în domeniul conducerii și al managementului de echipă.

Spore este util pentru predarea biologiei, în special a evoluției organismelor vii.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Duolingo vă ajută să învățați limbi precum engleza, franceza și germana.

Blood Typing, dezvoltat de Academia Suedeză, învață despre grupele de sânge și transfuzii.

4.3.1.2. Beneficiile jocurilor video

Impactul jocurilor video asupra societății a făcut obiectul a numeroase studii. De exemplu, în 2014, Andrew Przybylski, psiholog la Institutul de Internet al Universității Oxford, a publicat un studiu în revista Paediatrics în care a stabilit cât timp ar trebui să petreacă copiii jucând jocuri video. El a ajuns la concluzia că cei care se jucau mai puțin de o oră erau mai stabili din punct de vedere emoțional, în timp ce cei care se jucau în jur de trei ore pe zi dezvoltau probleme sociale. Așadar, când vine vorba de jocurile video, moderația este cheia, pentru că, pe lângă îmbunătățirea capacității de învățare, există și alte beneficii. Să ne uităm la câteva dintre ele:

Accelerarea timpilor de răspuns

Cercetătorii de la Universitatea din Rochester au descoperit că aceștia își îmbunătățesc abilitățile de rezolvare a problemelor punând probleme care trebuie rezolvate într-un anumit interval de timp.

Încurajați munca în echipă

Potrivit Institutului pentru Viitor (IFTF), cu sediul în California, jocurile multiplayer îmbunătățesc munca în echipă în rezolvarea problemelor.

Stimulează creativitatea, concentrarea și memoria vizuală

Universitatea din California a descoperit că aceștia stimulează aceste aspecte prin stabilirea unor obiective care necesită concentrare, imaginație și memorarea unor detalii pentru a le atinge.

Îmbunătățirea strategiei și a conducerii

Potrivit Universității din Pittsburgh, jocurile video îi pun pe jucători în situația de a deține controlul, perfecționându-și abilitățile de a rezolva dispute, de a interacționa cu alți jucători și de a lua decizii.

Ei predau limbi străine

Universitatea din Helsinki a constatat că acestea sunt utile pentru a învăța alte limbi străine prin intermediul instrucțiunilor de pe ecran, al chat-urilor pentru a comunica cu alți jucători sau al povestirii în sine.

Gândire critică

Institutul de Tehnologie din Monterrey a publicat un articol care subliniază baza etică, filozofică și socială a acestor jocuri, precum și capacitatea lor de a-i face pe jucători să reflecteze și să-și îmbunătățească gândirea critică.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4.3.2. PPP

Aplicațiile educaționale facilitează înțelegerea de către copii. Cărțile sunt adesea obositoare și plictisitoare pentru copii, în timp ce înlocuirea lor cu pagini colorate și animații în mișcare poate face învățarea distractivă până la capăt.

4.3.2. Beneficiile utilizării aplicațiilor mobile în educație

Interacțiune îmbunătățită

Experții spun că aplicațiile în educație îi pot face pe copii mai interactivi și pot declanșa o mai bună implicare între părinți și copii. Cel mai eficient mod este să vă implicați cu copiii în timp ce folosiți aplicațiile. Tendința copiilor de a interacționa este întărită de aplicațiile mobile.

Noi tehnici de învățare

Gândurile la metodele tradiționale de învățare însoțesc un sentiment generic de plictiseală. Acestea nu sunt favorabile îndepărtării de tiparele de învățare monotone ale cărților restrânse, de sus în jos, disipând astfel factorul de implicare.

Tehnologia, sub forma aplicațiilor, îi ajută pe cei care caută ceva nou în universul învățării. Pe lângă sentimentul de noutate, aplicațiile adaugă un element de distracție și de implicare în procesul de învățare. Prin jocuri, puzzle-uri sau alte sarcini provocatoare, învățarea bazată pe aplicații stimulează celulele creierului să metabolizeze activ informațiile și să dea naștere unei noi perspective.

Comunicarea între părinți și profesori

Conceptul ideal de interacțiuni frecvente între părinți și profesori își are locul în articolele și cărțile despre îmbunătățirea performanțelor, dar nu și în realitate. Din cauza programului încărcat al ambelor părți, nu este posibil să se mențină relația prin interacțiuni fizice. Dar acum, avem aplicații. Profesorii se pot adresa întrebărilor părinților oricând și oriunde prin intermediul unui dispozitiv amenințător numit telefon. Acest lucru favorizează transparența în ceea ce privește evoluția copilului la școală.

Resurse online

Puterea lumii digitale rezidă în cantitatea enormă de resurse care îi umple colțurile și crăpăturile. Bogăția acestei platforme implică popularitatea sa în rândul celor care caută cunoștințe. Raza de acțiune a acestei platforme o face favorită pentru persoanele care nu își pot permite cursuri cu normă întreagă la școli sau universități. Aplicațiile mobile îi ajută să aibă

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

acces la un compendiu de cărți electronice, pdf-uri și alte materiale online și la libertatea de a le accesa dincolo de granițele timpului și spațiului.

Divertisment

Conform diferitelor studii, aplicațiile mobile promovează divertismentul. Învățarea nu mai este o activitate pasivă, ci una activă cu ajutorul aplicațiilor. Transformarea lecțiilor în jocuri poate schimba fața educației. Copiii vor permite un fel de interes pentru învățare. Aplicațiile bazate pe niveluri insuflă o determinare de a trece fiecare nivel. Fără îndoială, aplicațiile îmbunătățesc educația. Gata cu temele plictisitoare și lecțiile grele.

Disponibilitate 24/7

Spre deosebire de școală, aplicațiile mobile sunt disponibile 24 de ore pe zi. Nu trebuie să vă faceți griji cu privire la orare. Oriunde poate fi o sală de clasă și la orice oră din zi sau din noapte. Cunoștințele dobândite prin intermediul aplicațiilor nu reprezintă o învățare limitată în timp, ci o învățare relaxată.

Cele mai multe aplicații promovează un control prietenos pentru copii. Copiii trebuie doar să ia dispozitivul în mână atunci când au chef să învețe. În sine, simplul fapt de a fi într-un mediu digital este deja mai interesant și mai atrăgător pentru ei, având în vedere că toți s-au născut într-o eră tehnologică în care în majoritatea locuințelor există telefoane mobile, calculatoare și/sau tablete cu acces la internet. În plus, trebuie remarcat faptul că și cei mai mici copii se descurcă fără prea mult efort datorită expunerii la care sunt supuși în mod normal la aceste dispozitive.

Utilizarea timpului liber

Niciun părinte responsabil nu dorește ca copiii săi să devină dependenți de "cutia cu proști" sau de "micul ecran". Utilizarea excesivă a internetului și folosirea telefonului mobil, a tabletei sau a computerului ore în șir nu sunt opțiuni bune pentru a omorî timpul. Acesta este momentul în care aplicațiile mobile își dovedesc valoarea. Învățarea cu ajutorul aplicațiilor mobile este una dintre cele mai înțelepte opțiuni pentru utilizarea activă a timpului liber.

Dacă un copil are mult timp liber, îl poate folosi pentru a învăța ceva nou cu ajutorul unei aplicații de învățare. Divertisment garantat fără a pierde timpul. Este important ca adultul să supravegheze timpul și locurile de divertisment pentru a se asigura că copiii îl folosesc într-un mod rațional (control parental, utilizarea dispozitivelor în aceeași locație în care se află părinții, deținerea modelelor sau parolelor dispozitivelor, verificarea istoricului etc.). Copiii trebuie să știe că utilizarea acestor dispozitive nu este gratuită și că este condiționată de supravegherea părinților. Exprimând clar acest lucru de la bun început, ei nu vor simți că li se ia intimitatea, ci,

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

dimpotrivă, se vor simți protejați și îndrumați cu privire la eventualele probleme legate de rețelele sociale sau de utilizarea necorespunzătoare a anumitor site-uri web.

Sarcini de rutină

Este o ușurare să poți efectua toate sarcinile banale cu câteva atingeri. Fie că este vorba de sarcini precum plata taxelor, de alte tranzacții care ne cer să stăm ore întregi la coadă sau de munca laborioasă de a nota prezența care îi înnebunește pe profesori cu cantitatea de hârtii care le zâmbește în fiecare zi. Toată această corvoadă a luat pur și simplu sfârșit odată cu existența aplicațiilor. Viața fiecărei persoane asociate cu ecosistemul a devenit mai simplă și mai eficientă.

Completarea lacunelor

Roata timpului a condus progresul până la lumea în care trăim astăzi. Progresul prin care au trecut școlile a eliminat multe dintre deficiențele care existau în sistemul educațional. Una dintre cele principale este lipsa de interacțiune între profesori și elevi. Aplicațiile și site-urile web au fost create pentru a ajuta la reducerea decalajului nu numai între elevi și educatori, ci și între părinți și profesori. Elevii și părinții pot fi la curent cu fiecare eveniment, schimbare de orar sau anunț.

Pământ mai bun

În timp ce milioane de copaci sunt tăiați pentru a face hârtie pentru metoda tradițională de învățare, aplicațiile mobile în educație necesită doar o singură descărcare. Acest lucru înseamnă un pământ mai verde pentru generațiile viitoare.

Procesul de învățare mobilă este durabil. Finalizarea unei lecții cu ajutorul unei aplicații este mult mai eficientă, deoarece înveți din experiență și nu din obligație.

Învățare sistematică activată

Învățarea inteligentă este un lucru, iar învățarea sistematică este următorul. Învățarea bazată pe aplicații le permite pe amândouă. Aplicațiile mobile sprijină învățarea sistematică. Aplicațiile sunt organizate în așa fel încât să promoveze nu numai dorința de a învăța, ci și învățarea sistematică.

Aplicațiile sunt aranjate într-un mod sistematic, astfel încât elevii să se lase purtați de curent fără să-și dea seama.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Portabilitate

Nu există limitări pentru telefoanele mobile. Acestea pot fi însoțitori constanți pentru părinți și elevi. În acest fel, aplicațiile sunt disponibile pentru copii oricând și oriunde. Învățarea nu va fi limitată la sala de clasă.

Mai mult decât copii

Este o greșeală să credem că numai copiii beneficiază de aplicații. Profesorii și părinții pot beneficia, de asemenea, de utilizarea aplicațiilor educaționale. Profesorii pot folosi aplicațiile în clasă; există sute de aplicații care îi ajută pe profesori să planifice materiale didactice. Învățarea bazată pe aplicații le permite profesorilor și părinților mai mult timp pentru a discuta planurile de lecții și pentru a îmbunătăți lecțiile interactive. Prin selectarea acestor APP-uri pentru copii, părinții și profesorii pot contribui foarte mult la procesul motivațional și educațional al elevilor.

Sustenabilitate

Utilizarea aplicațiilor mobile pentru învățare este mai durabilă în comparație cu metodele tradiționale de învățare care implică hârtie, creioane și pixuri. Obținerea notelor de referință este foarte ușoară în învățarea digitală: trebuie doar să le descărcați. Acest lucru duce la tăierea mai puțini copaci în fiecare an.

Actualizări instantanee

Există unele aplicații care nu sunt doar pentru a învăța, ci și pentru a fi la curent cu evenimentele școlare, orarele, alertele și alte informații importante. În curând, aplicațiile vă vor permite să efectuați plăți legate de educație, cum ar fi taxele de școlarizare, întârzierile la bibliotecă etc. De asemenea, acestea oferă posibilitatea de a interacționa cu studenții pe tot parcursul ciclului de viață, de la prospecți, studenți înscriși și absolvenți.

Urmăriți progresul copiilor dvs.

Cu unele aplicații, familiile pot urmări progresul copiilor lor, ceea ce reprezintă unul dintre lucrurile importante pe care orice părinte dorește să le știe. Împreună cu progresul, puteți vizualiza modul în care fiecare aplicație îi ajută pe copii să își îmbunătățească abilitățile, cum ar fi cititul, matematica și multe altele.

Rămâneți conectați

Aplicațiile educaționale sunt cea mai bună modalitate prin care copiii pot rămâne în contact cu profesorii lor. Deși modul de învățare prin intermediul aplicațiilor este total diferit de metoda de învățare tradițională, acesta adaugă valoare întregului proces.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4.3.3. Jocuri de masă

4.3.3.1. Neuroeducația și jocurile de societate

Neuroeducația ne prezintă un nou model care plasează actualul sistem educațional în sistemul judiciar, încărcătura sa curriculară, angajată în crearea de viitori profesioniști competenți și competitivi. Sistemul actual vorbește despre excluderea unei mari părți a populației și cauzează rate ridicate de eșec și abandon școlar. Nu doar cunoștințele sunt valabile în actuala eră tehnologică: este mult mai important să știm să le folosim, învățând să gestionăm resursele pe care le avem la dispoziție și să generăm și să producem noi cunoștințe. Majoritatea profesorilor sunt conștienți de faptul că acesta trebuie să fie obiectivul și că trebuie să facem schimbări substanțiale atât în conținutul curricular, cât și în metodologia de predare.

Abia de când neuroeducația a reprezentat o schimbare radicală a obiectivelor educației și a modului în care învățăm, a devenit evident că administrațiile educaționale sunt mașini lente. Ca urmare, apar inițiative individuale sau colective, din partea profesorilor, a școlilor și a grupurilor asociate, care pledează pentru o schimbare a bazei înseși a cunoașterii. Aceste inițiative prind din urmă tehnologia actuală și, susținute de mișcarea "minte, creier și educație", încorporează contribuțiile neuroștiinței educaționale. Un exemplu este activitatea lui David Sousa (2014), care subliniază importanța de a oferi experiențe noi care favorizează activarea neuronală, necesitatea de a menține concentrarea și ponderea feedback-ului pozitiv, care, dacă este și imediat, facilitează o învățare eficientă. Linia dreaptă (drumul cel mai scurt), recompensa și dorința de a excela sunt componente care bântuie creierul, deoarece permit activarea neuronală, favorizând un context de învățare. Când ceva ne convine, când ne stârnește curiozitatea și ne excită, permitem activarea amigdalei, o parte a sistemului limbic care activează secreția de dopamină. Dopamina este un neurotransmițător care îmbunătățește performanța zonei prefrontale și, în consecință, procesele atenționale care fac posibilă învățarea.

Acesta este genul de experiență "pozitivă" pe care creierul dorește să o reproducă în mod constant în căutarea permanentă de experiențe satisfăcătoare. Doar cineva poate învăța ceea ce iubește, doar prin emoție și plăcere poate învăța (Mora, 2013), sau, ceea ce este același lucru, doar emoția și plăcerea ne permit să învățăm. Feedback-ul și recompensele imediate ne vor permite, de asemenea, să menținem starea de atenție necesară.

Jocul este locul în care regăsim toate elementele propuse de neuroeducație. Nu există nicio altă activitate care să ne ofere o provocare, dorința de a excela, un feedback imediat, recompense și, mai ales, emoție.

4.3.3.2. Atitudini și competențe de bază care trebuie dezvoltate prin intermediul jocurilor

Prin intermediul jocului de societate, permitem conectarea socială, cognitivă și emoțională a neuronilor oglindă, stabilind un sistem de predare eficient.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Competența verbală

Limba este cel mai important instrument de relaționare, comunicare și exprimare cu ceilalți. Ca instrument, ne permite să construim gândirea și să înțelegem realitatea. Prin urmare, capacitatea de a vedea ne permite să raționăm, să rezolvăm probleme și să lucrăm cu conținuturi cu o componentă culturală. Dezvoltarea acesteia facilitează conexiunea asociativă între diferite concepte, care este unul dintre cele mai importante aspecte ale dezvoltării creierului.

Deși această abilitate este legată exclusiv de limbaj, ea este legată și de capacitatea de a interpreta și extrage informații din grafice și tabele și, prin urmare, de capacitatea de a înțelege și de a analiza atât informațiile verbale, cât și cele numerice.

Jocul de societate este una dintre activitățile de grup care favorizează cel mai mult intercomunicarea și dialogul intens; necesită o multitudine de acțiuni pentru a schimba, a conveni, a negocia. Limbajul devine astfel esențial pentru a atinge obiectivele jocului, activând procesele de ascultare și competențele de vorbire activă și semnificativă.

Unul dintre pilonii etapei primare este dobândirea unor competențe lingvistice suficiente pentru a putea înțelege sensul textului. În acest sens, dezvoltarea ariei verbale este implicită în fiecare joc de societate, întrucât toate necesită înțelegerea unor reguli, mai mult sau mai puțin complexe, pentru a începe să se joace, astfel încât fiecare dintre jocurile prezentate aici va contribui la dobândirea înțelegerii cititului. În plus, există meta-jocul, cel intrinsec jocului în sine, care îl afectează indirect și care ne ajută să ducem la bun sfârșit sarcina principală: să știm să negociem, să ne descurcăm, să facem combo-uri, să stabilim relații, să "mâncăm urechea adversarului" pentru a-l determina să facă preferințele noastre în timpul turei sale etc.

Competența numerică

Este abilitatea de a raționa cu numere și de a le utiliza într-un mod organizat, agil și adecvat.

Aceasta este legată de gestionarea conceptelor matematice de bază, de raționamentul aritmetic și de capacitatea de a rezolva situații care necesită ca elevii să folosească numerele în diferitele lor manifestări.

Cel mai bun mod de a consolida conceptele este de a practica în mod regulat activități de manipulare, raportându-le la subiecte și contexte legate de elevi; din nou, din acest motiv, jocurile de societate sunt unul dintre cele mai puternice instrumente pentru a îmbunătăți această abilitate, deoarece permit aplicarea conceptelor dobândite într-un mod semnificativ, făcându-i pe elevi protagoniști și parte activă a învățării lor.

Competența spațială și raționamentul logic

Competența spațială este abilitatea de a reprezenta mental forme, dimensiuni, coordonate, hărți, proporții etc. Ea ne permite să ne imaginăm rotația obiectelor în spațiu, dezvoltând astfel o perspectivă tridimensională. Ea favorizează simțul orientării, interpretarea hărților sau capacitatea de a situa în mod corespunzător obiectele într-un spațiu delimitat.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Raționamentul logic, pe de altă parte, ne permite să facem conexiuni cauzale, să rezolvăm probleme și să tragem concluzii și, prin urmare, este implicat în multe funcții mentale.

Ambele sunt legate de capacitatea de percepție vizuală de a construi reprezentări vizuale și de a gândi cu ajutorul imaginilor și sunt foarte direct legate de dobândirea abilităților de citire, scriere și matematică.

Atenție și memorie

Atenția este un proces de focalizare a percepției care ne permite să ne direcționăm activitatea către un stimul specific și să îl controlăm. Condiție prealabilă pentru orice proces de învățare, este un proces complex a cărui stimulare nu poate fi separată de multe alte funcții cerebrale, deoarece alte procese, cum ar fi memoria, orientarea sau funcționarea executivă, sunt interdependente de acesta, astfel încât stimularea sa va favoriza o îmbunătățire a eficienței cognitive a multor alte funcții mentale.

Memoria "este o funcție neurocognitivă care face posibilă înregistrarea, codificarea, consolidarea, reținerea, stocarea, recuperarea și reamintirea informațiilor stocate anterior. În timp ce învățarea este capacitatea de a dobândi noi informații, memoria este capacitatea de a reține informațiile învățate" (J.A. Portellano, 2005).

Interdependența dintre atenție și memorie este evidentă: pentru a înregistra informația, sunt necesare procese de atenție; apoi există un proces de stocare a informației și, în cele din urmă, un proces de regăsire. Toate acestea necesită strategii cognitive în care, pe lângă interpretarea informațiilor primite, se realizează o analiză, o clasificare, o asociere și o relaționare cu alte cunoștințe deja dobândite.

Eficacitatea antrenamentului atenției și memoriei se realizează în principal într-un context ecologic, adică prin desfășurarea unor activități care sunt direct legate de mediul natural al elevilor, activități care au sens și prezintă un mare interes pentru ei. Jocul de societate îi permite copilului să se apropie de acest mediu, deoarece temele sunt legate de interesul său. Ele nu sunt legate de un program de antrenament al atenției și memoriei, ci sunt prezentate ca o provocare ludică, care, așa cum am explicat mai sus, declanșează diverse procese de activare neuronală.

Orice activitate implică un proces de atenție; dacă la aceasta adăugăm că o practică regulată încorporează cunoașterea temei jocului, putem concluziona cu ușurință că nu există joc care să nu îndeplinească ambele funcții. Uneori, tema poate fi cea mai atractivă, alteori mecanica, alteori interacțiunea etc. Francezii numesc jocurile de societate "Jeux de societé", pentru că, deși există jocuri care se joacă singuri, marea majoritate caută o experiență de joc în comun, care ne face să ne amintim nu doar jocul, ci și experiența de joc și plăcerea finală. Prin urmare, un joc grozav poate fi dezamăgitor dacă experiența de joc nu a fost satisfăcătoare pentru că persoanele care l-au jucat nu au contribuit la ea.

4.3.3.3. Exemple de jocuri de societate

Jocuri de masă pentru dezvoltarea competențelor verbale

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Există nenumărate jocuri pe piața națională și internațională pentru a dezvolta acest tip de competiție. Iată câteva dintre ele:

Verbalia, care se caracterizează prin versatilitatea sa, având 50 de moduri de joc, ajută la dobândirea conceptelor gramaticale, favorizează îmbogățirea lexicală și este util în procesele fonologice și silabice.

Set, un joc ideal pentru stimularea percepției vizuale, care ajută la îmbunătățirea proceselor de discriminare vizuală și de atenție. Permite stabilirea de secvențe și asocierea acestora la diferite categorii și secvențe.

Salata de gândaci, supa de gândaci, supa de gândaci, deosebit de potrivite pentru dezvoltarea fluenței semantice, deoarece sunt jocuri simple care testează și abilitățile de reacție împreună cu recuperarea lexicală.

Deșertul interzis sau Insula interzisă, jocuri cooperatiste de mare forță narativă care facilitează dialogul și consensul în luarea deciziilor și în planificare, încurajând astfel o activitate dialectică intensă.

Iepurele și broasca țestoasă permite o mai bună înțelegere a fabulei, într-un mod ludic.

Regele din Tokyo, cu numeroase fișe de acțiune pentru a stimula înțelegerea lecturii și analiza textului.

Fauna y Tierra promovează formarea cititului descriptiv și stabilirea de asociații care să permită dobândirea de cuvinte semnificative.

Codul secret, o resursă inovatoare, face posibilă stabilirea de asocieri între diferite cuvinte într-un mod foarte creativ.

Blurble, un joc de exprimare verbală pentru a încuraja limbajul cu familia sau prietenii.

Când visez, un joc pentru a identifica imaginile și poveștile din vise. Visătorul trebuie să reușească să recunoască imaginile de pe fiecare carte în timp ce este legat la ochi, asumându-și un rol care îl ajută sau îl împiedică pe visător să identifice imaginile. De asemenea, jocul încurajează utilizarea sinonimelor sau a antonimelor pentru a-l ajuta sau împiedica pe visător, sau pur și simplu a cuvintelor care îl pot face pe visător să se raporteze (sau nu) la imaginea de pe carte.

Time's Up Family, o petrecere în echipă în care unul dintre jucători le va da indicii coechipierilor săi pentru a obține cel mai mare număr de cărți în 30 de secunde. Jocul constă în 3 runde: în prima rundă, trebuie să descrieți obiectul scris pe carte, fără a putea rosti acel cuvânt sau cuvinte derivate din el. În a doua rundă, puteți spune doar un singur cuvânt, ceea ce implică o mare cantitate de abstractizare. Iar în ultima rundă, trebuie să mimați.

Concept, un joc în care trebuie să îi facem pe ceilalți jucători să ghicească un concept (ales din cărți) prin intermediul imaginilor tipărite pe tablă (fără a putea vorbi). Imaginile presupun categorii gramaticale precum "mare/mic", formă, miros/nas/dor, sus/jos etc. Imaginația este foarte importantă în acest joc, la fel ca și modul în care transmitem ideile noastre celorlalți jucători.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

QWERTY! un joc rapid și distractiv, care stimulează recuperarea lexicală și învățarea vocabularului într-un mod corect. Fiecare jucător ia la întâmplare un număr de piese (de la 3 la 5, în funcție de numărul de jucători) și le aruncă pe tablă, lăsându-le pe partea albă. Fără să le atingă, toți jucătorii caută simultan cuvinte și le rostesc fără să le repete (doar unul de persoană). Punctajul se acordă în funcție de faptul dacă literele au fost sau nu repetate sau dacă sunt litere speciale. Literele folosite se aruncă, iar celelalte se pun înapoi în sac. Când nu mai sunt jetoane pentru toată lumea în sac, jocul se termină, iar persoana cu cele mai multe puncte câștigă.

Povești negre, clasicul joc polițist în care ni se dă o situație sau o scenă finală și trebuie să aflăm, întrebându-l pe narator, ce s-a întâmplat. Răspunsurile trebuie să fie întotdeauna da/nu/neimportante. Nu există scoruri, iar jocul se încheie atunci când rezolvăm ce s-a întâmplat. Imaginație și deducție într-un joc de cărți simplu. Există o versiune Albă, Mov, Aurie etc., care schimbă tema jocului.

Dixit, un joc narativ și multitematic, care ne cere să fim creativi și plini de imaginație. Acesta este format dintr-un pachet de cărți ilustrate cu diferite situații foarte onirice și originale. În fiecare rând, unul dintre jucători va fi naratorul, care trebuie să transmită o idee celorlalți jucători printr-un cuvânt, o frază sau un cântec. El sau ea va așeza apoi cartea care reprezintă acea idee cu fața în jos. Ceilalți jucători vor pune și ei una dintre cărțile lor care, în opinia lor, sugerează cel mai bine ideea transmisă de narator. Jucătorii vor încerca să ghicească care dintre toate cărțile este cea a povestitorului și vor încerca să își încurce adversarii cu propria carte. Folosind un sistem de puncte, meeplele lor vor urca pe tabela de marcaj până când vor ajunge la linia de sosire.

Story Cubes, o cutie mică cu doar 9 zaruri cu fețe ilustrate. În funcție de ceea ce apare după aruncare, trebuie să generezi o poveste. Pe lângă abilitățile cognitive, favorizează coordonarea mână-ochi, percepția vizuală, atenția selectivă, concentrarea, memoria de lucru, planificarea, flexibilitatea cognitivă etc. În plus, povestea poate fi scrisă, așa că se lucrează și abilitățile de comunicare scrisă și de limbaj. Există o mulțime de cutii cu teme diferite, ceea ce ne permite să le jucăm individual sau amestecând zarurile. Copiii mai mici pot arunca mai puține zaruri, astfel încât să poată crea propria poveste, ceea ce îi va ajuta treptat să învețe mecanica.

Quest Stories este un nou joc de cărți narativ în care jucătorii concurează pentru a colecta cele mai multe monede inventând povești "de tavernă". Proprietarul tavernei pune o problemă (carte) și fiecare jucător, cu grupul său de eroi ales (toți cu defecte majore, cum ar fi un uriaș cu frică de înălțime), încearcă să îl convingă pe proprietarul tavernei să angajeze grupul său de eroi. Ceilalți reprezintă diferiți recrutori, care vor încerca să îl convingă pe hangiu să angajeze grupul lor de aventurieri, care se rotește între jucători.

Jocuri de masă pentru dezvoltarea competențelor matematice

Gașca purcelușului, **cursa broaștei țestoase și arici** în fugă, ajutându-i pe cei mai mici să înțeleagă și să mânuiască numerele, în citirea și scrierea numerică și în sistemele de numărare, consolidând procesele secvențiale de la cel mai mic la cel mai mare, precum și în introducerea simbolurilor + și -, facilitând astfel înțelegerea reală a numerelor.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Coloretto, care oferă strategii pentru calculul aproximativ și mental, precum și pentru seriație și planificare în legătură cu raționamentul logic.

Machi Koro City, Dominion și Sushi go !, care **sunt** strâns legate de abilitățile de planificare, de calculul mental și de consolidarea operațiilor numerice și care favorizează, de asemenea, dezvoltarea memoriei de lucru, esențială pentru o bună competență matematică.

Mișcarea, un joc care consolidează percepția, orientarea și reprezentările spațiale și permite calculul mental al operațiilor legate de viteza de procesare.

Fila Filo, care, pe lângă faptul că favorizează numărarea și secvențierea, permite internalizarea unor noțiuni spațiale complexe care se dezvoltă într-un spațiu tridimensional.

Terra și Fauna, care, prin utilizarea unităților de măsură (kg și gr, m, cm) și a hărților, permite strategii de aproximare și estimare a măsurătorilor, ținând cont de o componentă intuitivă și dezvoltând raționamentul inductiv.

Jocurile de logică Solitaire ar fi mai degrabă o categorie de jocuri de creier, în care se urmează de obicei aceeași procedură. Se pornește de la o situație inițială dată. Apoi, trebuie să încercăm, să gândim și să raționăm care ar trebui să fie acțiunile noastre pentru a obține un rezultat final care a fost cerut. De obicei, sunt jocuri abstracte, cu una sau mai multe soluții ingenioase la enigma prezentată, care este variabilă. Câteva exemple sunt: Bătălia geniilor, Puzzle IQ, Dr. Brain, etc.

Jocuri de masă pentru dezvoltarea competenței spațiale și a raționamentului

Cacao, un joc de gestionare a resurselor, cu capacitate de raționament, al cărui design stimulează interpretarea grafică și conștientizează procesele de percepție vizuală, facilitând astfel dezvoltarea ariei spațiale.

Carcassonne și Carcassonne Junior vă permit să vă dezvoltați simțul de orientare și direcționalitate prin construirea de drumuri sau orașe, generând o hartă pe care ne vom plasa meeplele (conform regulilor de plasare) pentru a câștiga puncte prin majorități.

Moving! îi va introduce pe jucători într-un mod intuitiv în lumea volumelor, deoarece aceștia vor trebui să țină cont de dimensiunea și valoarea volumetrică a benzilor pentru a calcula spațiul pe care îl vor ocupa.

Labirintul magic sau roboții Ricochet combină două domenii care nu sunt de obicei lucrate împreună: orientarea spațială și memoria de lucru. Astfel, este esențial să se mențină o atenție activă, ceea ce va favoriza performanța optimă în procesele atenționale. În cel de-al doilea joc, tehnicile de reprezentare mentală vor fi folosite și pentru a calcula distanțe și deplasări. Acest mod de a lucra asupra orientării favorizează consolidarea proceselor de bază de pre-scriere la cei mai mici copii.

Calisto și Ubongo, jocuri în care sensul, direcția sau orientarea pieselor vor completa rezolvarea lor; acestea promovează procesele de interpretare și comprimare a spațiului, facilitând astfel orientarea și coordonarea mână-ochi.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Piesele sunt poliomene, un caz special de poliforme bine cunoscute pentru utilizarea lor în jocul Tetrix.

Uluru, un joc de logică și raționament pentru a încerca să îndeplinești modelele date pe cărți cu păsările noastre pe o insulă idilică, ceea ce nu este întotdeauna ușor.

Dimensiune, similar în esență cu cel precedent, dar de data aceasta în 3D, cu bile colorate. Este un puzzle tridimensional format din condițiile de pornire din fiecare rundă.

Kulami, un joc de bile pentru două persoane cu mecanică majoritară pe o hartă schimbătoare de module. Are o mutare condiționată care forțează adversarul să se mute în anumite locuri determinate de orizontala și verticala ultimei piese mutate de jucător la rândul său.

Jocuri de masă pentru dezvoltarea atenției și a memoriei

Terra și Fauna sunt două jocuri care activează procesele asociative, punând în legătură noile informații cu cunoștințele dobândite anterior, o strategie care îmbunătățește memoria.

¡1, 2, 3! Acum mă vezi facilitează dobândirea strategiilor de repetiție, grupare, clasificare și memorare a imaginilor.

Cocoricó, cocorocó, cocorocó, cocorocó! Este recomandabil să se înceapă cu cei mai mici copii în procesele de atenție și memorie. Folosiți o strategie asemănătoare cu cea de "memorie".

Scările înfricoșătoare reprezintă o resursă ideală pentru procesele de bază în aceste domenii.

Bombardamentul fantomă permite dezvoltarea unei atenții susținute.

Labirintul magic este o resursă originală, deoarece combină atenția și memoria orientată spațial, ceea ce este neobișnuit. Scopul este de a încerca să vă amintiți un traseu fără obstacole pentru a-l conduce pe magicianul nostru fără a-i scăpa bila magnetizată.

Memoarrr, un joc de cărți cu mecanica "Memory", în care jucătorii trebuie să se bazeze pe memoria lor și pe norocul lor de bucureștean pentru a încerca să scape de pe insulă. Acest joc vine în mai multe ediții cu teme diferite, în funcție de gusturile jucătorilor.

4.3.3.4. Tipuri de jocuri de societate

Jocuri abstracte

Jocurile de societate care nu au nicio temă sau cea oferită este atât de deconectată de experiența reală de joc încât ar putea la fel de bine să nu existe (în limbajul jocurilor de noroc cunoscut sub numele de "tema blocată"). Jocurile de **dame** și **Go sunt cele** mai pure exemple de abstractizare, în timp ce șahul - cu setul său de piese cu nume și sugestia sa de război istoric - este relativ tematic pentru standardele categoriei.

Exemple: Dame, Șah, Go, Tak, Shobu, Hive, Santorini, Kulami, Kamisado, Noctiluca, Patchwork, Blue (și continuările sale), Calico, etc.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Controlul zonei

Jocuri de societate cu un fel de hartă sau tablă care definește un spațiu pe care jucătorii concurează pentru a-l domina, de obicei prin adăugarea propriilor piese în regiuni sau zone sau prin eliminarea pieselor adversarilor. Uneori, controlul poate veni prin interzicerea accesului la zone, mai degrabă decât prin preluarea lor de către tine însuți - Scrabble este, fără îndoială, un exemplu al acestui gen!

Exemple: Small World, Risk, Nanty Narking, Blood Rage, El Grande, Samurai, Underdark Tyrants, etc.

Campanie/legat (jocuri Legacy)

Jocurile de campanie sunt definite de jocuri individuale care urmează o serie de scenarii legate între ele, în care acțiunile și rezultatul unui scenariu afectează adesea următorul. Jocurile de societate cu moștenire sunt un tip specific de joc de campanie în care alegerile și acțiunile tale te determină să faci modificări permanente (adesea fizice) ale jocului și ale componentelor sale, cum ar fi aplicarea de autocolante pe tablă sau ruperea cărților, oferind adesea o experiență unică.

Exemple: Gloomhaven, Pandemic Legacy, Charterstone, Betrayal Legacy, Clank Legacy, etc.

Construcția de punți (Deckbuilding)

Fiecare jucător începe cu propriul pachet identic de cărți, dar îl modifică pe parcursul jocului, adăugând cărți mai puternice la pachet și eliminând cele mai puțin puternice. A nu se confunda cu LCG-urile (Living Card Game) sau cu jocurile cu cărți de colecție, care sunt detaliate în următoarea categorie.

Construirea unui pachet de cărți începe de obicei cu un pachet de bază (identic sau foarte asemănător -echilibrat- între jucători, pe care, datorită mecanicii de joc, îl vom îmbunătăți cu cărți noi și mai puternice care apar de obicei pe o piață comună și care pot fi accesate cu anumite resurse. În acest caz, crearea și personalizarea pachetului face parte din experiența de bază a jocului.

Există o variantă a acestei mecanici numită **bagbuilding**, în care iei piesele dintr-unul sau mai mulți saci orbi și apoi le gestionezi în funcție de caracteristicile sau puterile lor, ca în jocurile de societate precum Draftosaurus.

Exemple: Dominion, Star Realms, Undaunted: Normandia, Harry Potter: Bătălia de la Hogwarts, Clank!, El Dorado, Thunderstone , Legendary Saga (Legendary Marvel, Alien, Predator, X-Files, etc.).

Jocuri cu cărți de joc și jocuri de cărți vii

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ambele sunt un tip de joc de societate în care jucătorii folosesc diferite pachete de cărți pentru a juca, construite înainte de joc dintr-un set mare de opțiuni, în conformitate cu reguli specifice. Există două modele principale de distribuție: jocurile de cărți de joc vând pachete de rapel cu un set aleatoriu de cărți în fiecare dintre ele, în care nu știm ce va ieși, în timp ce jocurile de cărți vii oferă un set fix de cărți în fiecare expansiune pe care utilizatorul le poate cunoaște în avans pentru a le adăuga la jocul de bază și pentru a îmbunătăți experiența de joc, adăugând noi personaje, misiuni, reguli etc.

Living Card Game este un tip de joc de cărți care elimină caracterul aleatoriu al pachetelor cumpărate, permițându-vă să verificați înainte de a cumpăra ce cărți vor fi incluse în fiecare pachet. Acest tip de joc include un set de bază cu care să te joci, iar apoi sunt lansate mai multe expansiuni în mod regulat. LCG se aplică numai jocurilor produse de compania Fantasy Flight Games, care a înregistrat termenul.

Exemple: Magic: The Gathering, Android: Netrunner, Marvel Champions, Arkham Horror: The Card Game, Lord of the Rings: Jocul de cărți, etc.

Competențe

Jocurile de masă care implică dexteritate fizică, fie folosind întregul corp, ca în Twister, fie doar degetele pentru a muta lucrurile, cum ar fi îndepărtarea blocurilor în Jenga. Aceasta poate include mutarea discurilor sau a altor obiecte cu degetele, ca în Flick 'em Up, echilibrarea lucrurilor în jocuri precum Beasts of Balance sau chiar aruncarea obiectelor, ca în Dungeon Fighter.

Exemple: Cube Quest, Catacombs, Flip Ships, Flick 'em Up, Crokinole, Beasts of Balance, Tuki, Junkart, Carrom, etc.

Draff sau Draffting

Draftingul este o mecanică în care jucătorilor li se prezintă un set de opțiuni (de obicei cărți, dar uneori zaruri sau plăci) din care trebuie să aleagă una, lăsând restul pentru ca următorul jucător să aleagă. Selecția poate fi făcută dintr-un fond central comun de opțiuni sau dintr-o mână de cărți care sunt transmise între jucători. Aceasta poate fi o mică parte a jocului, cum ar fi selectarea unei abilități pe care să o folosească în timpul unei runde, sau întregul spațiu de decizie al unui joc.

Exemple: 7 Wonders, Sushi Go!, Villagers, Draftosaurus, etc.

Constructor de motoare

În cursul unui joc de societate de construcție a unui motor, veți construi un "motor": ceva care preia resursele și/sau acțiunile inițiale și le transformă în mai multe resurse, care la rândul lor devin și mai multe resurse, care - la un moment dat - vor deveni, în general, o formă de puncte de victorie.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Exemple: Res Arcana, Century: Spice Road, Race for the Galaxy, Galaxy Trucker, etc.

Dungeon Crawler

Jucătorii își asumă rolul unor personaje care își croiesc drum printr-o locație, adesea reprezentată de o hartă grilă sau de o pagină de carte, învingând inamicii controlați de un alt jucător, de o aplicație însoțitoare sau de sistemul de joc în sine.

Acestea sunt adesea însoțite de o multitudine de miniaturi care se deplasează în jurul pătratelor de pe tablă. Tema poate fi extrapolată din temnițele în sine, cum ar fi spațiul, teroarea, pirații etc. Sunt de obicei jocuri în care zarurile au un rol important pentru a trece diferitele provocări și, prin urmare, șansa este un element de o importanță deosebită în joc.

Acestea sunt uneori numite "Ameritrash" de către cei cărora nu le place elementul de noroc. Aceste tipuri de jocuri tind să fie scumpe din cauza cantității de componente din plastic pe care le au, deși nu există întotdeauna un joc bun care să susțină un astfel de preț.

Exemple: Descent: Legends of Darkness, Gloomhaven, Mansions of Madness, Star Wars: Imperial Assault, Mice and Mystics, The Lord of the Rings: Călătorii prin Pământul de Mijloc, Mémesis, etc.

Eurogame

Adesea abreviate ca "euro", acestea sunt jocuri de societate care se concentrează pe strategie, acordând prioritate mecanicii în fața esteticii sau chiar a temei. Acestea tind să fie competitive, iar interacțiunea dintre jucători se face mai degrabă prin competiție pasivă decât prin conflict agresiv. Sunt denumite astfel deoarece multe dintre primele jocuri de acest stil au fost dezvoltate în Europa, în special în Germania, spre deosebire de jocurile "în stil american", mai tematice, dar bazate pe șansă, din acea vreme.

Criticii acestui stil de jocuri le numesc "jocuri fără suflet" sau "jocuri de mișcare a cuburilor", din cauza simplității componentelor și a planșelor funcționale, dar spartane.

Este din ce în ce mai frecventă găsirea unor hibrizi între cele două categorii "Ameritrash și Eurogames", cunoscuți sub numele de "Eurotrash", în care mecanica primează, dar cu un design estetic și componente de calitate care se încadrează într-o temă predefinită și concretă în prealabil. Ex: Wingspan.

Exemple: Agricola, Hansa Teutonic, Peaky Blinders, Settlers of Catan, Power Grid, Terraforming Mars, Concordia, etc.

Push-your-luck (Push-your-luck)

Este o mecanică făcută pe măsură pentru cei mai curajoși jucători, deoarece jocurile de societate cu acest sistem ne fac să ne crească adrenalina, testându-ne norocul și împingându-

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ne la limită pentru a câștiga. Va trebui să riști mai mult sau mai puțin în funcție de poziția pe care o ai, ceea ce uneori iese bine, alteori nu prea.

Uneori se mai numește și Press-Your-Luck.

Exemple: Quedlinburg Healers, Port Royal, Deep Sea Adventure, Strike, Turtle Island, Diamant, etc.

Roll & Move (Roll & Move)

Jocuri de societate în care se aruncă unul sau mai multe zaruri și se deplasează atâtea spații, de obicei pe o pistă de spații în buclă sau pe un traseu cu un început și un sfârșit. Adesea, aterizarea pe anumite spații va declanșa acțiuni specifice sau va oferi jucătorului anumite opțiuni de joc. Jocurile mai vechi, precum Goose sau Parcheesi, foloseau această mecanică în care jucătorii sunt prizonieri ai rezultatului zarurilor și iau puține decizii.

Ulterior, această mecanică a fost rafinată pentru a permite jucătorilor să aleagă din mai multe alternative sau prin utilizarea unor elemente de control al șansei, cum ar fi modificatorii de aruncare a datelor, etc.

Exemple: Monopoly, Jocul vieții, Șerpi și scări, Formula D etc.

Rulează și scrie

Aruncați câteva zaruri și decideți cum să folosiți rezultatul, notându-l pe o foaie de punctaj personală. Fiecare decizie influențează alegerile tale pentru restul jocului, astfel încât, chiar și în jocurile în care toată lumea folosește aceleași zaruri, alegerile ușor diferite de la început pot duce la rezultate finale foarte diferite. Unele jocuri schimbă numele înlocuind zarurile cu ceva de genul cărților pentru un "aruncă și scrie" (Welcome To...) sau scrierea cu ceva de genul plasarea de miniaturi pentru un "aruncă și construiește" (Era: Medieval Age).

Exemple: Yahtzee, Railroad Ink, Ganz Schon Clever, Corinth, Hadrian's Wall, Cartographers, Qwinto, etc.

Deducerea socială

Unul sau mai mulți jucători de la masă au un indiciu secret sau parțial, iar ceilalți trebuie să încerce să-l descopere sau să pună cap la cap indiciile pentru a desluși misterul. Minciunile, cacealmaua și acuzațiile sălbatice sunt așteptate peste tot. Jucătorilor li se atribuie adesea roluri ascunse pe care doar ei le cunosc și trebuie să își atingă propriile obiective, de obicei prin găsirea celui ciudat sau prin ascunderea faptului că tu însuți ești cel ciudat.

Unele au mai puțină interacțiune, dar cresc nivelul de deducere. Acestea pot fi jocuri competitive sau de colaborare, în ambele cazuri misterul trebuind să fie dedus sau rezolvat din indicii parțiale. Acesta este cazul lui: Cryptid, În căutarea planetei X, Secretul Ameliei, etc.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Exemple: Blood on the Clock Tower, A Werewolf Night Definitive Edition, The Resistance, The Resistance: Avalon, Inconvenient Guests, Secret Hitler, etc.

Povestiri

Jocuri de societate axate pe narațiune și descriere, regizate sau create în întregime de către jucători. Aceasta poate fi o poveste generală care durează pe durata întregului joc - sau pe parcursul unei campanii cu mai multe sesiuni - citită din pasajele prescrise, sau o secvență de viniete în care jucătorii trebuie să inventeze și să descrie ceva declanșat de o singură carte.

Exemple: Dilema regelui, Povestiri din o mie și una de nopți, Acest război al meu, Pentru regină etc.

Există jocuri de societate cu experiențe asemănătoare jocurilor de rol în care povestea joacă un rol important. Uneori, acestea necesită un maestru, iar alteori sunt înlocuite de o aplicație. Câteva exemple sunt: Dungeoneer, Talisman, Pathfinder, Thunderstone, Massive Darkness, etc.

Plasarea lucrătorilor

Jocuri de societate în care alegeți acțiuni din spațiile de pe tablă prin atribuirea grupului de "lucrători" - adesea lucrători reali din punct de vedere tematic în serviciul dumneavoastră. Sunt de obicei eurojocuri, cu interacțiune între jucători, deoarece acțiunile efectuate de un jucător adesea nu pot fi efectuate de un alt jucător sau au un cost.

Exemple: Charterstone, Agricola, Caverna, Lords of Waterdeep, etc.

Jocuri de petrecere

După cum sugerează și numele lor, acestea sunt concepute pentru a se distra cu prietenii. Sunt jocuri cu reguli simple, care pot fi învățate într-o clipă, în care râsul este principalul lucru și în care mecanica nu este foarte importantă. De obicei, durează între 5 și 15 minute și sunt, de obicei, un bun stimulent pentru a te juca cu copiii sau ca pregătire pentru o sesiune de joc mai intensă. Pot fi jocuri de cărți, jocuri de plastilină, jocuri cu componente din plastic, jocuri de îndemânare, jocuri de cacealmaua... de fapt, pot juca alte mecanici, dar cu acea componentă de distracție și dezvoltare într-un timp foarte scurt.

Preluare și livrare

Această mecanică presupune, în general, ca participanții să ridice un obiect dintr-o locație de pe tabla de joc și să îl transporte în altă locație. Amplasarea inițială a obiectului poate fi predeterminată sau aleatorie. În mod obișnuit, acțiunea oferă bani, puncte sau resurse pentru acțiuni ulterioare. În cele mai multe cazuri, există o regulă de joc sau o altă mecanică care determină unde trebuie să ajungă fiecare obiect. În aceste jocuri sunt foarte frecvente temele

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

sau setările legate de comerț, gestionarea resurselor, eurojocuri, ocuparea teritoriilor sau evoluția civilizației.

Exemple: Back to the Future, My Little Scythe: Castles in the Air, Clinic, Yukon Airways, Black Fleet, Firefly, Merchants & Marauders, etc.

Camere de evadare (Jocuri de evadare în cameră)

Acest tip de joc recreează experiența pe care o puteți avea într-o cameră Escape Room în jurul unei mese. De obicei, sunt jocuri bazate pe timp (de obicei 1 oră) pentru a ieși din cameră, a dezlega misterul, a finaliza misiunea etc. Sunt în mare parte jocuri de cooperare, deși unele jocuri prezintă obiective individuale pentru jucătorii înșiși.

Exemple: Saga Unlock!, Saga Exit, Escape Room: the game, Escape the room, Saga Hidden Games Crime Scene, Escape Party, The Enchanted Forest, Countdown, etc.

Wargames

Jucătorii joacă armatele unul împotriva celuilalt, reprezentate de colecții de figurine sau de jetoane pe o hartă, cu o grilă care reprezintă distanțele reale măsurate pentru mișcare. Figurile adversarilor trebuie eliminate sau obiectivele trebuie atinse pentru a câștiga, iar lupta este adesea dictată de aruncarea zarurilor sau de gestionarea mâinilor de cărți.

De obicei, sunt jocuri foarte lungi, cu reguli complexe și care cer jucătorilor să fie asidui și să se angajeze pentru o perioadă lungă de timp (uneori se joacă în mai multe sesiuni, lăsând jocul pregătit).

Exemple: Warhammer 40.000, Memoir '44, Risk, Axis & Allies, Battlelore, Tetrarchia, Commands & Colors (diverse ediții), Conflict Of Heroes The Awakening Bear Third Edition, Churchill, Undaunted, Here I Stand, Twilight Imperium, Twilight Struggle The Cold War, For the people, Combat Commander, 2Gm tactics, etc.

4.3.3.5. Tipuri de jucători

Marczewski a propus șase tipuri de utilizatori care diferă în funcție de gradul de motivație intrinsecă (de exemplu, auto-realizare) sau extrinsecă (de exemplu, recompense). Mai degrabă decât să se bazeze modelul pe comportamentul observat, tipurile de utilizatori sunt întruchipări ale motivațiilor intrinseci și extrinseci ale oamenilor, așa cum sunt definite de SDT.

Prin urmare, cele patru tipuri de motivație intrinsecă din modelul Hexad sunt derivate din cele trei tipuri de motivație intrinsecă din SDT, și anume relaționarea, competența și autonomia, la care se adaugă scopul. Figura de mai jos ilustrează cele șase tipuri de utilizatori din modelul Hexad. Mai jos, enumerăm tipurile de utilizatori și elementele de proiectare a jocului sugerate de Marczewski pentru a aborda motivațiile fiecărui tip, pe care le investigăm în această lucrare.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ilustrația 1 - Modelul Hexad

Filantropii sunt motivați de un scop. Ei sunt altruiști și sunt dispuși să dăruiască fără a aștepta o recompensă. Elemente de design sugerate: colectare și comerț, dar, schimb de cunoștințe și funcții administrative.

Socializatorii sunt motivați de relații. Ei doresc să interacționeze cu ceilalți și să creeze conexiuni sociale. Elemente de design sugerate: bresle sau echipe, rețele sociale, comparație socială, competiție socială și descoperire socială.

Spiritele libere sunt motivate de autonomie, adică de libertatea de a se exprima și de a acționa fără control extern. Le place să creeze și să exploreze în cadrul unui sistem. Elemente de design sugerate: sarcini de explorare, gameplay neliniar, easter eggs (un mesaj ascuns inserat de programatori sau designeri de jocuri care permite situații paralele sau deblochează conținut), instrumente de creativitate și personalizare.

Realizatorii sunt motivați de competiție. Aceștia caută să progreseze în cadrul unui sistem prin îndeplinirea sarcinilor sau să își demonstreze valoarea prin abordarea unor provocări dificile. Elemente de design sugerate: provocări, certificate, învățarea de noi abilități, misiuni, niveluri sau progresie și provocări epice (sau "bătălii cu șefi").

Jucătorii sunt motivați de recompense extrinseci. Aceștia vor face orice pentru a câștiga o recompensă în cadrul unui sistem, indiferent de tipul de activitate. Elemente de design sugerate: puncte, recompense sau premii, clasamente, insigne sau realizări, economie virtuală și loterii sau jocuri de noroc.

Disruptorii sunt motivați de declanșarea schimbării. Ei tind să perturbe sistemul direct sau prin intermediul altora pentru a forța schimbări negative sau pozitive. Le place să testeze limitele sistemului și încearcă să împingă limitele. Acest tip este derivat din SDT, dar și din observarea empirică a acestui comportament în cadrul sistemelor online. Deși perturbarea poate fi uneori negativă (de exemplu, trișorii sau agitatorii), acest lucru nu este întotdeauna cazul, deoarece perturbatorii pot, de asemenea, să lucreze pentru a îmbunătăți sistemul. Aceștia sunt acele persoane care testează limitele jocului și verifică dacă jocul "nu este stricat" (în limbajul jocurilor de noroc, un joc stricat înseamnă că nu este echilibrat, că a fost descoperită o

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

strategie câștigătoare și, prin urmare, anulează interesul pentru jocul în sine). Elemente de design sugerate: platforme de inovare, mecanisme de vot, instrumente de dezvoltare, anonimat, joc anarhic.

4.3.3.6. Platforme online

Există multe platforme online bazate pe internet pentru a juca jocuri de societate. Utilizarea acestor platforme a crescut exponențial în timpul detenției. Deși inițial catalogul de jocuri era destul de rar și nu foarte actualizat, jucabilitatea și întreținerea automată a jocurilor în sine (pregătirea automată a pachetului, aruncarea zarurilor în trei dimensiuni, prezența la o masă - virtuală- etc.) a dus la includerea în cataloage a unor noi jocuri și la lansarea unor versiuni premium ale acestor săli. În plus, creatorii înșiși au realizat că încărcarea jocurilor lor online nu le răpește potențialii clienți, ci dimpotrivă, crește, dacă jocul este bun, probabilitatea ca potențialii cumpărători să dorească să îl joace în formă fizică și să îl aibă pentru propria lor ludotecă.

Exemple de site-uri online: Board Game Arena, Tabletopia, Catan Universe, Minigames, Aso Brain Games, etc.

Extras

Există aplicații care vă permit, de asemenea, să jucați jocuri de societate online. **Vassal** este un motor de joc făcut special pentru a juca online adaptări ale unor jocuri de societate celebre. Este gratuit și open source, așa că îl puteți descărca pentru mai multe sisteme de operare (Windows, Linux sau macOS) și îl puteți instala pe computerul dumneavoastră în mod complet gratuit. Din linkul lor puteți vedea lista de jocuri care se joacă în prezent pe serverele lor.

Tabletop Simulator este o altă aplicație care vă permite să jucați online printr-o subaplicație numită Steam. Aceasta include o multitudine de jocuri clasice și moderne de tabletop, contra cost. Aplicația nu este gratuită, dar există numeroase oferte pentru a o cumpăra pe bani puțini la sfârșitul anului. Potențialul acestei aplicații constă în faptul că utilizatorii își pot încărca propriile jocuri și, prin intermediul aplicației, le pot juca cu o experiență foarte asemănătoare cu cea a jocului live: arunci zarurile, amesteci cărțile, muți componentele, etc. Este aplicația prin excelență folosită pentru a testa prototipurile care doresc să fie lansate pe platforme de crowdfunding precum *Kickstarter*, *Verkami, Indiegogo sau Patreon*. Autorii își pot deschide temporar jocurile și le pot închide din nou oricând doresc. Puteți combina această aplicație cu un chat vocal extern, cum ar fi Discord, ceea ce face ca experiența să fie într-adevăr foarte realistă.

4.3.4. Breakout Edu și Escape Rooms

O **cameră de evadare** este în parte teatru, în parte exercițiu de consolidare a echipei și constă în rezolvarea de puzzle-uri și interpretarea indiciilor în contextul unei teme sau al unui subiect. "Cea mai literală definiție a unui escape room este un joc care le cere jucătorilor să evadeze dintr-o incintă prin exploatarea împrejurimilor." (Hallaway, 2015) Escape room-urile sau jocurile educaționale au aplicat acest concept pentru a implica elevii în cadrul unei anumite

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

materii. Conceptul de cameră de evadare educațională este, în esență, o formă organizată de învățare bazată pe probleme care utilizează aspecte ale curriculumului în contextul unui scenariu sau al unei teme captivante. Formatul celor mai multe escape room-uri educaționale este ca elevii să încerce să spargă o serie de cutii blocate, mai degrabă decât să încerce neapărat să evadeze dintr-o cameră. Elevii urmăresc indicii pentru a găsi și rezolva puzzle-uri pentru a descoperi combinații de încuietori pentru mai multe indicii sau puzzle-uri. În final, elevii rezolvă marele puzzle final". În acest proces, elevii sunt inspirați de conținutul lecției să "câștige". "Escape room-urile educaționale pot fi super eficiente în școli datorită capacității lor de a se adapta la orice subiect. Elevii vor fi entuziasmați și motivați să învețe diferite materii într-un mediu captivant și captivant." (Aaron, 2017)

În ultimii ani, camerele de evadare educaționale (ER) au devenit un domeniu științific promițător și au stârnit un mare interes din partea cercetătorilor și a educatorilor în ceea ce privește noile abordări ale învățării bazate pe jocuri (GBL) pentru a ieși din clasa tradițională și a afecta diverse specializări și contexte educaționale. Majoritatea ER au fost create în scopuri recreative. Cu toate acestea, utilizarea ER în educație reflectă rata sa de creștere constantă, deoarece școlile trebuie să opereze cu diferite paradigme în procesul de învățare. Prima generație de ER s-a axat pe puzzle-uri logice dificile, în timp ce acum ER a evoluat în medii complet imersive, cu recuzită și efecte de înaltă calitate. Aceasta înseamnă că participanții la un joc trec din contextul vieții lor reale în contextul jocului și sunt atrași într-o anumită poveste sau problemă. RE educaționale sunt activități pedagogice bazate pe probleme, cu constrângeri de timp, care necesită participanți activi și colaborativi, un mediu pe care profesorii doresc să îl realizeze în sălile lor de clasă pentru a promova învățarea elevilor.

Breakout EDU este o versiune modificată a camerelor de evadare care este folosită în principal în mediul educațional pentru a preda conținut, precum și alte abilități, cum ar fi gândirea creativă, rezolvarea problemelor, colaborarea etc. Profesorii plasează o serie de lacăte pe o cutie încuiată. Profesorul oferă apoi puzzle-uri și provocări pe care elevii trebuie să le rezolve pentru a deschide cutia. Elevii au la dispoziție o perioadă limitată de timp pentru a rezolva provocările. Acestea urmează aceeași dinamică ca și Escape Rom-ul tradițional.

Datorită componentei sale educaționale puternice, iată care sunt cei mai importanți 5 pași pentru a crea un Digital Escape Room:

Pasul 1: Scrieți-vă mesajul (context, narațiune)

O cameră de evadare grozavă va avea o poveste amuzantă care va atrage cititorul.

Pasul 2: Creați-vă piesele

Decideți ce doriți să fie "încuietorile" dumneavoastră și apoi scrieți indiciile.

Pasul 3: Creați imaginile

Imaginile au două scopuri într-o cameră de evadare. Ele pot contribui la elementul cârlig al poveștii și pot conține indicii. De asemenea, pot fi folosite coduri QR compatibile cu orice dispozitiv mobil, cu scopul de a crește motivația pentru activitate.

Pasul 4: Creați încuietorile

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Cu ajutorul formularelor Google, creați "blocuri" cu validarea răspunsurilor, astfel încât să știe dacă au răspuns corect sau dacă trebuie să mai încerce.

Există mai multe programe, APP-uri, Genially și Sandbox Education create pentru a genera încuietori pentru camera de evadare.

Pasul 5: Creați site-ul dvs.

Puneți toate informațiile (indicii, imagini, istoric etc.) pe un site Google care poate fi accesat cu dispozitive mobile. Dacă elevii sunt mici, indiciile vor trebui să vină pe hârtie, combinând astfel dinamica Escape Room cu cea a vânătorii de comori".

4.3.5. Jocuri de rol

Jocul de rol este o tehnică care le permite cursanților să exploreze situații realiste sau imaginare, jucând personaje fictive și interacționând cu alții pentru a dezvolta experiența și a încerca diferite strategii într-un mediu controlat. În funcție de intenția activității, participanții pot juca un rol asemănător cu al lor (sau cu rolul pe care este posibil să îl joace în viitor) sau pot juca partea opusă a conversației sau interacțiunii. Ambele opțiuni oferă posibilitatea unei învățări semnificative, prima oferind experiență, iar cea de-a doua încurajându-l pe cursant să dezvolte o înțelegere a situației din punctul de vedere "opus".

În cadrul unui joc de rol, participanții primesc roluri specifice pe care trebuie să le joace într-o conversație sau altă interacțiune, cum ar fi un schimb de e-mail, tipice disciplinei lor. Li se pot da instrucțiuni specifice despre cum să acționeze sau ce să spună, cum ar fi un client agresiv sau un pacient care refuză, de exemplu, sau li se cere să acționeze și să reacționeze în felul lor, în funcție de cerințele exercițiului. Scenariul este apoi jucat de către participanți, urmat de reflecție și discuții despre interacțiuni, de exemplu, modalități alternative de abordare a situației. Scenariul poate fi repus în scenă cu modificări pe baza rezultatelor reflecției și discuției.

De obicei, există o persoană care dirijează experiența și îi pune pe jucători în context și le explică regulile (de obicei, acestea sunt deschise, dar asta nu înseamnă că totul este permis).

Posibile tehnologii de sprijin pentru jocurile de rol

Jocul de rol este o metodă de predare foarte flexibilă, deoarece nu necesită instrumente, tehnologie sau medii speciale; de exemplu, studenții pot lucra la un exercițiu de joc de rol la fel de eficient într-o sală de curs ca și într-o sală de seminar. Cu toate acestea, tehnologia poate aduce avantaje importante și chiar noi posibilități de utilizare a acestei abordări ca activitate de învățare.

La cel mai simplu nivel, tehnologia, cum ar fi aparatele de înregistrare vocală, camerele video și smartphone-urile/tabletele, permite ca exercițiile tradiționale de joc de rol față în față să fie înregistrate și stocate online pentru referințe, analize și reflecții ulterioare, ca în cazul unui exemplu de abilități de negociere creat de EduCon în Coreea. Acest lucru poate permite ca un exercițiu să fie revizuit la o dată ulterioară și reevaluat pe baza învățării și a experienței

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ulterioare, ceea ce, în general, nu este posibil atunci când exercițiul nu a fost înregistrat. Alte instrumente care pot fi utilizate cu acest stil tradițional de joc de rol sunt un sistem de vot electronic sau Twitter, care ar permite unui grup de studenți să observe jocul de rol și să evalueze situația și conversația pe măsură ce se desfășoară, de exemplu, votând dacă un personaj a fost prea agresiv sau prea supus în timpul unei anumite interacțiuni. Aceste informații ar putea fi păstrate și, împreună cu o înregistrare, ar putea constitui o altă resursă pentru analize și reflecții ulterioare.

Cu toate acestea, tehnologia poate fi utilizată pentru a crea exerciții de joc de rol dincolo de ceea ce este posibil într-o sesiune față în față. Tehnologiile asincrone, cum ar fi forumurile și forumurile de discuții online, rețelele de socializare, Twitter etc., permit ca jocurile de rol să se desfășoare pe perioade mai lungi de timp și într-un mod mai ponderat. Aceasta înseamnă că jocurile de rol pot avea loc în afara sesiunilor programate și în situații în care elevii nu se pot întâlni fizic în același timp. În această situație, cursanții ar posta partea lor de conversație, ar aștepta ca celălalt (ceilalți) participant(i) să răspundă, apoi și-ar posta propriul răspuns și așa mai departe. Această metodă le permite participanților să participe atunci când pot și le oferă timp să își analizeze răspunsurile și, deși poate părea destul de artificială în comparație cu un exercițiu față în față, poate reflecta destul de bine situații precum discuțiile prin e-mail.

Un alt avantaj al utilizării tehnologiei este că poate permite participanților externi să ia parte la jocul de rol. Instrumente precum Blackboard Collaborate, Skype și Google+ Hangouts oferă un spațiu online în care pot avea loc conversații în direct, inclusiv video. Acest lucru înseamnă că o persoană cu experiență sau expertiză în domeniul în care se desfășoară jocul de rol poate lua unul dintre roluri, producând o experiență mult mai realistă pentru cursant. De exemplu, un psiholog clinician, bazându-se pe propria experiență pentru a face interacțiunea realistă, ar putea juca rolul unui pacient, iar studenții ar putea juca rolul psihologului, sau un inginer autorizat ar putea juca rolul unui manager de proiect, în timp ce studenții ar putea juca rolul inginerilor în timpul unei ședințe. Toate aceste instrumente sunt accesibile gratuit prin intermediul internetului și necesită doar un microfon și difuzoare sau căști, ceea ce înseamnă că barierele tehnice sunt destul de reduse. Instrumentele dispun adesea de facilități de înregistrare care permit captarea permanentă a interacțiunii. Aceste instrumente sunt, de asemenea, utile pentru jocurile de rol între studenți atunci când toți sunt disponibili în același timp, dar nu se pot întâlni fizic, cum ar fi în cadrul cursurilor de învățământ la distanță sau în timpul stagiilor de practică.

Există platforme online, cum ar fi Roll20, Fantasy Grounds etc., care permit experiențe de joc de rol cu personaje (RPG) care joacă o misiune. Aceste platforme au avut un boom important în perioada pandemiei, când oamenii nu se puteau întâlni și căutau noi modalități de a se juca la distanță. Sunt platforme care îți permit să pui hărți, sunete, jetoane de personaje etc., ceea ce favorizează foarte mult imersiunea în poveste.

4.3.6. Alte tipuri de joc: în aer liber, fizic, sportiv etc.

Jocurile fizice și în aer liber care implică mișcare sunt o completare importantă a gamificării. Gamificarea poate ieși din sala de clasă sub forma unor **vânători de comori, vânători de indicii, concursuri de orientare, escape room-uri în aer liber, gimnazii** etc. și poate fi în continuare

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

legată de strategia de gamificare a clasei/școlii, conectând activitățile prin intermediul povestirii.

Activitățile în aer liber care implică mișcare sunt benefice pentru a evita rutina, schimbând scenariul obișnuit de învățare. În plus, activitatea fizică în aer liber în timpul orelor de școală îi ajută pe copii să devină mai inteligenți, mai sănătoși și mai puternici. Jocul în aer liber oferă o varietate de beneficii pentru dezvoltarea copiilor și, amestecat cu un cadru educațional, asigură nu numai dezvoltarea senzorială motorie, ci și dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială.

În mod similar, este destul de frecvent să găsești la evenimentele de joacă jocuri de societate "gigantice" care pot fi jucate în aer liber, cu componente foarte mari, concepute pentru a fi jucate în familie și cu copii.

Exemple: Egg Dance, Time's Up Party, Afrogym, etc.

4.4. Reguli și mecanica jocurilor

Mecanicile sunt un set de reguli care urmăresc să genereze jocuri care pot fi savurate, care generează o anumită "dependență" și angajament din partea utilizatorilor, oferind provocări și un traseu de urmat, fie că este vorba de un joc video, fie de orice tip de aplicație (Cortizo, 2011). Acestea sunt direct legate de teoria lui Jon Radoff și a celor 42 de FUNdamentals:

Identificarea modelelor	Dobândirea de cunoștințe	Fii un erou	Povestiri	Creați	Să vă fie frică
Colectează	**Organizarea persoanelor**	**Fiind un ticălos**	**Predicția viitorului**	**Emoții**	**Consolidarea relațiilor**
Găsirea comorilor	**Menținerea contactelor**	**Fii înțelept**	**Concurează**	**Conflicte câștigătoare**	**Îmbunătățirea sănătății**
Lucruri complete	**A fi în centrul atenției**	**Fii sălbatic**	**Psihanaliză**	**Relaxare**	**Conectarea cu trecutul**
Recunoașteți	**Admirați frumusețea**	**A fi dictator**	**Mister**	**Bizar**	**Explorați lumea**
Aducerea ordinii în haos	**Romantism**	**Trăiește o fantezie**	**Au abilități**	**Făcând lucruri prostești**	**Îmbunătățirea societății**
Personalizați lumile	**Efectuarea de cadouri**	**Ascultarea de povești**	**A face dreptate**	**Râdeți**	**Iluminat**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Tabelul 13 - Tabelul 42 de elemente fundamentale al lui Jon Radoff

Pornind de la această idee, Herranz (2013) propune mai multe tipuri de mecanici de joc:

- Provocări, scoțând utilizatorii dintr-un mediu confortabil pentru a-i introduce în mecanica jocului (Werbach, 2013). Trebuie să se acorde o atenție deosebită pentru a nu-i frustra pe participanți.
- Oportunități, competiție și colaborare, propunând modul ideal în care participanții se pot/ar trebui să se comporte în raport cu jocul.
- În cadrul oportunităților, jucătorul va avea diferite ture, diferite moduri de a interacționa cu jocul sau cu alți participanți.
- Pot exista, de asemenea, parteneriate între jucători ca o cooperare sau formarea de echipe pentru a îndeplini provocarea sau obiectivul.
- Depășirea provocărilor sau a obstacolelor va acorda puncte participanților.
- Alte elemente vor fi ierarhizarea participanților în funcție de punctajul obținut și definirea nivelurilor.
- Feedback-ul va indica faptul că se obțin recompense pentru acțiunile bine făcute sau finalizate.
- Este important ca participantul să se simtă recunoscut și, din acest motiv, se stabilesc recompense, care pot fi eșalonate în funcție de efort, nivel, risc și altele.

4.5. Angajament și flux

Una dintre principalele teorii asociate cu implicarea și gamificarea este teoria fluxului, cunoscută și sub numele de teoria experienței optime (Guo et al., 2016). Cercetările lui Csikszentmihalyi (1975) au urmărit să înțeleagă modul în care artiștii alocă o energie și un timp considerabile activităților lor. Cercetările sale au inventat termenul de experiență de flux, conform căruia concentrarea, interesul și plăcerea sunt experimentate simultan (Csikszentmihalyi, 1997) condiționând unul dintre pilonii de bază ai psihologiei pozitive. Teoria susține, de asemenea, că există trei canale de învățare: canalul *plictiselii, canalul fluxului și canalul frustrării* (Sharek și Wiebe, 2011). Pe măsură ce o persoană care învață progresează într-o sarcină, este probabil ca starea sa de flux să se mențină dacă dificultatea sarcinii crește pentru a corespunde abilităților în curs de dezvoltare. Pe de altă parte, "zona de plictiseală" va apărea dacă provocarea nu crește pe măsură ce competențele și abilitățile cursantului se dezvoltă. În canalul plictiselii, individul nu este interesat de sarcină și se dezinteresează rapid de activitate. Pe de altă parte, un individ poate cădea în zona de frustrare dacă nivelul său de îndemânare sau abilitate nu este comparabil cu dificultatea inerentă sarcinii. Sarcinile din cadrul canalului de frustrare pot fi de interes pentru el sau ea, dar sarcina devine atât de dificilă încât își pierde motivația de a persista. Scopul este ca activitatea să se încadreze între aceste canale, astfel încât interesul și provocarea să fie menținute în timp (Csikszentmihalyi, 1991).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Pe măsură ce teoria a evoluat, Csikszentmihalyi (1991, 1997) a definit următoarele opt dimensiuni ale fluxului pentru a defini performanța optimă a fluxului:

- Obiective clare și feedback imediat
- Echilibru între nivelul de provocare și capacitatea personală
- Sentimentul de control potențial
- Fuziunea dintre acțiune și conștiință
- Concentrare focalizată
- Pierderea conștiinței de sine
- Experiență de auto-recompensare

Termenul de flux este direct legat de creativitate, talent și fericire. Pentru Mihaly Csikszentmihalyi (2009): "*fluxul sau starea de flux este o stare subiectivă pe care oamenii o experimentează atunci când sunt complet implicați în ceva în așa măsură încât uită de timp, de oboseală și de orice altceva, cu excepția activității în sine*". Prin urmare, se referă la o stare de spirit care apare atunci când suntem atât de imersați într-o activitate încât timpul pare să se oprească și ne bucurăm de plăcerea fiecărei secunde pe care o petrecem făcând acea activitate. Prin urmare, este o stare de spirit operativă în care o persoană este complet cufundată în activitatea pe care o desfășoară. Este caracterizată de un sentiment de energie concentrată, de implicare totală în sarcină și de succes în desfășurarea activității".

Cum poți face ca o sarcină să fie atractivă și să aibă "Flow"?

Cel mai simplu mod de a realiza acest lucru este că nu este întotdeauna la fel, că are răsturnări de situație neașteptate, că se întâmplă "evenimente" sau situații imprevizibile, că sarcinile se schimbă și așa mai departe. Este ceea ce se obține în jocurile video atunci când ajungi la confruntarea finală din fiecare nivel, care trebuie să aibă ceva diferit față de cel precedent și trebuie să fie provocator. Provocarea, prin urmare, este de a găsi o modalitate de a implica jucătorul în așa fel încât acesta să nu se plictisească (pentru că este prea ușor) sau, dimpotrivă, să se descurajeze pentru că este prea dificil.

Atunci când cineva intră în această stare de "Flow", se observă câteva caracteristici comune:

- Atenția este concentrată asupra sarcinii cu un grad ridicat de concentrare.
- Activitatea este recompensatoare din punct de vedere intrinsec (inerent plăcută, deoarece reprezintă un centru de interes pentru persoana care o experimentează).
- Există un sentiment de plăcere legat de ceea ce se face.
- Timpul este relativ și trece fără să-ți dai seama.
- Sarcina este percepută ca fiind realizabilă și credeți că sunteți competent să o îndepliniți fără dificultate și cu un grad ridicat de succes.
- Simțiți că aveți control asupra efortului pe care îl depuneți.
- Dispare senzația de oboseală
- Starea de conștiință este aproape automată, fără efort; este deghizată în plăcere.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4.6. Narațiunea în procesul de gamificare (tematică)

Narațiunea poate fi definită ca fiind "metoda folosită pentru a spune o poveste care dă coerență experienței gamificate și îi ajută pe elevi să înțeleagă propunerea gamificată". De asemenea, trebuie să garantăm un fir comun care să contextualizeze conținuturile, provocând acea emoție care trezește curiozitatea în rândul studenților noștri. În cuvintele lui Francisco Mora (2020), profesor și doctor în medicină, neuroștiințe și profesor de fiziologie, "fără emoție nu există curiozitate, nu există atenție, nu există învățare, nu există memorie.

Narațiunea este poate cea mai importantă parte a creării unui mediu gamificat. Aceasta îi va cufunda pe elevi într-o poveste care îi va menține implicați și le va capta atenția.

Tema servește nu numai ca o estetică atractivă pentru utilizator, ci și pentru a da sens jocului. Colectarea punctelor care ridică barele de progres sună mult mai cool decât câștigarea de fani sau evantai sau umplerea cuferelor de pirat cu dubloni de aur. Mecanica este exact aceeași (adăugarea de unități la un contor), dar tema face ca totul să fie mai emoțional și mai ușor de înțeles, mai ales când cunoaștem contextul în care se desfășoară acea temă.

Pași pentru a realiza o narațiune: De unde să începi?

Abordarea povestirii poate fi copleșitoare la început. Este un proces creativ care poate consuma mult timp, cu atât mai mult dacă nu aveți experiență în crearea de povești. Cu toate acestea, chiar dacă nu ați scris niciodată povești, nu trebuie decât să vă gândiți la unul dintre multele filme, seriale sau cărți pe care le aveți în biblioteca personală pentru a avea un punct de plecare și primele idei vor apărea.

- Puteți începe cu teme pe care elevii/profesorii le cunosc deja din propria lor experiență culturală sau de petrecere a timpului liber: Harry Potter, Sherlock Holmes, Războiul Stelelor, Răzbunătorii..., sunt binecunoscute de toată lumea, iar inventarea unei povești cu un personaj malefic care a intrat și a făcut ceva diabolic, iar eroii trebuie să îl inverseze, ar fi o primă fază. Această opțiune are un mare avantaj: dacă folosim stereotipuri sau clișee culturale, utilizatorul înțelege de la prima vedere ceea ce îi spunem, deoarece a văzut toată viața acele situații și personaje în alte produse culturale. Am putea face un joc bazat pe tema unei cărți pe care numai tu o știi, iar oamenilor le va fi greu să se conecteze, indiferent cât de bun este universul. Dar dacă faci un joc cu tema "Stăpânul inelelor", chiar și cei care nu au văzut filmul sau nu au citit cartea vor putea să contextualizeze tot ce se întâmplă, pentru că face deja parte din tradiție.

- O altă opțiune este să începem prin a urma schema deja propusă de Josh Campbell (The Hero with a Thousand Faces, 1949). Acest autor, pornind de la opera lui Joyce, a definit un model care s-a repetat în majoritatea poveștilor epice ale lumii de la acea vreme și care a ajuns să fie numit: "Călătoria eroului". Examinat din perspectiva de astăzi, este surprinzător cât de mult îl urmează majoritatea poveștilor populare și a

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

fanteziilor. Ulterior, după o serie de conversații cu autorul însuși sub forma unui film (The Hero's Hourney: a biographical portrait), Harper Collins a publicat "The Hero's Journey: a biographical portrait").

"Călătoria eroului" constă într-o multitudine de pași, pe care se construiește povestea pe care noi, ca profesori, dorim să o creăm pentru a da coerență experienței gamificate. Această poveste poate fi folosită pentru gamificare, oferind implicare, semnificație și îndemnuri clare la acțiune pentru elevi:

Ilustrația 2 - Călătoria eroului

Elevilor li se pot prezenta mai multe schițe tematice pentru a le sugera să își creeze propriile narațiuni care pot fi folosite pentru posibile jocuri de societate (proiecte prototip), jocuri de rol sau jocuri de gamificare în clasă. Vedeți câteva exemple:

Ilustrația 3 - Călătoria eroului

Caracteristici ale narațiunii

Pentru a putea utiliza narațiunea ca element de proiectare a proiectelor gamificate, în special în domeniul educației, termenul de narațiune ar trebui să cuprindă cel puțin următoarele caracteristici:

Existența actorului (ca utilizator/elev/avatar), elementul de alegere (în timp ce opțiunile disponibile pentru progresia conținutului), interactivitatea (sistemul trebuie să răspundă la acțiunile utilizatorului), succesiunea evenimentelor (trebuie să existe un lanț logic al acestor acțiuni astfel încât progresul să aibă sens pentru utilizator), spațiul (ca spațiu virtual), timpul/data (ca informație prezentată), interacțiunea și, mai ales, pentru ca aceasta să constituie un element capabil să motiveze elevul, caracterizează experiența utilizatorului.

"Elementul narativ al Gamificării poate fi înțeles ca fiind procesul prin care utilizatorul își construiește propria experiență prin intermediul unui conținut dat, exercitându-și libertatea de alegere într-un spațiu și o perioadă de timp date, delimitate de logica sistemului". (Palomino et. Al., 2019)

Principalele avantaje ale utilizării narațiunilor pentru gamificare:

- Narațiunile le spun jucătorilor ce trebuie să facă.
- O narațiune îl ajută pe jucător să înțeleagă cu ușurință calea spre măiestrie.
- Acestea sporesc entuziasmul și atenția, deoarece simt că fac parte din povestea centrală.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Dacă există un conflict în narațiune, jucătorii vor dori întotdeauna să îl reducă sau să îl depășească și se vor strădui să îl rezolve. Atunci când conflictele sunt rezolvate, oamenii se simt bine.
- Este mai ușor să îți formezi amintiri atunci când ceva este povestit și, prin urmare, este mai bine să te supui încorporării, învățării și formării.
- Narațiunile pot găzdui cu ușurință scenarii complexe, necesitând schimbări de comportament la mai multe niveluri, mai degrabă decât să țină jucătorii concentrați pe un singur obiectiv.
- Mecanicile de joc promovează competiția, dar amestecul de narațiuni de grup din cadrul acestora promovează cooperarea.

Narațiunea "Salvați școala pentru ființe mitologice".

Narațiunea SALVAD LA ESCUELA PARA SERES MITOLÓGICOS (SALVAȚI ȘCOALA PENTRU FIINȚE MITOLOGICE) este împărțită în 30 de capitole. Ea poate fi citită sau ascultată ca audiobook pe tot parcursul anului școlar.

În cazul în care nu există timp pentru a citi povestea, elevilor li se poate prezenta sinopsisul, pentru a face legătura între vicisitudinile și evenimentele din poveste și pentru a inventa o poveste pornind de acolo.

În cazul în care va fi folosită și citită în clasă, este recomandabil ca aceasta să fie făcută chiar de către profesor sau de către elevi, cu o lectură și o dicție fluentă și competentă, pentru a facilita înțelegerea pentru restul clasei. Proiecția pe PDI sau pe monitorul interactiv ar permite ca aceasta să fie citită în același timp, iar elevii să poată urmări povestea.

Poate fi citită la orele de limba engleză sau de limbi străine și poate fi folosită pentru a exersa înțelegerea lecturii, punând câteva întrebări la sfârșitul fiecărui capitol (există un set de întrebări deja create pentru a lucra la înțelegerea lecturii). Profesorul poate face opriri pentru a explica unele cuvinte care sunt greu de înțeles sau care sunt interesante din punct de vedere lingvistic.

Avatarurile eroilor (elevilor) și ale monștrilor sunt aceleași cu cele care apar în narațiune. Cu toate acestea, nu ne putem aștepta ca cărțile de eveniment și de bătălie (dueluri și lupte) să apară în același moment în care evenimentul/bătălia are loc în narațiune.

SINOPSIS:

Școala Ființelor Mitologice este în pericol, afectând echilibrul dintre Bine și Rău. Un nou Mesia a fost revelat, dar a devenit o țintă clară a forțelor întunecate.

Hugo, un băiat timid și aparent normal, începe să aibă vise în lumea reală. I se încredințează o misiune: se pare că vraja care reține un zeu primordial malefic a fost ruptă după 222 de ani, iar acum această ființă demonică îl urmărește pe Mesia. Numărătoarea inversă a început. Hugo va avea nevoie de tot ajutorul pe care îl poate primi de la Ființele Mitologice. Vrei să-l ajuți pe Hugo să salveze lumea?

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Iată un scurt rezumat al acesteia.

REZUMAT:

"Timp de secole, Școala Ființelor Mitologice a pregătit cele mai colorate creaturi, cu puteri magice incredibile și unice, care vor deveni viitoarele ființe mitologice admirate de diferite lumi și culturi pentru a lupta împotriva forțelor răului. Magia care radiază din această Școală este de așa natură încât le permite să se deplaseze prin salturi în spațiu și timp, ceea ce reprezintă o apărare naturală împotriva adversarilor lor. Curând, însă, o veste mare este dezvăluită: un nou Mesia a fost dezvăluit: este o fată cu o putere magică imensă care captează rapid atenția demonilor, monștrilor și vrăjitorilor, toți acoliți loiali ai lui **Wo-Shikram**, un zeu primordial al Răului care s-a eliberat după 222 de ani, rupând sigiliul magic de reținere care îl ținea captiv.

Școala trebuie să îl protejeze pe Mesia mai presus de orice, așa cum au făcut-o atât de des predecesorii lor. Este de o importanță vitală să se restabilească echilibrul sau toate lumile cunoscute vor fi pierdute.

Hugo, un băiat timid și aparent normal, începe să aibă vise despre creaturi ciudate cu puteri extraordinare. El se află în oraș doar de câteva luni. Locuiește cu mătușa sa Matilde, o bătrână care a avut grijă de el când părinții lui au murit. Merge la școală, încercând să treacă cât mai mult timp neobservat în fața colegilor și a profesorilor, în timp ce imaginația sa zboară spre lumi imaginare. Nu-i poate spune mătușii sale că un grup de copii conduși de un anume "Nachete" îl deranjează de când a sosit.

Visele continuă, de data aceasta cu o voce clară: cineva îi cere ajutorul, ceva ce numai el poate face, deși nu știe foarte bine de ce. O Misiune i-a fost încredințată: el este Alesul, singurul care îl poate salva pe Mesia, răpit de forțe demonice și care a lăsat Școala vulnerabilă, stabilindu-se într-un loc fix: o insulă pierdută într-un ocean imens.

Cineva i-a povestit despre un bătrân înțelept care trăia pe cel mai înalt munte care încorona orașul. Trebuia să meargă să-l întâlnească și să-l întrebe despre aceste vise ciudate. Hugo va trebui să călătorească în lumea acestor creaturi ciudate pentru a face parte din Școala Ființelor Mitologice. În ciuda diferenței evidente dintre toate acestea, provenind din lumi împrăștiate în tot universul, toate au ceva în comun pe care îl detectează imediat: un fel de pungă cu pietre prețioase în interior. Hugo știe că aceste pungi trebuie să fie importante, deși nu este conștient de utilitatea lor.

Cu ajutorul profesorilor școlii și al unora dintre elevi, va avea parte de multe aventuri nu lipsite de pericol. Un grup de șapte oameni curajoși vor porni în avangardă pentru a încerca să-l salveze pe Mesia, în timp ce școala se pregătește pentru ceea ce pare a fi un atac iminent al forțelor lui Wo-Shikram.

Încetul cu încetul, el va începe să descopere cine este cu adevărat, în pofida hărțuielilor constante ale acelui miriapod uriaș care pare să se fi răzbunat pe el. Dar poate, doar poate, că nu este băiatul "normal" pe care îl credea; i se va dezvălui trecutul său, care a fost șters din greșeală și despre care acum nu mai are decât o vagă amintire. Cum au murit părinții lui? El are doar imagini vagi și nu poate pune cap la cap piesele puzzle-ului.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Hugo va trebui să își înfrunte temerile, să își depășească nesiguranța și așa mai departe. Pentru a face acest lucru, el se va antrena din greu, va descoperi mistere uimitoare, va lupta împotriva monștrilor..., pe scurt, va trăi aventuri captivante, descoperindu-se într-o luptă fără menajamente împotriva forțelor răului. De asemenea, va întâlni personaje deosebite care îl vor ajuta în misiunea sa; înainte, era doar un copil speriat; dar, cu toate acestea, după diferite aventuri și conversații cu tot felul de ființe, el își dezvoltă o nouă fațetă de lider, rezultatul unei maturități fără precedent. Nu degeaba este Alesul, nu-i așa?

Locuri fantastice legate de o lume reală, ambele conectate în mod magic și care se pot prăbuși într-o clipă dacă echilibrul dintre Bine și Rău nu este restabilit din nou. Vor reuși forțele întunecate să distrugă Școala și pe toți cei din ea? Ce nouă ordine universală se pregătește pentru când se va întâmpla acest lucru? Cine este misteriosul Mesia? De ce a fost el ales? Cine este Wo-Shikram și de ce a reușit să se trezească din somnul său sub formă de prizonierat? Poate un copil obișnuit să se opună unui Zeu Primordial care se afla deja la originile timpului? Aceste și alte întrebări își vor găsi răspunsul într-o poveste fantastică care va încânta, fără îndoială, cel mai exigent public tânăr.

Videoclip promoțional (în spaniolă): https://www.youtube.com/watch?v=F8Gdu52cyZA

NOTĂ: Acest videoclip a fost proiectat în toate clasele susceptibile de a începe cu gamificarea și cu acest subiect (20/21, elevi din clasele a III-a - a VI-a din învățământul primar). A fost proiectat tuturor elevilor în ultima zi de curs a primului semestru, pentru a genera așteptări și entuziasmul necesar pentru a face față noului semestru de după Crăciun.

Aceasta este propunerea domnului *Marco A. Muñoz González*, coordonatorul acestui proiect Erasmus+ Gamiright, o narațiune unică și originală creată pentru a fi pusă în practică în orice școală, pornind de la imaginația și creativitatea acestui profesor.

4.7. Aplicații digitale pentru gamificare

Mai jos sunt prezentate câteva exemple de aplicații care vor facilita procesul de gamificare, în special pentru gestionarea punctelor câștigate (sistem de economie de jetoane) sau chiar pentru a se concentra pe anumite competențe, cum ar fi alfabetizarea sau calculul:

- **Koi Earth Alliance**: este un proiect multidisciplinar gamificat creat prin intermediul Genially, care integrează ODD (Obiectivele de Dezvoltare Durabilă) în programa școlară cu o abordare incluzivă. Scopul este de a implica elevii în provocările sociale și de mediu prin misiuni, provocări și sarcini integrate pentru a depăși provocările "curriculare" cu care ne confruntăm. În acest fel, îi responsabilizăm pe elevi și îi implicăm în propria învățare. Acest proiect este condus de *Jujo* (@soyjujo_juanjo), care, împreună cu o echipă de peste 15 profesori din întreaga Spanie și o comunitate foarte prolifică (profesori gamificatori), face posibil acest proiect flexibil și complet adaptabil la orice materie și vârstă.

Site web: https://view.genial.ly/5f08fffd28ac660da5ade728/interactive-content-alianza-tierra-koi

- **Captain UP**: un instrument care urmărește să unifice adepții care împărtășesc un interes pentru învățare prin exploatarea puterii gamificării. Această idee vine de la Yu-kay Chou, vorbitor TED, unul dintre cei mai importanți și mai influenți experți în

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

gamificare din lume. Această platformă a fost utilizată cu succes în lumea afacerilor, nu doar în mediul academic. Putem găsi diferite provocări, Easter Eggs, niveluri și o comunitate foarte activă. Tabloul principal monitorizează activitățile desfășurate cu grafice, statistici, insigne și evoluția în obținerea acestora, niveluri, rezultate sub formă de clasamente etc. Toate aceste secțiuni arată în procente nivelul de realizare a acestora în funcție de activitățile desfășurate.

Platforma este complet personalizabilă și puteți utiliza toate funcțiile sale pentru a crește gradul de implicare pe site-ul dvs. (web, social media etc. și pentru a crea o audiență fidelă).

Site web: https://academy.captainup.com/

- **AhaSlides:** vă permite să creați sondaje atractive, chestionare distractive, concursuri și jocuri, fie pentru clasă, fie acasă, urmând cinci pași simpli: creați un cont gratuit, creați întrebările alegând tipul de răspuns (cu alegere multiplă, cu text, cu imagine, deschis...), alegeți configurația (joc de echipă, individual...), invitați elevii și, în final, jucați! Pentru a ușura procesul, platforma dispune și de șabloane predefinite pe diferite teme, gata de completat și de folosit în clasă.

Site web:
https://ahaslides.com/es/blog/quiz-for-students/?source=solutions_teaching&medium=button&campaign=landing_site&content=teaching

- **Poll Everywhere:** gratuit și ușor de utilizat. Prin intermediul acestui instrument, profesorii pot propune o întrebare sau un subiect la care elevii pot participa în mod anonim, fără a fi nevoie să își creeze un cont, folosind dispozitivele mobile, tabletele sau computerele lor. Pot fi create diferite tipuri de sondaje: cu alegere multiplă, cu întrebări deschise, un concurs...

  Site web: https://www.polleverywhere.com/

- **Plickers:** este o aplicație de gamificare cu realitate augmentată care necesită doar telefonul mobil al profesorului pentru a lansa dinamic testele. Elevii nu au nevoie de dispozitive electronice; în schimb, ei au carduri cu un cod special. În funcție de orientarea cartonașului, răspunsul ar corespunde opțiunii A, B, C sau D. Profesorul scanează toate codurile cu telefonul mobil de pe biroul său, iar răspunsurile (reușite și ratate) sunt afișate pe ecran.

  Site web: https://get.plickers.com/

- **Socrative:** permite crearea de chestionare la care elevii răspund în timp real de pe telefonul mobil. Prezintă rezultatele sub forma unor clasamente care pot fi utilizate ca formă de evaluare.

  Site web: https://www.socrative.com/

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- **Super Teachers Tools**: este un instrument foarte versatil, care propune multiple activități de realizat în clasă, cu formate originale din programe TV precum "Who Wants to be a Millionaire" sau "Jeopardy Style". De asemenea, include multe alte instrumente, cum ar fi un ceas sau zaruri pentru a juca diferite jocuri.

  Site web: https://www.superteachertools.us/

- **iCuadernos by** Rubio: un sistem intuitiv și ușor de utilizat pentru copii, această aplicație a editurii Rubio îi ajută să își îmbunătățească cunoștințele într-un mod distractiv și fără ajutorul adulților: vor exersa matematica, vor învăța să scrie și să recunoască literele majuscule și minuscule și vor găsi o mare varietate de activități pentru a dezvolta concepte de bază sau pentru a picta, ceea ce îi va ajuta în dezvoltarea intelectuală și motorie. Este o platformă gamificată, în care elevii pot câștiga medalii completând cele 20 de niveluri deblocabile din fiecare caiet.

  Site web: http://www.icuadernos.com/

- **Ta-tum - escuela avante gamificación:** platformă de promovare a lecturii. Disponibilă pentru iOS, Android și Chrome, își propune să aducă lectura mai aproape de elevi prin gamificare (carduri cu valori în sarcini, teste și medalii. De asemenea, se pot obține insigne foarte interesante. Din punct de vedere tematic, elevii se vor alătura Școlii Avante, formată din șase detectivi care îi vor îndruma pe elevi să devină investigatori literari. Aceștia vor avea acces la o bibliotecă cu o multitudine de titluri și vor putea personaliza și interacționa cu cărțile.

  Site web: https://ta-tum.com/#welcome

- **Brainscape**: o platformă pentru găsirea, crearea și partajarea de cartonașe flash, cu o bancă extinsă și variată de cartonașe digitale pentru predare.

  Site web: https://www.brainscape.com/

- **Knowre**: imaginați-vă un joc video care are ca scop să predea matematică, dar fiind un joc, principalul lucru pe care îl obținem din el este distracția. Aceasta este premisa aplicației: să înveți matematică în timp ce te distrezi. Aceasta include provocări privind algebra și geometria și caută să fie un accesoriu pentru clasa mai tradițională și formativă.

  Site web: https://www.knowre.com/

- **Cerebriti**: platformă de jocuri care are două aspecte: pe de o parte, elevii își pot crea propriile jocuri educaționale; pe de altă parte, pot juca jocuri create de alți utilizatori (sau de profesori) pentru a-și consolida cunoștințele. Există jocuri pe toate temele și pentru toate clasele și vârstele. Este gratuit și multiplatformă.

  Site web: https://www.cerebriti.com/

- **Minecraft**: Education Edition este un instrument foarte popular. Lansarea sa a deschis ușa către nenumărate posibilități de aplicare în educație. Minecraft: Education Edition este un exemplu despre cum jocurile video își pot avea locul în clasă pentru a preda tot felul de materii, în funcție de resursele pe care dorim să le folosim. Elevii pot crea

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

medii virtuale, obiecte, personaje etc. cu care pot interacționa (chiar și în mediile altora). Există o mare comunitate care folosește acest instrument puternic, cu imaginea pixelată caracteristică.

Site web: https://education.minecraft.net/es-es

- **Kahoot!** este un instrument care vă permite să creați chestionare într-un mod foarte intuitiv. Puteți să vă creați propriile chestionare sau să vă alăturați unuia dintre multele deja create și disponibile pentru mai multe vârste și niveluri. Gamificare pură: clasamente imediate, învățare și multă distracție pentru un joc extrem de ușor de utilizat, așa cum este descris pe site-ul lor. Jucătorii aleg răspunsul la întrebare făcând clic pe culori și/sau simboluri; timpul de răspuns este decisiv pentru a obține mai multe puncte.

  Site web: https://kahoot.com/

- **Quizizz**: un instrument similar cu Kahoot! cu ajutorul căruia profesorii pot crea teste care să fie efectuate în clasă în timp real. Principala diferență față de primul este că acesta este complet gamificat și permite obținerea de monede cu care se pot cumpăra puteri (mai mult timp de răspuns, poțiuni pentru evitarea eșecurilor etc.). În plus, vă permite să partajați testele cu alți profesori și să le trimiteți pentru a le face acasă. Instrumentul este flexibil, deoarece vă permite să adăugați text, imagini sau audio la întrebări.

  Site web: https://quizizz.com/join/

- **Classcraft:** este una dintre cele mai asemănătoare platforme de jocuri video. Classcraft este un fel de *World of Warcraft* pentru educație, cu o încărcătură uriașă de gamificare în clasă, o platformă extrem de vizuală și atractivă care vă permite să creați o lume de personaje (magi, vindecători și războinici) care trebuie să coopereze și să participe la misiuni pentru a câștiga puncte și aur pentru a-și îmbunătăți echipamentul. Scopul este de a progresa în mod colaborativ în timp ce învață și își dezvoltă cunoștințele. Este o platformă cu plată, deși are opțiuni gratuite interesante.

  Site web: https://www.classcraft.com/es-es/

- **CodeCombat**: joc video pentru a învăța să programăm în care va trebui să rezolvăm anumite provocări și probleme prin cod pentru a avansa și a ne îmbunătăți nivelul și echipamentul. De fiecare dată acestea vor fi mai complicate și de fiecare dată vom învăța mai mult. Vă recomandăm să aruncați o privire dacă doriți să învățați oricare dintre limbajele disponibile, cum ar fi Python sau Lua, printre altele.

  Site web: https://codecombat.com/

- **Boom Writer**: este un site care își propune să motiveze copiii transformându-i în scriitori de moment. Aceștia primesc câte un capitol dintr-o carte. Copiii continuă capitolul și îl trimit. Aceștia vor trebui să citească mai multe capitole trimise și se va face un vot. Câștigătorul va scrie al doilea capitol, repetând procesul până când cartea este terminată și, în cele din urmă, publicată.

  Site web: https://boomwriter.com/

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- **Genially**: un instrument multifuncțional cu diverse conținuturi concepute pentru a juca în clasă. Vă permite să creați prezentări, infografice, postere, cataloage și imagini într-un mod simplu și intuitiv, precum și să accesați o mulțime de proiecte create de o comunitate numeroasă, multe dintre ele în modul șablon editabil.

  Site web: https://genial.ly/es/

- **Smile & Learn:** este o platformă educațională unde copiii vor găsi jocuri, videoclipuri și povești interactive pentru a se distra în timp ce învață. Cu peste 7.500 de activități (matematică, limbă, știință, artă, emoții și multe altele concepute de educatori), traseele de învățare pot fi generate în funcție de caracteristicile individuale ale fiecărui copil, astfel încât învățarea individualizată este mai mult decât garantată.

  Site web: https://smileandlearn.com/

PLATFORME DE GESTIONARE A PUNCTELOR (SISTEME DE ECONOMIE DE JETOANE)

Aceste platforme favorizează gamificarea altor platforme, cum ar fi cele anterioare, putând gestiona avataruri, puteri, insigne, niveluri, clasamente etc. Deși nu au conținut în sine, acestea sunt instrumente importante pentru a-i motiva pe elevi să învețe.

Aici prezentăm cele două platforme care au fost folosite cel mai mult în cadrul proiectului Gamiright:

- ☺ **ClassDojo:** combină resursele de gamificare și gamificare cu o platformă importantă de informare a părinților cu privire la progresul copiilor lor. De asemenea, are statistici care îi ajută pe profesori la evaluare. Este foarte ușor de configurat și este complet gratuit, fiind foarte atractiv din punct de vedere vizual. Sunt avataruri în formă de mici monștri care vor ajuta, fără îndoială, să îi captiveze pe elevi. Datorită aspectului său mai copilăros, îl recomandăm pentru etapele de Educație Infantilă și Învățământ Primar.

Site web: https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true

- ☺ **MyClassGame**: platformă web open source al cărei obiectiv principal este de a ajuta orice profesor care este încurajat să utilizeze metodologii precum învățarea bazată pe proiecte, învățarea prin cooperare și metodologia agilă, folosind strategii de gamificare pentru a implica și motiva elevii. Este un instrument care poate fi utilizat la orice nivel, în orice mediu și în orice context educațional. În plus, unul dintre avantajele sale este că, dacă este accesat printr-un cont Google, utilizatorul poate importa cursurile Google Classroom cu toți elevii înregistrați. Un alt mare avantaj este reprezentat de multiplele șabloane care pot fi descărcate și personalizate, ușor de adaptat la clasele noastre. Aceasta este platforma pe care Gamiright a folosit-o pentru a preda gamificarea digitală pentru clasele a III-a - a VI-a din învățământul primar.

Pe pagina principală, există o comandă rapidă de accesare din Gamiright. Datorită proiectului Erasmus+ și în colaborare cu Juan Toman, creatorul, gama de limbi a fost extinsă la română și greacă, printre numeroasele sugestii de îmbunătățire care au fost în cele din urmă

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

implementate în acești doi ani. Întrucât este open source, mulți profesori cu abilități de programare îl ajută pe creator în întreținerea platformei.

Site web: https://www.myclassgame.es/students/uiJvEd3Ybo6BjxPCN

STRATEGIA DE GAMIFICARE

Strategia de gamificare a Gamiright a fost planificată inițial în 3 module diferite, cu diferite niveluri de complexitate a elementelor și mecanismelor. Pornind de la această premisă, scopul este de a acoperi nevoile profesorilor interesați de gamificarea orelor de curs, adaptându-se la cunoștințele și experiența anterioară a acestora în materie de gamificare: începători, puțină experiență, ceva experiență.

Profesorii pot alege să aplice un modul sau altul în funcție de cunoștințele lor despre sistemul de gamificare și pot adăuga sau elimina elemente din alte module după bunul plac. Metoda de gamificare ar trebui să fie adaptată profesorului, nu invers. Profesorul trebuie să aibă predispoziția de a învăța un sistem care, fără îndoială, îl va ajuta în cadrul orelor sale, făcându-le mai motivante pentru elevi și favorizând procesul de predare - învățare. Nivelul de imersiune va depinde de gradul de implicare, care va crește treptat, pe măsură ce va vedea rezultatele la elevii înșiși și se va simți mai încrezător. Pentru a *alerga, trebuie mai întâi să înveți să mergi*; în acest sens, profesorul poate învăța pe parcurs, adaptând metodologia, renunțând la ceea ce implică complexitate sau muncă suplimentară și concentrându-se pe ceea ce este capabil să gestioneze.

Aceste module sunt susținute de platformele Class Dojo și @myclassgame, deși pot fi dezvoltate off-line fără nicio tehnologie, descărcând materialul în format pdf, atât avatarurile, cât și diferitele sisteme de înregistrare. Acest ghid nu se dorește în niciun caz a fi un tutorial dezvoltat privind utilizarea acestor platforme, ci mai degrabă să explice în mod general cum să se înceapă. Puteți găsi tutoriale și videoclipuri excelente în limba noastră despre cum să utilizați aceste programe.

Următoarele secțiuni prezintă modulele de gamificare corespunzătoare nivelurilor A, B și C (de la mai puțin la mai complex). Nu vă faceți griji dacă vreun concept nu este explicat în profunzime, deoarece diferitele elemente vor fi explicate ulterior, cu scopul de a se adapta celor care au cea mai mare nevoie, astfel încât profesorul care dorește să înceapă cu modulul de bază A, să nu fie nevoit să citească toate informațiile anterioare ale modulelor ulterioare.

1. Modulul A (de bază)

MODUL A ON-LINE

Pentru a face acest lucru, vom folosi platforma **ClassDojo.** Această platformă este foarte intuitivă și numeroase tutoriale pot fi găsite pe web. Trebuie doar să vă configurați clasa, iar avatarele corespunzătoare vor fi create automat în format ou (latent). Acest ou va ecloza după patru săptămâni într-un avatar monstruos. De asemenea, acesta poate ecloza atunci când

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

familiile intră pentru prima dată pe platformă, pentru a se asigura că platforma este folosită și acasă.

Elevii vor primi puncte pe baza comportamentului, atitudinii, învățării în clasă, care pot fi traduse într-un anumit tip de privilegiu (schimbarea avatarului, obținerea de carduri speciale de aplicare directă - de exemplu, să stea în locul profesorului timp de 10 minute etc.).

Acest modul este recomandat pentru profesorii care nu au aplicat niciodată gamificarea sau au doar cunoștințe minime despre aceasta.

Modalitate online: **Classdojo** (https://www.classdojo.com/ com/) unde profesorii trebuie să își creeze propria clasă, să o personalizeze, să își înregistreze elevii, să decidă dacă doresc sau nu să contacteze familiile și cum să facă acest lucru (din motive de protecție a datelor, această decizie va fi supusă autorității competente din țara sau comunitatea de aplicare; de exemplu, în Comunitatea Madrid, se recomandă utilizarea platformelor administrației educaționale și nu a platformelor din afara sistemului acesteia, deși este vorba totuși de o recomandare și nu de o interdicție), configurarea competențelor (pentru care se vor da sau se vor lua puncte), a profesorilor sau a co-profesorilor care vor preda la acea grupă și care doresc, de asemenea, să utilizeze sistemul de puncte și setările esențiale ale aplicației (imaginea 1).

Ilustrația 6 - Captură de ecran "Classdojo" - Pagina principală

Imagine 1

Platforma are, de asemenea, un "folder" sub forma unui disc virtual în care pot fi încărcate lucrări ca portofoliu. În plus, mai găsim și "istoria clasei", unde pot fi colectate experiențele zilnice (fotografii, videoclipuri, fișiere etc.) și mesaje (centru de mesaje pentru comunicarea cu familiile. A se vedea imaginea 2).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ilustrația 7 - Captură de ecran "Classdojo" - Istoricul clasei

Imagine 2

MODULUL PENTRU OFFLINE

Toate materialele sunt incluse, gata de imprimare. Se recomandă să imprimați și să plastifiați cărțile de privilegii și avatarurile, precum și tabelul de niveluri și tabelul de puncte (pentru a putea lipi și îndepărta cu ușurință autocolantele).

Material inclus:

- Avataruri: individuale și în format miniatură.
- Carduri: abilități și insigne. Descrierea unei cărți. De asemenea, sunt atașate șabloane pentru a facilita crearea de noi carduri.
- Logouri Classdojo
- Decorarea sălii de clasă
- Materiale pentru elevi: jetoane și alți monștri (catalog mare pe categorii)
- Organizați-vă clasa: afișe (certificate, utilizarea toaletei, calendare, indicatoare de lectură etc.).
- Publicații în clasă: ilustrații și scrisori de feedback
- Zoom pe fundaluri: Fundaluri Classdojo
- Mese: Echivalența nivelurilor și a punctajelor, tabelul de niveluri, tabelul de puncte.

DE UNDE SĂ ÎNCEPEȚI

Odată ce platforma a fost configurată sau documentația a fost tipărită pentru implementarea off-line, putem începe procesul de Gamificare:

a) Generăm competențele, cele pe care dorim să le promovăm la elevi, precum și alocarea de puncte dorită. Exemplu: Ajutarea celorlalți +1, Bună muncă +1, Creativitate +2..., precum și comportamentele nedorite (puteți alege să nu elaborați acest tip de penalizări), cum ar fi, de exemplu Agresivitate -5, Lipsa de respect -3.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Este important să ne gândim cu atenție ce abilități dorim să promovăm, deoarece, atunci când este folosită în mod inteligent, platforma poate face partea cea mai dificilă, cum ar fi gestionarea situațiilor perturbatoare sau reducerea/eliminarea zgomotului excesiv din mediul înconjurător (în aceste cazuri, este suficient ca profesorul să se apropie de ecran și, fără a vorbi, să îndepărteze punctele de la elevii care interferează cu buna desfășurare a orei). În mod similar, deținerea unor abilități precum "just in time", care se obțin doar atunci când toți elevii sunt la timp, ajută la asigurarea faptului că elevii nu întârzie să pregătească materialul, caietele sau cartea pentru sesiunea respectivă. Sunt sigur că există o mulțime de abilități pe care mulți profesori le vor găsi perfecte pentru dinamica propriei clase, în funcție de caracteristicile grupului lor de elevi.

b) Este important ca elevii să fie conștienți de aceste abilități, astfel încât să știe ce comportamente așteaptă profesorul de la ei și să își concentreze munca și efortul în această direcție.
c) În acest modul, puteți alege să folosiți o poveste sau o narațiune care implică procesul, de exemplu: Monsters Inc., Școala monștrilor, Hotel Transylvania, Monștri vs. Monștrii nu este nevoie de o dezvoltare foarte mare; este suficient ca elevii să simtă că îndeplinesc o anumită misiune, care poate coincide cu temele sau subiectele în cauză. Dacă este vorba de o primă abordare a gamificării, această etapă poate fi sărită.
d) Stabiliți când se acordă punctele. Aceasta este o decizie didactică care poate fi convenită în prealabil cu elevii. Este important ca elevii să știe când sunt acordate aceste puncte și de ce sunt acordate. Punctele pot fi, de asemenea, înregistrate în scris și încărcate pe platformă la orele extracurriculare sau la ultima sesiune dintr-o anumită zi.
e) Determinarea nivelurilor. Avatarurile evoluează, astfel încât acestea își schimbă nivelul în funcție de atribuția dată în avataruri. O posibilă alegere a nivelurilor este prezentată în materialul anexat, deși aceasta este la latitudinea profesorului. De exemplu: Nivelul 0: 0-50 de puncte; Nivelul 1: 50-100 de puncte, etc. Poate fi interesant să se stabilească progresia nivelurilor cu alte rapoarte decât 1:1 (de exemplu, 50, 110, 220, 330 etc.). Este important ca nivelurile să fie configurate în funcție de punctele care trebuie obținute zilnic, astfel încât să fie fezabil să se ajungă la ultimul nivel la sfârșitul anului universitar. De asemenea, este la latitudinea profesorului dacă să arate toate nivelurile în avans sau doar următorul; în unele cazuri, cunoașterea tuturor nivelurilor în avans poate descuraja elevii care obțin deja puține puncte.
f) Generați insignele (le puteți folosi pe cele propuse în anexă sau puteți fi mai specifici). Insignele certifică faptul că persoana care învață a atins nivelul respectiv. Un nivel "X" va oferi o insignă "X". Insignele propuse aici pot fi obținute de toți elevii, indiferent de timpul necesar pentru a face acest lucru; cu toate acestea, pot fi generate insigne noi, mai specifice, care să fie obținute doar de unii elevi (acest lucru va fi la latitudinea profesorului). Exemplu: Insigna pentru cel mai muncitor elev, cel mai colaborator, cel mai creativ, etc.
g) Punctele câștigate pot fi pierdute din cauza unui comportament repetitiv nedorit; cu toate acestea, insignele și tot ceea ce le însoțește (puteri tipărite) nu se pierd și chiar dacă elevul ar fi retrogradat (prin scăderea numărului de puncte câștigate), insigna ar certifica faptul că a fost cândva la un nivel superior, păstrând toate privilegiile câștigate până în prezent.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

h) Puterile tipărite sunt cardurile pe care elevii le vor putea obține atunci când vor obține o insignă care certifică faptul că au atins un anumit nivel. Această parte este cea mai motivantă pentru elevi, deoarece vor putea obține puteri pe care le vor putea aplica în lumea reală. Exemplu: schimbarea locului cu un partener, alegerea jocurilor într-o sesiune de educație fizică, selectarea muzicii din clasă pentru anumite momente etc. Aceste puteri ar putea fi obținute în format virtual (card virtual), dar, din experiență, faptul de a le avea în format tipărit garantează un sentiment de proprietate și de alegere în ceea ce privește utilizarea lor care nu se poate compara cu cardurile online. Aceste carduri sunt deținute de elevi și pot fi schimbate, pot fi schimbate etc. cu alți elevi, atâta timp cât elevul are nivelul necesar care corespunde acelui card.

În acest sens, este important să se știe ce profesori și în ce număr vor folosi sistemul de gamificare cu clasa, pentru a avea o previziune a punctelor pe care elevii le pot obține la fiecare materie.

i) Platforma facilitează crearea de grupuri, ideale pentru a câștiga puncte suplimentare prin activități de colaborare. În mod similar, pot fi create grupuri temporare pentru a acorda puncte anumitor elevi, mai degrabă decât întregii clase. Platforma vă permite să resetați punctele (bulele) în orice moment, deși, dacă aveți de gând să folosiți nivelurile și insignele, acest lucru nu este recomandat (unele persoane preferă să reseteze punctajele la fiecare trimestru, astfel încât să nu existe diferențe mari de punctaj între elevii cei mai dezavantajați și cei mai avansați). Din experiența noastră, chiar și elevii cei mai înapoiați ar trebui să primească puncte (cel puțin cele de bază) în fiecare zi, lucru care îi va motiva să progreseze zilnic și să tindă spre comportamentul cel mai apropiat de ceea ce dorește profesorul să obțină.

j) Stabilirea unor competențe clare și precise va facilita foarte mult crearea de rapoarte, care pot fi folosite ca și criterii de evaluare. Platforma permite realizarea acestor rapoarte în format grafic, care ar putea fi trimise chiar și familiilor.

k) Competențele, avatarurile, insignele, nivelurile... propuse sunt doar un ajutor pentru a începe cu materialul deja generat, dar pot fi editate în voie sau schimbate la discreția profesorului. La început, dacă nu sunteți foarte încrezători, puteți genera puține abilități pentru ca punctele să fie acordate mai lejer. Pe măsură ce profesorul capătă încredere în sistem, pot fi adăugate noi competențe.

În mod similar, pot fi generate noi cărți asociate cu anumite niveluri (mai puternice pe măsură ce urci în nivel). A fost furnizat un șablon *.psd* (format Photoshop) care poate fi folosit pentru a genera noi cărți prin intermediul acestui program de editare.

2. Modulul B (intermediar)

MODULUL B ON-ONLINE

Pentru acest MODUL B (Intermediar) se recomandă să se opteze pentru modalitatea On-line, prezentând narațiunea care va însoți întregul proces de gamificare. În plus, vor fi introduse mai multe elemente și mecanici de gamificare pentru a face experiența mai imersivă.

Acest modul este recomandat pentru profesorii care au implementat deja unele elemente de gamificare sau care au început cu modulul A și doresc să integreze mai multe elemente.

Se va utiliza platforma online **@MyClassGame** (https://www.myclassgame.es/). Cu toate acestea, profesorii care provin din modulul A și care se simt confortabil cu ClassDojo pot

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

continua să folosească această platformă dacă le este mai ușor. ClassDojo permite înlocuirea avatarurilor propuse cu avataruri personalizate care vor favoriza, în acest caz, avataruri mai apropiate de narațiunea propusă, în acest caz "Salvați școala pentru ființe mitologice.

Acest modul include dinamica clasei din modulul A. În plus, elevii vor putea să se angajeze în lupte cu răufăcătorii de fiecare dată când revizuiesc un subiect înainte de un examen și se vor putea duela pentru a câștiga mai mult XP (puncte de experiență) și/sau bani pentru a obține obiecte. Ei vor putea accesa colecții prin cumpărarea de pachete de rapel pe care le pot apoi comercializa. Vor exista, de asemenea, misiuni secundare pentru a câștiga puncte XP și bani, înfruntând inamici sau evenimente minore. Recomandat pentru clasele 3-6, în funcție de cunoștințele și experiența de joc a profesorului.

ÎNCEPEȚI CU MODULUL B

a) Funcționarea @MyClassGame este în esență similară cu ClassDojo: este un sistem de economie de jetoane sub formă de puncte care este gestionat virtual; cu toate acestea, acest site are mult mai multe posibilități care facilitează imersiunea într-o activitate complet gamificată și nu doar într-un sistem de punctaj. Este important de știut că **NU este necesar să folosim toate elementele și opțiunile prezentate de platformă** și că putem adapta această aplicație la modul nostru de lucru, la grupul nostru (putem fi interesați doar de sistemul de puncte și puțin altceva, lăsând la o parte magazinul, puterile etc.) sau la tematica noastră.
b) Platforma @MyClassGame, deși este destul de intuitivă, necesită mai multă dedicare decât ClassDojo pentru a învăța toate opțiunile. Ea se bazează pe sistemele create în jocurile video și jocurile de rol, astfel că găsim secțiuni precum: comportamente (abilitățile din ClassDojo), puteri, colecții, magazin, fraze motivaționale, răufăcători, ..., precum și instrumente precum selectori aleatorii, numărătoare inversă, cronometru... și posibilitatea de a desfășura lupte împotriva altor elevi sau împotriva răufăcătorilor. Există, de asemenea, posibilitatea de a colecta narațiunea, de a crea misiuni, de a adăuga hărți și alte elemente, toate acestea cu posibilitatea de a le utiliza în combinație cu alte instrumente de design, cum ar fi Genially sau Canva.

Acest instrument poate crea o oarecare nesiguranță inițială în rândul profesorilor (din cauza întregului său potențial), dar nu trebuie uitat că există câteva tutoriale foarte bune despre el (în limba spaniolă), care pot fi accesate făcând clic pe cubul din dreapta sus, care reprezintă logo-ul aplicației. **Este recomandat să urmați aceste tutoriale** înainte de a utiliza această aplicație dacă nu aveți încă foarte multă experiență în gamificare.

Aceste tutoriale sunt în format text scris, dar și în format video (imaginea 3).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

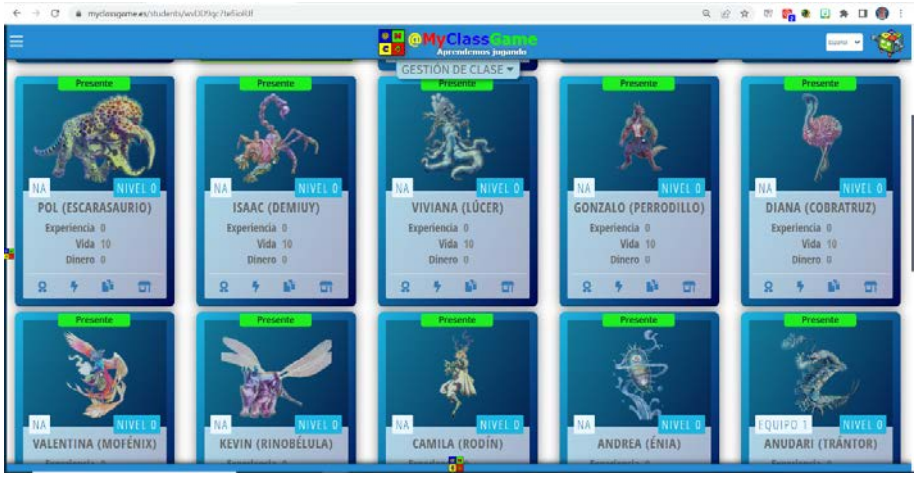
Ilustrația 8 - Captură de ecran - Profesor gamificat

Imagine 3

Legătură către tutorial în format text:
https://docs.google.com/document/d/1ZmyaXrsNty96SJ0GoYs9kxrJpHaqB4q-CWbEkGkMAuE/edit#heading=h.s067zkui7bl5
Gamify de la zero cu Myclassgame (tutorial video):
https://docentesgamificando.com/gamificar-desde-cero-con-myclassgame/
Canalul oficial de Youtube al Myclassgame:
https://www.youtube.com/c/MyClassGame/videos

Trebuie să ținem cont în permanență de faptul că această platformă poate fi adaptată la nivelul nostru ca profesori, la disciplinele noastre, la diferite tipuri de elevi (chiar și la elevii din învățământul secundar superior), astfel încât utilizarea întregului său potențial încă de la început nu trebuie să devină un obiectiv inițial. Putem începe cu umilință cu patru sau cinci lucruri de bază, iar apoi, cu timpul și cu încredere, putem aprofunda platforma prin introducerea de noi secțiuni și instrumente în gamificarea noastră.
Primul pas este configurarea clasei și a avatarelor. În fișele elevilor, spre deosebire de ClassDojo, avatarele au 3 valori statistice în loc de 1: *experiență, viață și bani,* toate acestea putând fi configurate cu valorile inițiale dorite. Dacă nu se modifică niciun parametru, valorile inițiale ale vieții vor fi 10, iar banii vor avea o echivalență de 1/1 în raport cu experiența (1 de bani pentru fiecare 1 de experiență dobândită). A se vedea imaginea 4.
În narațiune, și protagoniștii și personajele școlii au aceste valori: XP (puncte de experiență), HP (puncte de sănătate), monede și pietre prețioase (care vor corespunde banilor).

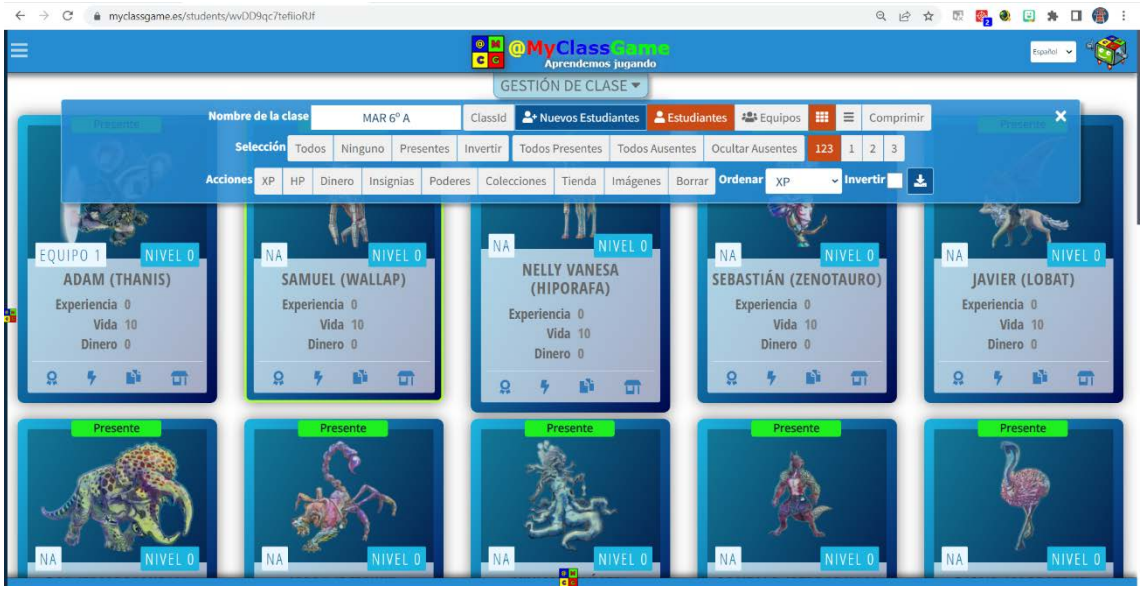
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Ilustrația 9 - Captură de ecran "myclassgame" - Avataruri de clasă

Imagine 4

În meniul de sus **MANAGEMENTUL CLASEI**, putem accesa toate elementele clasei în uz, unde găsim în prima linie numele clasei, Classid-ul (care ne va ajuta la exportul sau importul șablonului), putem înregistra noi elevi, genera echipe, etc. În a doua linie găsim Selecția, unde putem alege diferite moduri de selecție (toți, niciunul, prezent, absent etc.) pentru a acorda puncte (pozitive sau negative). În cea de-a treia linie putem alege diferitele acțiuni pe care le vom folosi cu elevii selectați anterior: să dăm/primim XP, HP, Bani... sau să accesăm Insignele, Puterile, Colecțiile, Magazinul sau Imaginile. Multe dintre aceste opțiuni sunt, de asemenea, accesibile de pe cardul care reprezintă avatarul însuși, în simbolurile albastre din partea inferioară (vezi imaginea 5).

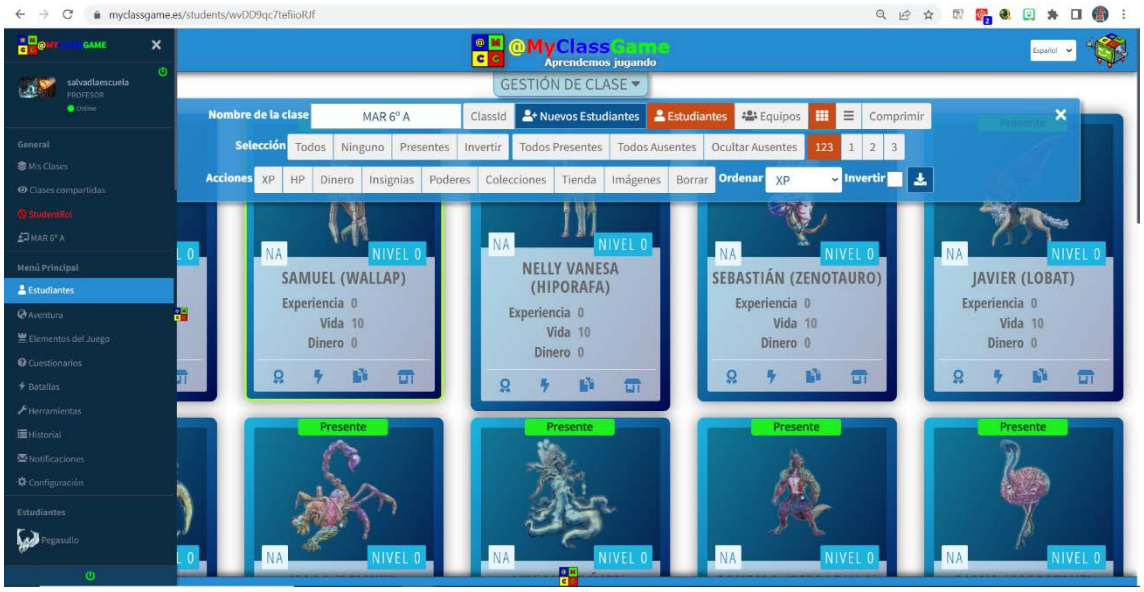


Ilustrația 10 - Captură de ecran "Jocul clasei mele" - Gestionarea clasei

Imagine 5

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

c) În meniul derulant din stânga, sub forma a 3 dungi orizontale, găsim majoritatea instrumentelor pentru a aprofunda platforma și a duce gamificarea mai departe. A se vedea imaginea 6.



Ilustrația 11 - Captură de ecran a trailerului de gamificare "Myclassgame"

Imagine 6

În acest meniu putem vedea numele clasei la care suntem conectați în prezent. Apoi, în secțiunea generală, putem accesa "Clasele mele" (cele pe care le-am înregistrat) sau "Clasele partajate" (șabloanele deschise pe care le-au creat alți profesori și pe care le putem folosi în voie, cu posibilitatea de a le edita.

În "Meniul principal", putem configura elevii, aventura (narațiunea) sau "Elementele jocului" (acele aspecte care vor susține narațiunea, manipulabile și accesibile elevilor: evenimente, comportamente, sancțiuni, insigne, puteri, colecții, magazin, fraze, niveluri și răufăcători). A se vedea imaginea 7.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ilustrația 12 - Captură de ecran cu elementele jocului "myclassgame"

Imagine 7

Toate aceste elemente sunt înregistrate în același mod, cu o filă la sfârșit care vă permite să generați numele, să adăugați o imagine și să creați bonusurile sau penalizările relevante (a se vedea imaginea 8).

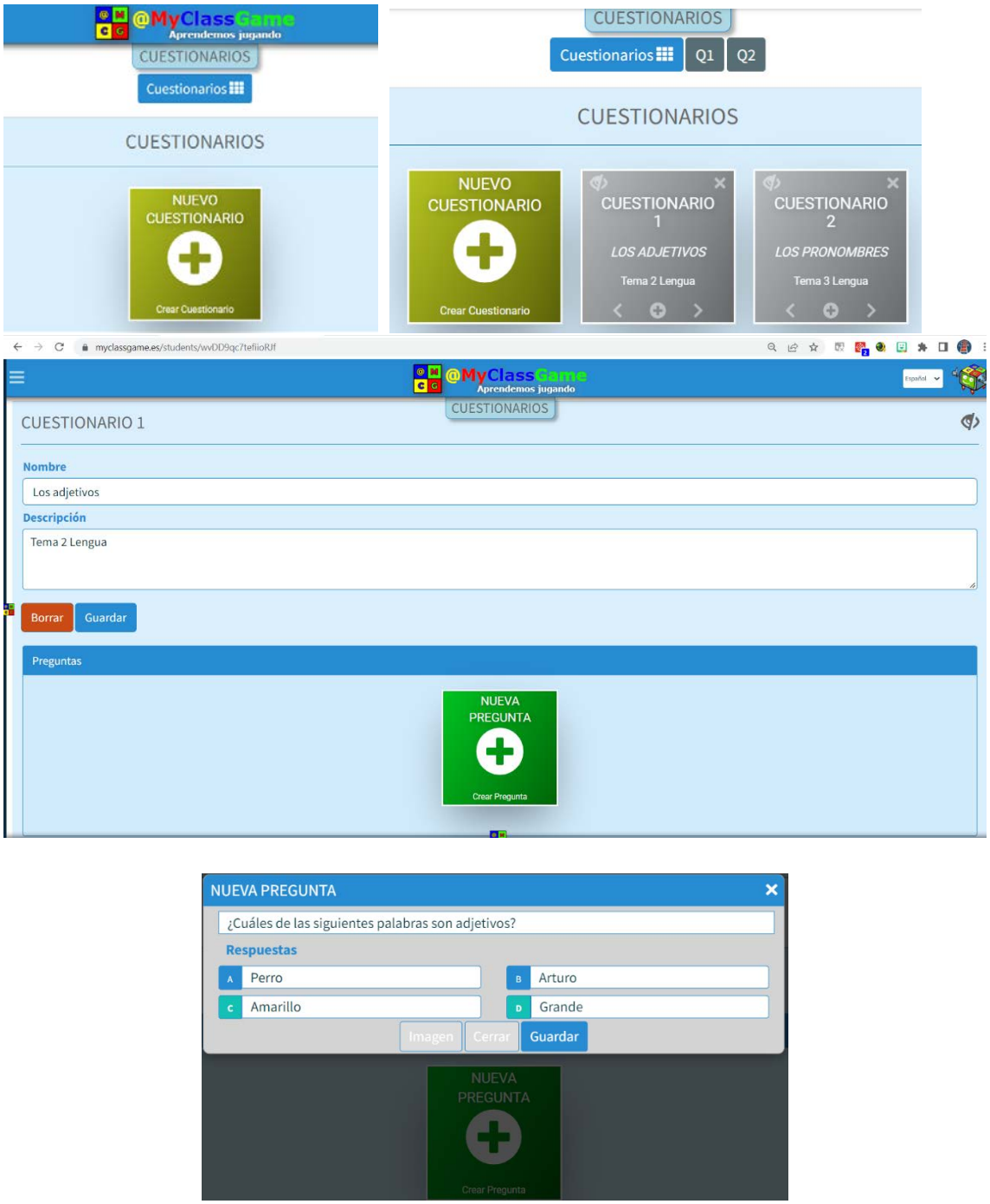
Ilustrația 13 - captură de ecran "Myclassgame" adaugă date

Ilustrația 14 - captură de ecran "myclassgame" Comportament nou

Imagine 8

d) În secțiunea "Chestionare" putem genera noi chestionare pe teme de interes pentru noi, asociate cu domeniile sau subiectele. Acestea sunt concepute în principal pentru întrebări cu alegere multiplă. Mai întâi se creează chestionarul și apoi se utilizează tasta "+" pentru a crea întrebările asociate acestuia. A se vedea grupul de imagini 9.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



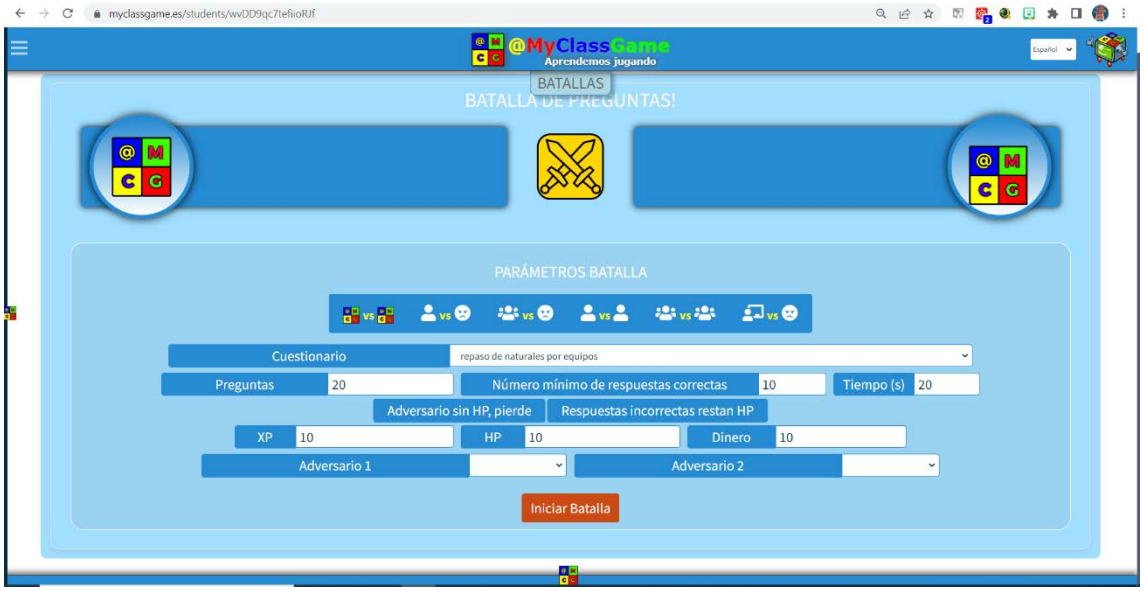
Ilustrația 15 - chestionarele "myclassgame

Grupul de imagini 9

Testele și întrebările pot fi ascunse sau afișate cu o pictogramă cu un ochi în colțul din stânga sus, permițând ca formularul să fie vizibil sau ascuns pentru elevi.
Filele "bătălii" reprezintă confruntarea cu alți elevi sau inamici sub forma unui duel. Această secțiune va fi dezvoltată complet în modulul C, deoarece prezintă mai multe elemente.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

e) În fila "bătălii" (imaginea 10), putem configura ce tip de luptă dorim să proiectăm, alegând între jucător vs. răufăcător, grup vs. răufăcător, jucător vs. jucător, grup vs. grup și întreaga clasă vs. un răufăcător. În principiu, rezultatele sunt aleatorii, dar în filele inferioare am putea face alegerea într-un mod personalizat. În mod similar, în acest ecran, putem configura care dintre testele predefinite vom folosi (drop-down), numărul de întrebări, numărul minim de răspunsuri corecte, timpul de răspuns și numărul minim de răspunsuri corecte pentru a câștiga bătălia. De asemenea, vom configura ce se întâmplă cu adversarii care pierd (dacă pierd HP, XP etc.). Astfel, bătăliile sunt direct legate de chestionarele concepute anterior.



Ilustrația 16 - myclassgame "Bătălia de întrebări

Imagine 10

În narațiunea "Salvați școala pentru ființe mitologice", aceste bătălii sunt diferențiate între dueluri (cu alți elevi ai școlii, nu se pierde niciun HP) și lupte (cu inamici care te rănesc, luându-ți HP). Adaptarea la platformă va fi determinată de alegerea tipului de luptă și de configurarea consecințelor luptei.

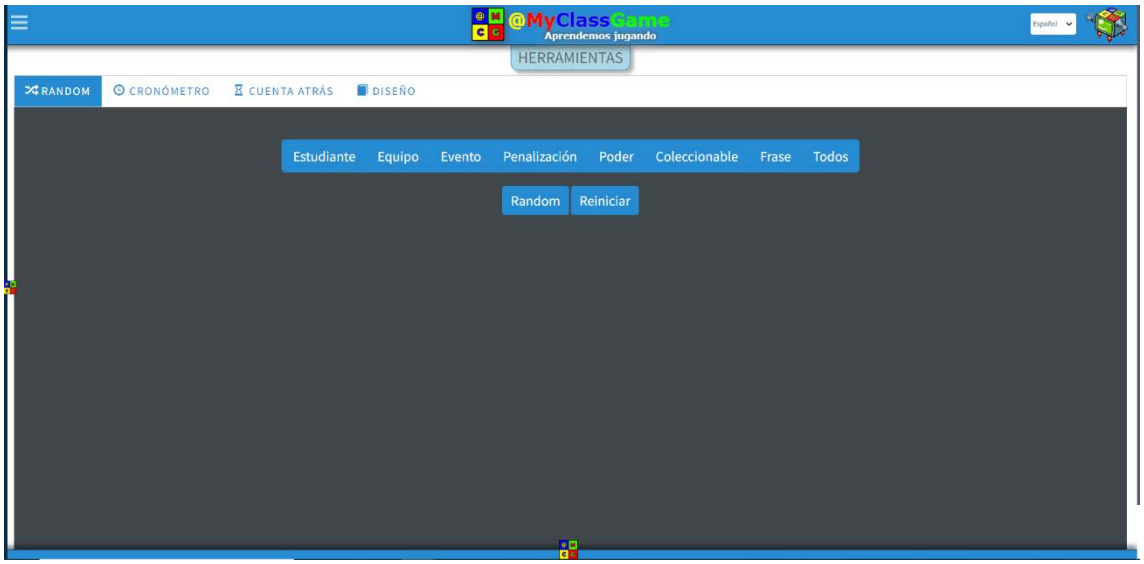
SĂ JOACE ROLURI ÎN BĂTĂLII ȘI SĂ ADAPTEZE DOVEZILE OBIECTIVE LA NARAȚIUNE.

Această platformă este mai extinsă și, având în vedere că are mai multe componente gamificate, în mare parte provenind din jocul de rol, poate oferi mai multe oportunități de a "juca roluri" în bătălii de fiecare dată când ne confruntăm cu un monstru, adică de a face lupte care folosesc eroismul și fac apel la epic. Nu este același lucru să spunem: "*Aceasta este o întrebare de matematică... ai eșuat, îți scad un punct" decât "Te confrunți cu un Minotaur cu viața 8 și care lovește cu puterea 2. Pentru fiecare eșec, te va răni de 2 ori". "Felicitări, l-ai rănit pe Minotaur... ai reușit să te ferești de atacul său cu sabia și cu o măturare neașteptată i-ai dezechilibrat unul dintre picioare astfel încât a ajuns să cadă cu spatele la pământ și, ca urmare, să primească o lovitură uriașă în cap*".

Această capacitate de a juca un rol va depinde în mare măsură de imaginația profesorului și, în multe cazuri, elevii cei mai imaginativi pot intra direct în aventură și pot uita pentru o clipă că sunt evaluați la matematică.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

f) În meniul "Instrumente" avem accesorii interesante care ne ajută în gamificare, cum ar fi cronometre și ceasuri, selecții aleatorii de elevi, grupuri, evenimente, etc., precum și configurarea a încă câtorva parametri ai narațiunii. Figura 11.



Ilustrația 17 - Instrumentele "Myclassgame

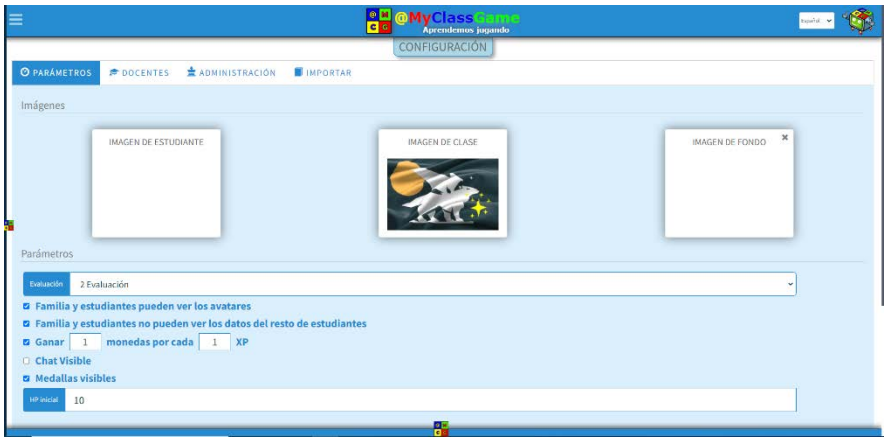
Figura 11

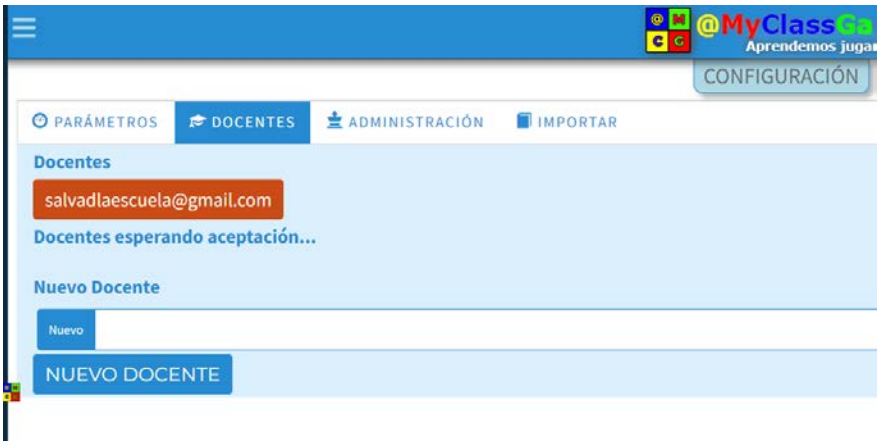
Aceste instrumente sunt foarte interesante pentru a fi utilizate împreună cu lecțiile.

g) În "Istoric" și "Notificări" vom avea o evidență a tuturor mișcărilor care au fost făcute în clasă, precum și a notificărilor trimise elevilor. Nu uitați că această platformă poate fi folosită cu persoane de orice vârstă, în cazul în care acestea primesc acces prin coduri și/sau mail sau sunt notificate că o putere, o insignă etc. a fost deblocată. Aceste funcții, deși interesante, pot fi departe de învățământul primar, deoarece putem găsi copii fără acces liber la un calculator, fără un cont de e-mail sau fără suficientă autonomie pentru a efectua aceste sarcini zilnice în mod regulat. Acest lucru face parte din dezvoltarea tehnologică pe care încercăm să o consolidăm în familiile și elevii noștri, deși este încă un proiect pe termen mediu și lung.

h) În secțiunea "Configurație" putem realiza o parte importantă din structurarea platformei (a se vedea grupul de imagini 12).

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



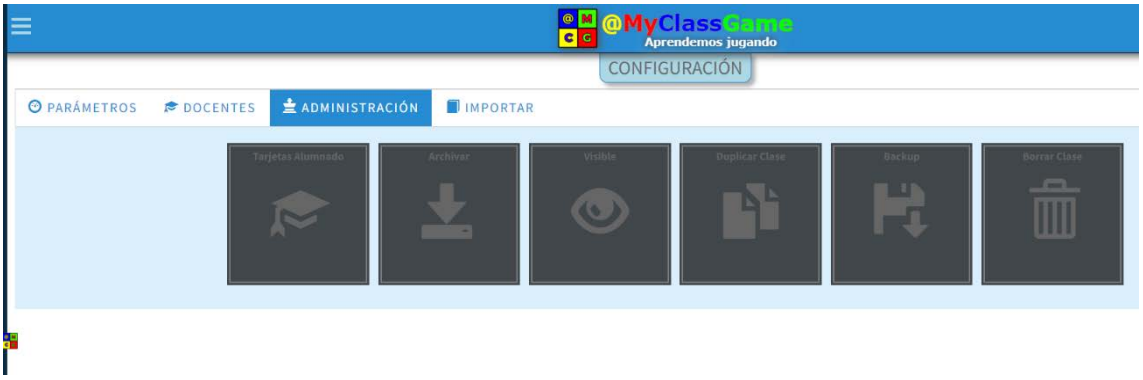


Grup de imagini 12

Ilustrația 18 - myclassgame" Parametri

Pe lângă configurarea parametrilor proprii ai platformei, putem înregistra noi profesori pentru ca aceștia să poată accesa clasa noastră. Acest lucru este conceput pentru acei profesori care doresc să facă parte din gamificare cu grupul de clasă căruia îi direcționăm această metodologie.

În cadrul acestor parametri găsim "Administrare" și "Import", care ne vor permite, printre altele, să afișăm fișele elevilor (în cazul în care dorim să le tipărim) sau să efectuăm operațiuni importante, cum ar fi partajarea șablonului nostru cu restul comunității care utilizează @MyClassgame sau efectuarea de copii de rezervă, ștergeri sau importuri de elemente din alte clase sau șabloane (vom avea nevoie de ClassId). A se vedea grupul de imagini 13.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Grup de imagini 13

Ilustrația 19 - configurația "myclassgame

ȘTIU DEJA MAI MULT SAU MAI PUȚIN MYCLASSGAME ȘI AM URMAT TUTORIALELE. CUM POT SĂ LE PUN ÎN PRACTICĂ LA ORELE MELE?

Pentru a pune în practică această metodologie, se va urma aceeași evoluție ca la modulul A în ceea ce privește dinamica clasei. Este interesant, așa cum s-a menționat deja în Classdojo, faptul că platforma este mereu deschisă pe monitorul interactiv sau PDI, rămânând în fundal (nu este vizibilă) pentru a putea fi accesată rapid atunci când este necesar, cum ar fi alocarea de puncte de timp pentru ceva anume, utilizarea instrumentelor etc., în timp ce cartea digitală sau activitățile digitale ne sprijină sarcina noastră zilnică de predare. în timp ce cartea digitală sau activitățile digitale ne sprijină sarcina noastră zilnică de predare. în timp ce cartea digitală sau activitățile digitale ne sprijină sarcina zilnică de predare. Recomandarea noastră este ca utilizarea platformei să nu împovăreze timpul de curs și ca activitățile de întreținere (atribuirea de puncte) să se facă în momentele în care elevii nu primesc direct orele de curs (activități mai relaxate, schimbări între ore, sfârșitul orelor, pauze etc.). Profesorii pot chiar să înregistreze pe hârtie punctele care vor fi transferate ulterior pe platformă.

Insignele și puterile nu vor fi activate până când nu se obține numărul necesar de puncte. Acestea vor fi activate de către profesor odată ce elevul își schimbă nivelul.

Colecțiile" și "Magazinul" sunt resurse care pot fi foarte motivante, deoarece oferă carduri colecționabile și interschimbabile (precum autocolantele). Pentru a le putea utiliza fluent, elevii trebuie să aibă acces la platforma disponibilă acasă (nerecomandat copiilor din învățământul primar, cu excepția cazului în care sunt supravegheați direct de părinți). Aceste funcții se află încă într-o perioadă de schimbare în cadrul @MyClassgame.

Căutările secundare se îndepărtează de intriga narativă, care va fi un fir comun ce poate fi folosit în domeniul limbii și literaturii spaniole în format text, audio sau combinat. Aceste misiuni secundare pot fi exerciții de recapitulare a subiectelor anterioare, conținuturi de consolidat etc. care le vor permite elevilor să câștige puncte XP, monede sau pietre prețioase într-un mod suplimentar, care pot astfel să le consolideze punctajul pentru a obține niveluri, insigne și competențe (abilități) ulterioare.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

MODULUL B: MODUL OFF-LINE

Se recomandă cu tărie utilizarea acestei platforme pentru dezvoltarea modulului B, în cazul în care este disponibilă tehnologia corespunzătoare. În cazul în care nu stăpâniți această tehnologie sau pur și simplu nu este accesibilă, puteți descărca toate materialele imprimabile sau puteți utiliza șabloanele sale pentru a genera noi materiale și le puteți realiza într-un mod mai tradițional, cu rezultate similare modului online (ținând cont de faptul că elevii din zilele noastre provin din era digitală și deja dispozitivele tehnologice în sine reprezintă o sursă de motivație în sine).

Elementele care pot fi găsite în modulul B pentru descărcare sunt următoarele:

- Avataruri în modul standard, în diferite dimensiuni și formate.
- Cărți: model sau șabloane, abilități și răufăcători. De asemenea, este atașat documentul "Descrierea unei cărți.docx", în care este explicată anatomia generală a cărții.
- Insigne: șablon și niveluri
- Echivalența nivelurilor și a punctelor XP, tabelul de niveluri și tabelul de puncte.
- Modele de scrisori tip.

3. Modulul C (avansat)

Modulul C este recomandat pentru profesorii cu mai multă experiență în gamificare sau pentru cei care au parcurs deja modulul B și doresc să aprofundeze.

MODULUL C (avansat). Dinamica Modulului A + Modulul B. În general, obiectele pe care le cumpărați sau le găsiți pot fi folosite ca bonusuri pentru dueluri și lupte (adăugând dacă doriți factorul "temporalitatea obiectului", explicat mai târziu). De asemenea, se vor confrunta cu evenimente care vor modifica regulile jocului și vor avea efecte surpriză care mențin motivația și așa-numitul Flow. În plus, elevii vor putea să facă misiuni, să facă schimburi pentru noi puteri, să cumpere și să vândă obiecte, etc.

Jucându-se cu "temporalitatea obiectelor", acestea vor avea un număr limitat de utilizări înainte de a fi distruse.

Inventarul (geanta de pânză a tuturor locuitorilor Școlii pentru ființe mitologice) va fi activ, cu un maxim de 3 obiecte în geantă. Armele trebuie purtate echipate (susceptibile de a fi furate dacă se pierd luptele) sau depozitate în inventar, unde sunt protejate de o vrajă.

Acest modul este recomandat pentru studenții din anii 5, 6 din învățământul primar, ESO și nivelurile superioare.

În ceea ce privește modulul B, se va utiliza platforma online **@MyClassGame** (https://www.myclassgame.es/), care conține următoarele elemente:

- Avataruri create pentru narațiunea "Salvați școala de ființe mitologice" în cele trei moduri ale sale: standard, evoluție și hiper-evoluție.
- Narațiune

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Misiuni secundare
- Insigne și niveluri
- Bătălii (dueluri -cu parteneri- și lupte -cu răufăcători)
- Obiecte (durabilitate, schimburi, posibilitatea de a fi furate în bătălii)
- Punga de inventar (maxim 3 obiecte în pungă)
- Căutări (de obiecte)
- Evenimente

AVATARE STANDARD, EVOLUȚIE ȘI HIPER-EVOLUȚIE

Deși, în principiu, utilizarea avatarurilor standard ar putea fi folosită pentru a începe și a încheia gamificarea, s-a decis la nivel artistic să se încorporeze alte două stări ale avatarului pentru a arăta o evoluție fizică în ceea ce privește nivelurile atinse pe măsură ce gamificarea progresează. S-a stabilit pentru modulul C că o posibilă utilizare a acestor moduri grafice ar trebui să urmeze tabelul de mai jos, deși, ca în cazul tuturor modulelor cuprinse în acest ghid, aceasta este o recomandare peste care profesorul poate sări în favoarea propriilor interese și propuneri.

AVATARS					
MOD STANDARD		**MODUL EVOLUȚIE**		**MODUL DE HIPER-EVOLUȚIE**	
EXEMPLU	NIVELURI	EXEMPLU	NIVELURI	EXEMPLU	NIVELURI
	NIVELURILE 0-5		NIVELURILE 6-9		NIVELUL 10

Tabel - Avataruri standard, evoluție și hiper-evoluție

NARAȚIUNE "SALVAȚI ȘCOALA PENTRU FIINȚE MITOLOGICE".

Această narațiune va servi drept fir comun pentru întregul proces de gamificare din acest modul C. Ea poate fi folosită independent ca o poveste, poate fi folosită la orele de curs, pentru a genera dezbateri și teorii, pentru a rezolva întrebările de înțelegere a lecturii, pentru a lucra asupra atenției vizuale și auditive (audiobook), etc. Este important de reținut că, deși funcționează ca un fir comun, nu are o relație temporală directă cu conținuturile dezvoltate în cadrul orelor și nici pe ritm (ar fi o lucrare de adaptare individuală care nu ar fi utilă pentru alte clase, nimic mai departe de intențiile acestei scrieri).

Narațiunea poate fi lucrată zilnic, la fiecare X zile, în format scris, oral și/sau auditiv. Este la latitudinea profesorului când să o facă, dar trebuie să fie văzută în întregime pe parcursul anului școlar. Este o poveste lungă, uneori complexă din cauza multitudinii de răsturnări de

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

situație neașteptate, așa că profesorul trebuie să o cunoască dinainte pentru a putea răspunde coerent la întrebările elevilor pe care aceștia le pot dezvolta.

Pentru a susține această narațiune, recomandăm utilizarea de postere și design grafic în sălile de clasă, pe coridoare etc., ceea ce va favoriza, fără îndoială, imersiunea în poveste. Un bun Story Board cu scenele (câte una pentru fiecare capitol) poate rezuma o parte din poveste și poate decora orice încăpere din școală. Imprimarea avatarurilor, decorarea sălilor de clasă și a ușii, cumpărarea de genți asemănătoare cu cele pe care le au personajele sau chiar îmbrăcarea, totul își are locul în punerea în scenă a gamificării. Mai mult, pentru a o integra pe deplin, aceasta poate fi realizată în timpul evenimentelor din restul anului (Halloween, carnaval etc.). Dacă dorim să creștem și mai mult nivelul, testele obiective (examene) pot fi modificate cu imagini sau prin încorporarea personajelor sau a unor părți din intrigă în enunțurile problemelor.

Imaginile de mai jos prezintă câteva exemple:

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ilustrația 20 - Interior 1

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

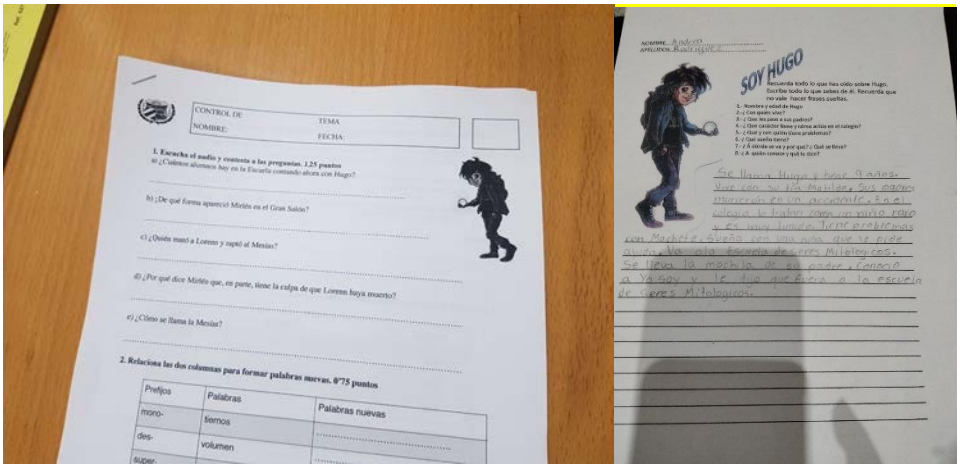
Ilustrația 21 - Interior 2

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ilustrația 22 - în interiorul clasei și costum

Ilustrația 23 - Interiorul sălii de clasă și geanta cu cusături pentru fiecare elev

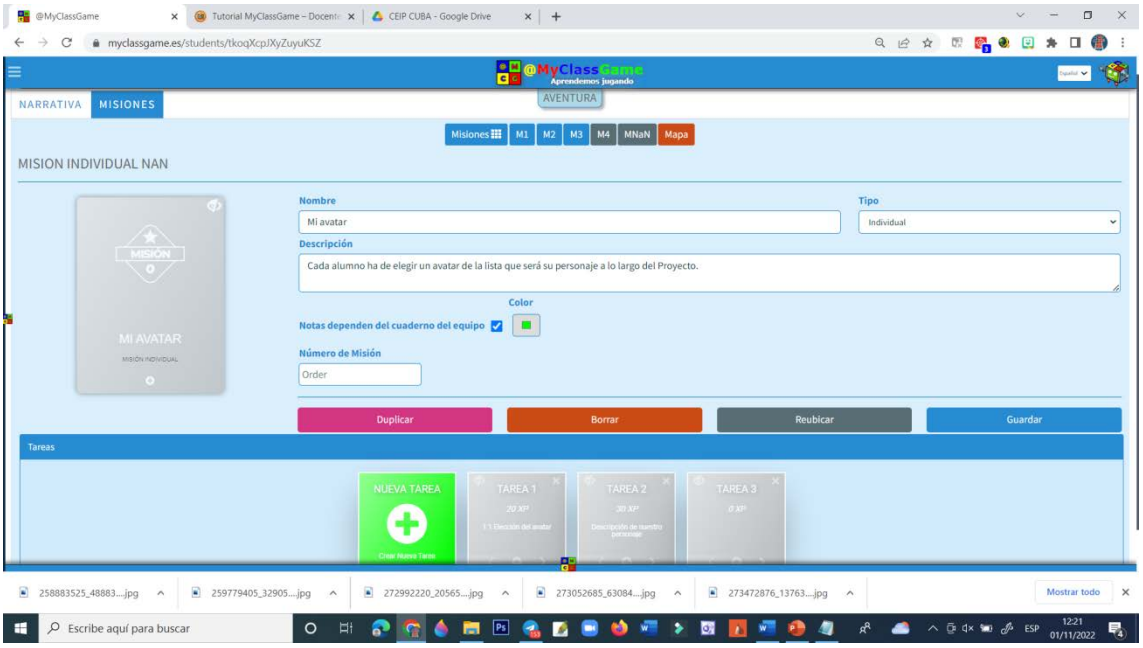
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ilustrația 24 - Chestionar privind gamificarea

MISIUNI SECUNDARE

Misiunile secundare vor fi concepute de către profesor pentru a atinge obiective specifice la o anumită disciplină, dar fără a pierde din vedere esența narațiunii. De exemplu, dacă dorim ca elevii să scrie un eseu despre o călătorie, putem crea o misiune secundară pentru a îndepărta pentru un moment unele dintre personajele principale ale narațiunii de la misiunea principală și pentru a rezolva o problemă sau a găsi o soluție la o dilemă. Vezi imaginea 14:



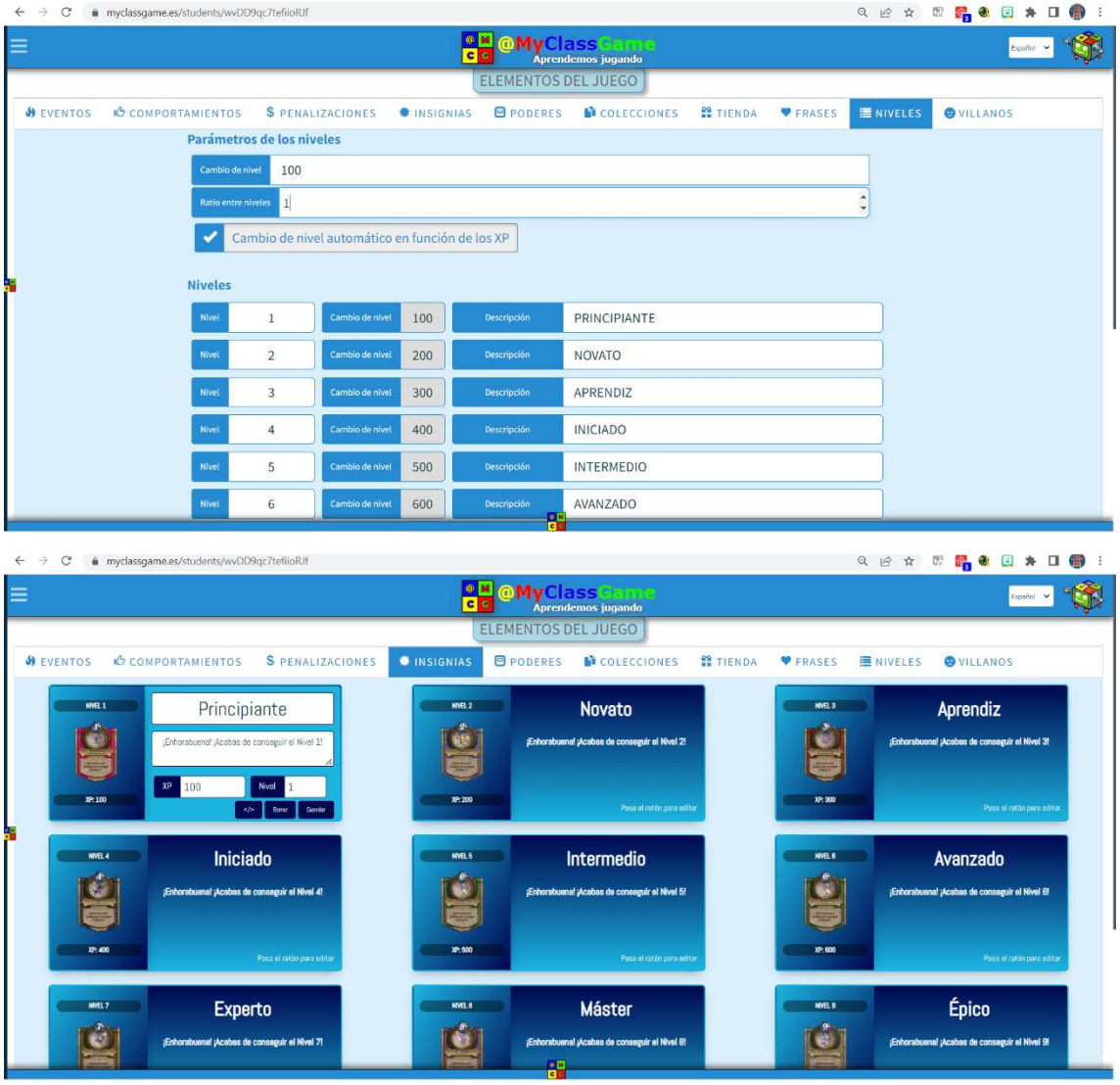
Ilustrația 25 - Aventurile "myclassgame

Imagine 14

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

INSIGNE ȘI NIVELURI

Insignele și nivelurile pot fi utilizate odată ce punctele pentru fiecare nivel sunt configurate. În Picture Group 15, putem configura nivelurile în funcție de un raport sau individual, într-un mod rapid și intuitiv.



Ilustrația 26 - Elemente de joc "Myclassgame

Grupul de imagini 15

BĂTĂLII (DUELURI -CU PARTENERI- ȘI LUPTE -ÎMPOTRIVA RĂUFĂCĂTORILOR)

Urmând dinamica narațiunii, o modalitate de a câștiga puncte XP este prin lupte. Există două tipuri de bătălii în narațiune:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- ☆ Dueluri: cu alți parteneri (individuale, unu la unu), în care sunt folosite ca antrenament fără a afecta viața niciunuia dintre parteneri (ambii sunt protejați de Vraja Energie Minimă de Viață), deși tot ce nu se află în geantă (inventar), cum ar fi arme sau alte obiecte găsite și purtate în mână, poate fi furat.
- ☆ Luptă: împotriva locotenenților și răufăcătorilor forțelor răului. Aceste lupte pot avea loc individual sau în cooperare. Dacă se alege opțiunea de cooperare, membrii grupului atacă răufăcătorul ca grup și îl pot învinge dacă suma nivelurilor lor obținute este egală sau mai mare decât cea a răufăcătorului. Rețineți avantajele acestei metode (mai mulți membri concurează, deci au mai multe șanse să obțină răspunsul corect, dar dacă eșuează, toți pierd vieți).

O modalitate bună de a folosi duelurile este de a compensa scorul anumitor elevi care au puține puncte, folosind chestionare și alegând luptele dintre elevi. De asemenea, acestea se pot face și pe baza unui eveniment care va marca acea realitate.

Lupta poate fi o modalitate excelentă de a aborda examenele pentru fiecare subiect, fie în grup, fie individual. Profesorul ar putea să alcătuiască o baterie de întrebări pe care crede că elevii ar trebui să le știe până la sfârșitul unității și îi poate motiva cu adevărat pe elevi prin înfrângerea răufăcătorului și obținerea unor avantaje valoroase prin simplul fapt că au revizuit cu o zi înainte pentru examenul de două zile mai târziu.

Detaliile bătăliilor sunt descrise pe scurt în secțiunea 4 din prezentul ghid.

OBIECTE ȘI PUTERI

Toate avatarele din modulele B aveau în principiu 1 atac (pentru fiecare întrebare la care răspundeau corect, puteau provoca o rană unui răufăcător). Cu toate acestea, există obiecte și puteri care pot fi achiziționate și care vor oferi bonusuri importante pentru aventură, cum ar fi creșterea capacității de atac și/sau de apărare, capacitatea de vindecare personală sau a altor persoane etc.

Este important ca obiectele să poată fi păstrate în inventar (pungă magică) sau să poată fi purtate echipate în mână, gata de utilizare. Elevii trebuie să fie conștienți de faptul că, dacă le au echipate, le pot folosi pe loc, dar dacă pierd confruntarea, adversarul le poate lua de la ei și le poate folosi (atâta timp cât aparțin intervalului de puncte/nivel al "hoțului").

Platforma afișează articolele și puterile, precum și costurile acestora. Profesorul va putea să le deblocheze atunci când un elev le dorește și le poate achiziționa (peste costul solicitat).

Unele obiecte au o temporalitate infinită, iar altele au o temporalitate limitată (un anumit număr de utilizări) înainte de a se rupe. În caz de furt, temporalitatea rămâne aceeași cu cea a ultimului proprietar. Temporalitatea obiectului poate fi marcată pe cardul însuși (prin pictură pe manșetă), prin autocolante sau cu ajutorul unei înregistrări personale.

BURSA DE VALORI

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Inventarul este, de obicei, rucsacul tipic pe care personajele îl poartă în jocurile de rol, unde pot depozita obiectele pe care le găsesc. În acest caz, acest concept a fost adaptat la un fel de sac de pânză care apare în narațiune într-un mod magic la toate personajele Școlii pentru Ființe Mitologice. Acest sac are particularitatea de a avea două pietre prețioase (albă și neagră) care vor marca nivelul și punctele de viață. De asemenea, el permite includerea de noi obiecte (până la un maxim de 5 cu gemele incluse), care vor putea fi furate în caz de pierdere a luptelor. Elevii vor putea să introducă sau să scoată obiectele când doresc, dar dacă, de exemplu, se echipează cu o armă pentru a avea mai multe șanse de a câștiga o luptă, nu vor putea să o pună la loc decât la următoarea luptă, unde pot decide înainte de a începe dacă vor pune sau nu obiectul în geantă.

Datorită acestei limitări a numărului de obiecte, elevii pot elimina obiecte în voie pentru a face loc altora noi. În anumite momente, profesorul poate chiar să înființeze magazinul sau piața, unde aceștia pot vinde obiectele de care nu mai au nevoie sau pur și simplu nu le mai doresc.

MARKET

Folosirea pieței/magazinului pentru a cumpăra obiecte va fi controlată de către profesor. Acest lucru poate fi convenit cu elevii (de exemplu, o dată la două săptămâni etc.). S-a constatat că accesul la piața liberă poate fi confuz și poate dura mai mult decât se dorește. Elevii vor putea face schimb de obiecte prin troc sau vor putea cumpăra/vinde obiecte la valoarea lor obișnuită (nu s-a luat în considerare deprecierea prin utilizare sau creșterea prețului, tocmai pentru a încuraja comercializarea și a evita tensiuni inutile). Obiectele cu temporalitate (o utilizare, două utilizări...) nu își vor pierde temporalitatea dacă sunt vândute (de exemplu, dacă cumpărați un ciocan cu temporalitatea 2 și acesta a fost deja folosit o dată, vă va rămâne o singură utilizare).

Vă rugăm să rețineți că obiectele/puterile pot fi achiziționate numai dacă aveți insigna pentru nivelul respectiv. În cazul în care doi elevi decid să facă troc și regula de mai sus este încălcată, ambii pot fi penalizați de către profesor, deși, în orice caz, acest lucru va fi lăsat la discreția profesorului. Se recomandă ca dinamica și mecanica gamificării să fie cunoscute de toți membrii acesteia pentru a evita neînțelegerile.

CĂUTARE

La discreția profesorului, misiunile pot fi date în anumite momente și în anumite scenarii. Misiunile consumă XP (reprezintă un efort), deci ar fi un fel de loterie pentru elevii care decid să le facă cu scopul de a obține obiecte uimitoare, pietre prețioase (în valoare de 10 monede de aur), monede, vrăji etc. De obicei, acestea sunt prezentate sub forma unor hărți bidimensionale cu o grilă, pentru a folosi un sistem de căutare cartezian. Pe hartă, care poate fi laminată, profesorul poate marca cu un X pătratele care au fost deja explorate și care nu au dat nimic. Numai profesorul va ști care sunt pătratele în care se află comoara dorită, deși uneori este o modalitate bună pentru elevii motivați cu dificultăți de învățare să obțină mai multe avantaje cu puțin ajutor suplimentar din partea profesorului, fără a interfera cu restul clasei.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Există o mulțime de resurse pe internet, unele plătite, altele gratuite, pentru a descărca sau a genera hărți noi (pentru jocul de rol) pe care le putem adapta perfect pentru clase, alegând în prealabil celulele cu comori.

https://tutapete.com/es/accesorios/446-libro-mapas-rol.html (conținut plătit)

https://www.pinterest.es/serragnar/mapas-para-jugar-a-rol/

https://cargad.com/index.php/2020/04/30/juego-herramientas-para-crear-mapas-de-mazmorras-y-alguna-aventura/

Ilustrația 27 - Harta 1

Ilustrația 28 - Harta 2

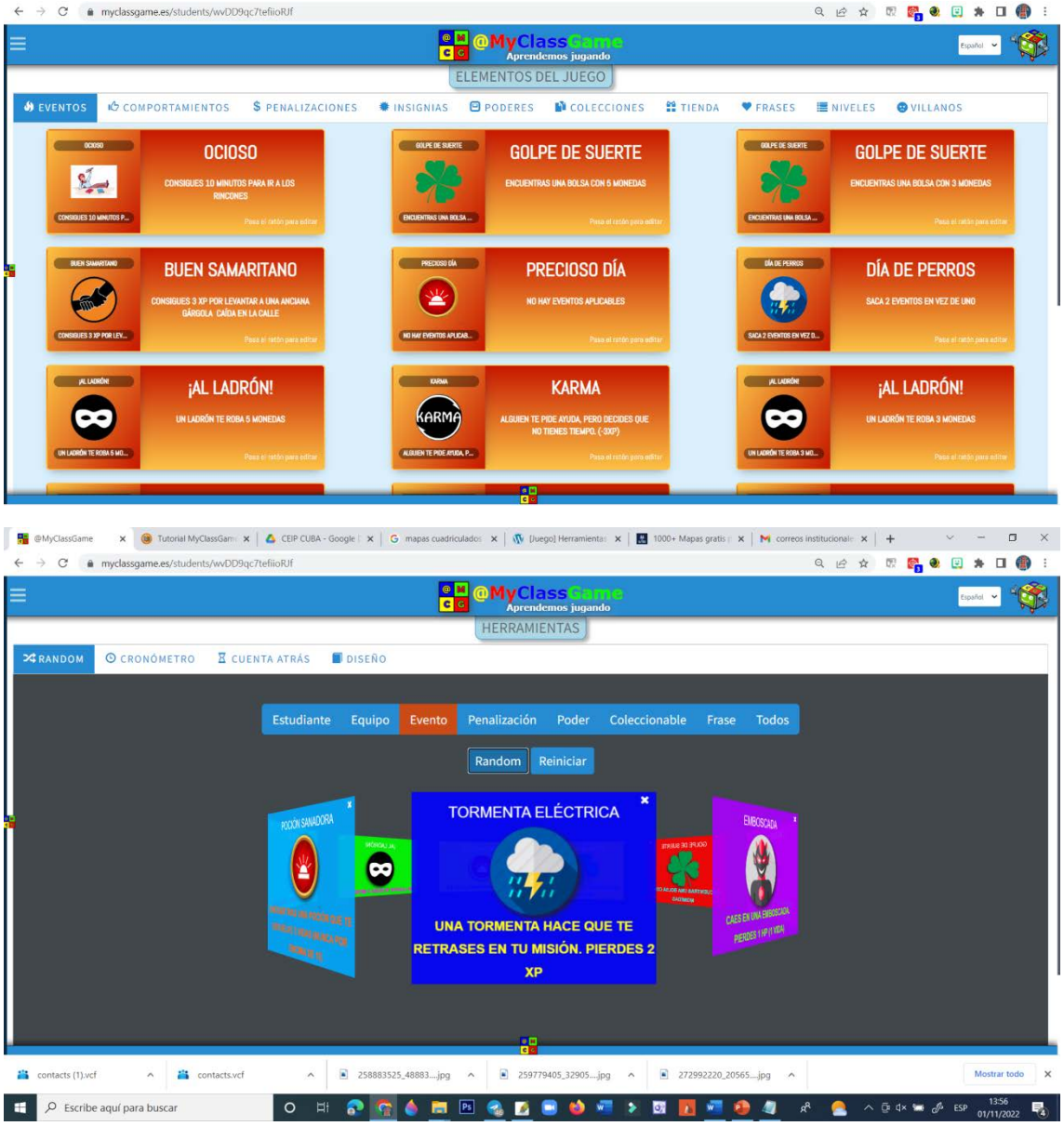
EVENIMENTE

Evenimentele sunt întâmplări neprevăzute care pot aduce avantaje sau dezavantaje în aventură: întâlniri cu hoți, vrăjitori, druizi... care te pot jefui sau îți pot oferi avantaje importante. Este recomandat ca elevii să aleagă singuri dacă vor să apară sau nu. O altă opțiune este să le cronometreze în timp, iar calendarul va marca momentul în care vor apărea.

Merită să petreceți puțin timp pentru a le proiecta, dar și pentru a vă distra. De asemenea, acestea pot fi importate din alte clase/șabloane Myclassgame. Combinate cu instrumentul aleatoriu pentru a le randomiza este ceva ce tinde să placă mult clasei, plus că vor trebui să se pună de acord dacă o vor sau nu (va fi suficient dacă majoritatea decide, deși poate fi lăsată la

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

discreția profesorului sau chiar să o transforme într-o putere sub formă de card pentru un elev). Este recomandabil să folosiți un raport similar cu 60/40 (evenimente pozitive/negative) pentru a încuraja utilizarea lor și pentru că există întotdeauna o probabilitate mai mare ca unele să iasă înaintea altora. În plus, instrumentul aleatoriu vă permite să reporniți roata ruletei sau să eliminați temporar evenimentul respectiv până când are loc o nouă repornire, astfel încât să puteți controla numărul de evenimente pozitive care rămân fără să iasă.



Ilustrație 29 - Myclassgame" evetos

Grup de imagini 16

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4. Elemente ale strategiei de gamificare explicate pas cu pas: MECANICĂ.

În această secțiune sunt explicate în detaliu toate elementele de gamificare, unele dintre ele fiind deja discutate pe scurt în secțiunile anterioare. În plus, pentru unele dintre ele în special, se specifică în ce modul ar fi oportună utilizarea lor. Aceasta va constitui MECANICA principală a acestei propuneri de gamificare:

4.1 Avataruri

Pentru **modulul A,** avatarele reprezintă monștri drăguți și mici. Acestea pot fi configurate de pe platforma online ClassDojo sau pot fi tipărite cu ajutorul materialului atașat la modul. Aceste avatare de bază au o singură valoare statistică: puncte, care vor fi câștigate prin munca zilnică.

Pentru **modulele B și C**, avatarele reprezintă aceste ființe mitologice. Aceștia au 3 statistici: Puncte de experiență (XP), Puncte de viață (Vitalitate), Bani (Aur). Ființele mitologice vor câștiga puncte de experiență (XP) cu ajutorul comportamentului lor, a muncii lor zilnice, a atitudinii lor, a colaborării lor..., în timp ce îndeplinesc Misiunea principală și unele dintre Misiunile secundare (care vor fi create de profesor), putând câștiga bonusuri individuale (aur) și bonusuri de grup (pietre prețioase, în valoare de 10 monede de aur). XP va fi decisiv pentru a crește în nivel și a câștiga noi insigne. Sănătatea reprezintă rănile pe care le poate încasa personajul atunci când se confruntă în principal cu Inamici sau cu Evenimente negative.

AVATARS pentru modulul A pot fi online (pe platforma Class Dojo) sau offline - tipărite.

Avatarurile vor avea trei moduri diferite, în funcție de nivelul lor:

- **Modul Avatar standard** (Niveluri: N0, N1, N2, N3, N4, N5). Setați în mod implicit la ATAC / APĂRARE BASICĂ **1/1** (1 punct de daune de fiecare dată când atacă, 1 punct de apărare de fiecare dată când este atacat).

- **Modul de evoluție a avatarului** (Nivelurile: N6, N7, N8, N9). Are EVOLUȚIE ATTAC / APĂRARE **X/X** (unde "X" reprezintă un număr corespunzător între 2 și 3), în funcție de avatar. Odată atins N6, avatarul însuși evoluează.

- **Modul de hiper-evoluție a avatarului** (Nivel: N10). Are ATAC / APĂRARE HIPER-EVOLUȚIONATĂ **Y/Y** (unde "Y" reprezintă un număr corespunzător între 4 și 5), în funcție de avatar. Odată ce se atinge N6, avatarul însuși evoluează.

Dacă un Avatar moare în urma unei lupte, a unui duel sau a unui eveniment, studentul va trebui să aleagă un alt Avatar dintre cele disponibile, PIERDÂND mai multe dintre obiectele obținute anterior:

- ☐ Excedentul de puncte care marchează ultimul nivel atins. Exemplu: dacă bariera N2 este, de exemplu, 212, iar N3 este 320, și presupunem că un avatar din N2 are 300 de puncte și moare, acesta ar "renaște" cu un alt avatar, la punctele deja obținute și certificate cu insigna sa, adică la N2-212.
- ☐ Numărul total de obiecte acumulate, atât din inventar, cât și din dotare.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- ☐ Nivelul de evoluție (noul avatar în modul său de bază, chiar dacă a fost pe un N6 sau mai târziu, "renașterea" nu permite obținerea modului de evoluție).

4.2 Puncte / Experiență

Modulul A

Punctele reprezintă experiența avatarului în aventură. Acestea vor fi decisive pentru creșterea în nivel.

Elevii vor câștiga sau pierde puncte prin:

- Comportamentul lor
- Munca dumneavoastră zilnică
- Atitudinea ta
- Colaborarea dumneavoastră etc.

(Fiecare profesor trebuie să predefinească criteriile de acordare a punctelor). Acest lucru se poate face în două moduri diferite:

- On-line: prin intermediul platformei Classdojo, se vor acorda sau se vor lua puncte pe avatarele elevilor.
- Off-line: pe afișul cu avatarurile lipite pe el, se vor da sau se vor lua puncte elevilor.

PUNCTE DE EXPERIENȚĂ (XP) - Modulele B și C

4.3 Puncte de viață

PUNCTE DE VIAȚĂ (Vitalitate):

- Viața reprezintă rănile pe care personajul le poate suporta înainte de a muri
- Avatarul pierde viață (răni) în duelurile și bătăliile pe care le-a pierdut.
- Anumite evenimente și obiecte speciale pot ajuta avatarul să își recapete viața sau să elimine un anumit număr de răni.
- În interiorul școlii, viața este garantată de vraja de protecție a energiei vitale, dar în afara ei, pagubele sunt reale, atât în luptă, cât și în duel.
- Dacă un avatar își reduce sănătatea la 0 sau mai puțin, nu mai poate fi folosit din nou.
- Cu toate acestea, pe parcursul aventurii, pot apărea personaje sau obiecte cu abilități de vindecare pe care creaturile rănite le pot folosi în avantajul lor.
- Dacă un Avatar moare în urma unei lupte, a unui duel sau a unui eveniment, studentul va trebui să aleagă un alt Avatar dintre cele disponibile, PIERDÂND obiectele obținute anterior și punctele XP până la nivelul atins cu insigna sa.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4.4 Bani (aur)

Banii (aurul) sunt utilizați numai pentru modulele B și C.

BANI (AUR):

- XP-urile și monedele de aur pot fi schimbate în anumite momente pentru obiecte magice (obiecte) de bază, epice și legendare pe care le poți folosi în orice moment.
- Veți putea obține monede și pietre prețioase care se vor acumula în avatarul dumneavoastră odată cu munca zilnică (reprezentată în narațiune prin urmărirea aventurii cu avatarul dumneavoastră).
- De asemenea, aurul poate fi folosit pentru a cumpăra XP (1 monedă va fi egală cu 3 XP).
- Pietrele prețioase pot fi obținute doar în grup (muncă în cooperare), acordând 5 XP tuturor membrilor grupului, pierzând piatra prețioasă odată ce este schimbată.
- Se poate folosi chiar și comerțul cu alți tovarăși sau personaje care apar în narațiune sau în evenimente neprevăzute.
- Dacă pierzi un duel sau o luptă, ți se pot fura bani.
- Aurul poate fi folosit și pentru a cumpăra și a colecta cromozomi.

De asemenea, aurul poate fi folosit pentru a cumpăra puteri, obiecte etc. în orice moment, atâta timp cât piața, trocul sau magazinul sunt disponibile.

4.5 Niveluri

NIVELURILE sunt utilizate în toate modulele. În modulul A, acestea vor trebui să fie făcute manual, deoarece aceste niveluri nu pot fi setate prin ClassDojo. Profesorii din Modulul A vor putea seta nivelurile în avans, astfel încât elevii să fie conștienți de punctele necesare pentru a le atinge.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nivelurile vor fi marcate în avans, deși fiecare profesor poate decide în mod liber punctajul pentru fiecare nivel, în funcție de evoluția propriului grup.

Ridicarea nivelului va acorda noi puteri și abilități, care pot fi folosite în lumea reală cu un fel de premiu sau privilegiu.

NIVELES	PUNTOS XP
0	<100
1	101
2	212
3	323
4	434
5	545
6	656
7	767
8	878
9	989
10	1100

De fiecare dată când un elev atinge un nou nivel, i se vor acorda privilegii sub forma unui card, pe care îl poate folosi în orice moment, respectând regulile de convieţuire și funcționare a Centrului. Exemplu: "invizibilitatea" (dispăreți din clasă timp de 5 minute. Puteți merge la toaletă sau vă puteți plimba pe coridoare, pe terenul de joacă etc., atât timp cât nu părăsiți zona stabilită). Pentru ca gamificarea să se răspândească în afara clasei, chiar și în rândul profesorilor care nu sunt familiarizați cu această metodologie, este recomandabil să se explice acest sistem cadrelor didactice, astfel încât acestea să accepte măcar în clasele lor atunci când un elev dorește să folosească unul dintre cardurile obținute în clasa gamificată.

Pentru a evita, pe cât posibil, scurgerile de narațiuni, evenimente etc. de la o clasă la alta, din cauza diferenței de ritm, se recomandă ca trecerea la nivelul următor pentru TOȚI elevii să nu dureze mai mult de o lună, spre deosebire de cele 3 săptămâni pe care ar trebui să le dureze pentru elevii cei mai dedicați. În acest fel, profesorul va putea acorda mai multe sau mai puține puncte în funcție de ritmul săptămânal de gamificare.

4.6 Insigne

Insignele sau *BADGES* sunt utilizate în modulele B și C.

Acestea vor fi câștigate de fiecare dată când nivelul este depășit. Aceasta permite avatarului să continue să progreseze în poveste, acumulând noi puncte XP. Odată câștigate, acestea nu se pierd niciodată (punctele XP pot fi pierdute și se pot întoarce la nivelul anterior, sau avatarul poate chiar muri, dar toate insignele câștigate până în acel moment sunt păstrate).

Acest element NU poate fi comercializat (elevii nu pot face schimb de insigne și nici nu pot vinde/cumpăra insigne cu monede).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4.7 Evenimente

EVENIMENTEle sunt utilizate în modulul C.

Evenimentele apar pe cartonașele corespunzătoare (ori de câte ori profesorul alege să extragă un cartonaș de eveniment) sau în narațiune (în cazul în care se folosește o narațiune pentru a sprijini procesul de gamificare).

Din când în când, vor avea loc evenimente care pot încălca povestea sau regulile normale ale jocului. Acestea sunt programate prin intermediul platformei, deși se poate întocmi și un orar, astfel încât profesorul să știe în orice moment când va avea loc următorul eveniment. Acestea vor fi dezvoltate în formă fizică (carduri), astfel încât să poată fi ușor de imprimat. Evenimentele pot fi punctuale, cu efecte imediate sau temporare, și pot schimba, de asemenea, aspecte ale sistemului de gamificare care durează pe tot parcursul procesului. În evenimentul în sine, această temporalitate va fi marcată.

* Apar în cărțile de eveniment (ori de câte ori profesorul decide să extragă o carte de eveniment) sau în narațiune (dacă se folosește narațiunea).

* Va marca puncte de cotitură în narațiune

* Poate fi neprevăzut sau programat

* Să fie capabil să modifice evoluția normală a narațiunii sau a regulilor.

* Menținerea unui flux surprinzător

* Păstrează cârligul la narațiune

* Gradul de dificultate

* Motivează în depășirea obstacolelor

4.8 Bătălii

Bătăliile sunt folosite în modulele B și C. Ele apar pe fișele de eveniment, în narațiune sau la discreția profesorului. Ele pot apărea sub formă de dueluri sau sub formă de lupte:

BĂTĂLIE:

DUELURI - apar din cărțile de eveniment sau din narațiune

* Cu alte ființe mitologice (între avatarurile elevilor)

* Între două personaje în mod individual.

* Marcată de evenimente (din cărți sau din narațiune)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

* În școala de magie (în narațiune), XP poate fi câștigat de către câștigător.

* În afara școlii de magie (în narațiune), câștigătorul poate fura aur sau obiecte.

pe care învinsul o avea în mâini.

COMBATERI - apar din cărțile de eveniment sau din narațiune

* Luptă împotriva locotenenților forțelor demonice.

* Răufăcătorii sunt foarte puternici; ei au și un nivel.

* Alătură-ți forța pentru a-i învinge (aproape aceeași forță sau mai multe).

* De multe ori veți avea nevoie de ajutorul mai multor persoane.

4.8.1 Dueluri

Ființele mitologice (avataruri) pot provoca sau pot fi provocate de alte avataruri (la întâmplare sau ca urmare a unui eveniment neașteptat). Acestea vor fi individuale și nu pot primi niciun ajutor de la colegi.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DUELURI:

Ființele mitologice vor fi provocate la duel de către alții (aleatoriu sau datorită unor

eveniment neașteptat).

Duelurile vor fi rezolvate astfel încât un personaj să câștige lupta, iar altul să o piardă, furând XP / Aurul specificat în duelul în sine.

Viața nu va fi alterată de aceste dueluri, deoarece ele sunt considerate sesiuni de antrenament, iar Vraja de protecție a energiei vitale este în vigoare în timpul școlii.

Judecătorul duelului va fi profesorul, care va stabili cine este câștigătorul.

Duelul are loc prin intermediul platformei @Myclassgame sau pur și simplu prin extragerea a două numere aleatorii din clasă, se va stabili cine se va confrunta în duel.

Primul dintre ei va începe în lupta sa fictivă, reprezentată în realitate de răspunsul la o întrebare pe care profesorul i-o pune despre subiectul pe care îl dorește și care provine din conținuturile văzute în clasă. Se recomandă ca profesorul să aibă pregătite o serie de întrebări de dificultate crescândă pe care să le folosească pentru a recapitula subiectele înainte de examenele corespunzătoare (2-3 întrebări pentru fiecare jucător).

IMPORTANT: dacă ambii duelești nu au același nivel, cel care are un nivel mai mare va pierde 1 XP pentru fiecare diferență de nivel față de celălalt, ca o chestiune de dezonoare.

Cum are loc doliul?

Prin intermediul platformei @Myclassgame, ClassDojo sau pur și simplu prin extragerea a două numere aleatorii din clasă, se va stabili cine se va confrunta într-un duel. Primul dintre ei își va începe lupta fictivă, reprezentată în realitate prin răspunsul la o întrebare pusă de profesor despre un subiect la alegere și care este din conținutul văzut în clasă. Este recomandat ca profesorul să aibă pregătite o serie de întrebări de dificultate crescândă pe care le va folosi pentru a recapitula subiectele înainte de examenele corespunzătoare. După ce s-a răspuns la întrebare, profesorul va verifica dacă aceasta este corectă, trecând rândul la următorul jucător. În cazul în care răspunsul nu este corect, rămâne la latitudinea profesorului dacă îl va retrimite sau nu la următorul jucător. Trebuie să se pună cel puțin 2-3 întrebări pentru fiecare jucător. Dacă elevii se află în Școală, conform narațiunii, câștigătorul va "fura" punctele XP de pe carte, dar nu poate fura aurul (nu ar fi onorabil) și nici nu poate lua viața.

Dacă se află în afara Școlii, pe lângă faptul că fură XP și aurul de pe cartea de duel de la învins, învingătorul poate provoca daune învinșilor, într-un număr care rezultă din scăderea succeselor de atac (răspunde corect la întrebare) din apărare. Exemplu: Duelul dintre Javier și Pedro este pe cale să înceapă. Amândoi sunt N2, deci avatarele lor nu sunt evoluate și au câte **1 atac** / **1 apărare.** Duelul a fost rezolvat cu 3-2 în favoarea lui Javier, care a răspuns corect la toate întrebările:

- Javier îi provoacă lui Pedro 4 puncte de pagubă (3 de la întrebări + 1 punct de la atacul de bază al avatarului său).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Pedro a pierdut duelul, așa că nu-i face nicio pagubă lui Javier, dar se apără cu 3 puncte de apărare (2 din duel - răspunsuri corecte - și 1 din apărarea de bază a avatarului).
- Javier îi aplică 1 punct de pagubă lui Pedro (4 atac - 3 apărare), deci Pedro va trebui să își reducă viața cu 1.
- Urmând instrucțiunile de pe cartea de duel, Javier îi fură și el 3XP lui Pedro. El nu poate fura aur de la acesta.
- Dacă Peter a folosit un obiect (echipat), bonusurile corespunzătoare acelui obiect i se vor adăuga. Dacă totuși pierde duelul, Javier poate fura acel obiect echipat (în uz), nicidecum cele din inventarul său.

IMPORTANT: dacă ambii duelişti nu sunt de același nivel, duelistul de nivel superior va pierde 1 XP pentru fiecare diferență de nivel față de primul duelist, ca dezonoare (nu este frumos să te lupți cu coechipieri de nivel inferior). Exemplu: Javier are N4 și Pedro are N2, deci Javier va pierde 2 XP pentru "dezonoare" în duel.

4.8.2. Combaterea

Lupta are loc împotriva locotenenților și răufăcătorilor forțelor răului. Acești răufăcători se prezintă sub formă de cărți și pot avea diferite statistici: viață, atac, apărare sau atribute suplimentare.

COMBATERI:

Monstrul atacă întotdeauna primul, făcând ca toți elevii să piardă 1 XP din cauza surprizei. Apoi începe lupta propriu-zisă.

Profesorul va pune un număr "X" de întrebări la subiectul/subiectele din cadrul sistemului gamificat, care coincid cu numărul "X" din viața monstrului.

Răufăcătorul va ataca personajele individual, la întâmplare, fiind determinat de oricare dintre platforme, aplicații sau sisteme aleatorii personalizate.

Dacă elevul răspunde corect, monstrul primește pagubele pe care le poate provoca singur, la care se adaugă valoarea de atac a obiectelor pe care le are în dotare, scăzând valoarea de apărare a monstrului.

Nivelul este foarte important într-o luptă: în principiu, luptele se desfășoară individual, între elev (aleatoriu) și monstru, atâta timp cât ambii combatanți au același nivel sau monstrul are un nivel mai mic; în acest caz, restul coechipierilor nu intervin până la următoarea întrebare (adversarul ales din nou la întâmplare).

Dacă monstrul are un nivel mai mare decât avatarul studentului, acesta va trebui să aleagă alți însoțitori care să-l ajute până când va ajunge la nivelul monstrului sau îl va depăși și astfel va putea lupta de la egal la egal.

Monstrul atacă ÎNTOTDEAUNA primul, provocând pierderea a 1 XP pentru toți studenții implicați în luptă (datorită efectului de surpriză). Apoi, cu acest handicap inițial, ar începe lupta propriu-zisă. Profesorul ar trebui să aibă o baterie de întrebări care să dubleze cel puțin durata de viață a monstrului. De exemplu, dacă un monstru are 5 vieți, profesorul ar trebui să aibă pregătite cel puțin 10 întrebări pentru a recapitula sau a lucra pe tema/subiectele care fac parte din sistemul gamificat. Monstrul va ataca personajele implicate, selectate aleatoriu,

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

determinate de oricare dintre platforme, aplicații sau sisteme aleatorii personalizate. I se poate oferi opțiunea de a ataca un singur individ sau un grup, atâta timp cât în ambele cazuri nivelul monstrului este depășit sau egalat. Exemplu: dacă monstrul este de nivel 3 și elevul ales aleatoriu este de nivel 3, se pot lupta fără probleme; însă, dacă elevul este de nivel 1, de exemplu, va trebui să ceară ajutorul altor elevi pentru a egala sau depăși nivelul, astfel că, în acest exemplu, un alt elev de nivel 2 sau doi elevi de nivel 1 îl pot ajuta. Odată ce acest sistem de precombat este echilibrat, lupta va începe în mod normal. Profesorul va pune prima întrebare: dacă elevul răspunde corect, monstrul primește daunele pe care personajul le poate face de unul singur, adăugate la valoarea de atac a obiectelor echipate, scăzând valoarea de apărare a monstrului. Să ne uităm la următorul exemplu:

Avatar/Monstru	Nivel	Atac	Apărare	Viața	Obiecte echipate
Gargoyle (Henry)	N2	A1	D1	8	A2 Sabie (1/2)
HYDRA	N2	A2	D1	10	

Tabelul 15 - Profesori de masă - Avatar/monstru

Exemplu: lupta dintre Henry care poartă o ființă mitologică înaripată sub forma unei garguile, care se confruntă cu un demon sub forma unei hidre. Amândoi sunt de nivel 2 (N2), deci se pot înfrunta fără probleme. Henry are avatarul său în modul standard (între N0 și N5), astfel că valorile sale de atac și apărare sunt minime (1 Atac -A1, 1 Apărare -D1). El are 8 puncte de sănătate, deoarece a pierdut 2 puncte într-o luptă anterioară. El are o sabie Echipată (în mână) care îi va oferi un bonus de +2 (2 atacuri în plus) în luptă, dar din păcate este pe cale să se rupă, pentru că mai are o singură utilizare din cele două posibile (1/2). Hydra, monstrul are A2 (2 Atac pentru multiplele sale capete) și D1 (1 Apărare). Nu are nicio armă echipată.

ÎNCEPE LUPTA

În exemplul de mai sus, dacă Henry răspunde corect la întrebare, îi va provoca Hidrei un atac cu 3 puteri (1 pentru nivelul său de atac de bază și 2 pentru sabia "echipată"); monstrul se apără cu D1, provocând astfel 3-1=2 daune, reducând viața răufăcătorului la 8, iar Hidra își va pierde unul dintre capete. Sabia ar avea acum 2/2 utilizări, deci s-ar rupe și Henry nu ar mai putea să o folosească. Prin urmare, el decide să ia din inventar un Spirit Shield, care îi oferă D1 (+1 apărare suplimentară). Știe că este un risc, pentru că dacă pierde această luptă, Hydra ar putea să i-o ia și să o folosească mai târziu împotriva oricăruia dintre tovarășii săi. Profesorul pune a doua întrebare (al doilea atac al Hidrei), iar Enrique ezită și în cele din urmă dă un răspuns greșit. Enrique a eșuat, așa că Hydra atacă cu 2 puncte de forță din atacul său de bază. Enrique se apără cu D1 (apărarea de bază de 1)+D1 (apărarea acordată de scutul spiritual), obținând o apărare totală de 2. Rezultatul este 2-2=0, deci garguiul s-a apărat foarte bine de atacurile lui Hydra în acest tur. Deoarece scutul celest are o utilizare infinită, Henry nu trebuie să-și facă griji că se va rupe. Profesorul pune a 3-a întrebare, la care Enrique răspunde corect în aplauzele companionilor săi, care văd cum garguiul și-a mai pierdut un cap, pierzând încă 2 puncte de viață (mai are doar 6). Procesul se repetă până când unul dintre cei doi adversari este învins. Este foarte important de știut că este posibil ca lupta să fie foarte strânsă și profesorul să consume întreaga baterie de întrebări. În acest caz, ambii combatanți se retrag răniți, dar Monstrul se recuperează INTEGRAL pentru următoarele lupte, ceea ce nu este cazul gărgăriței, care își va purta rănile cu ea în așteptarea unor posibile leacuri (poțiuni, magie etc.) care să-i îmbunătățească starea.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

IMPORTANȚA NIVELULUI ÎN LUPTĂ

În principiu, luptele au loc individual, între student (ales la întâmplare) și monstru, atâta timp cât ambii combatanți au același nivel sau dacă monstrul are un nivel mai mic; dar dacă monstrul are un nivel mai mare decât avatarul studentului, acesta va trebui să aleagă alți însoțitori care să-l ajute până când nivelul monstrului va fi egal sau mai mare și, prin urmare, va putea lupta mai echilibrat. Exemplu: Monstru de N5, înfruntă un avatar de N2. Elevul cere ajutorul a doi colegi, unul din N1 și unul din N2, pentru a putea egala nivelul monstrului. În acest caz, toți elevii vor acționa ca un grup ca răspuns la întrebarea profesorului. Un căpitan desemnat ar da răspunsul în numele grupului. Dacă răspunsul este corect, el va provoca pagubele provocate de personajul său cu obiectele din dotare, nu suma tuturor companionilor care îl ajută, indiferent de nivelul monstrului. Pe de altă parte, dacă răspunsul la întrebare este greșit, monstrul INFLICĂ pagube tuturor celor din grup.

În acest proces de luptă, profesorul poate alege să facă selecții aleatorii ale personajelor care se confruntă cu monstrul, astfel încât la prima întrebare să răspundă un copil, la a doua un alt copil și așa mai departe. Această opțiune este interesantă atunci când se observă o scădere a capacității de atenție a restului grupului în fața unei bătălii care se prelungește prea mult.

IMPORTANT: Elevii nu pot refuza o invitație de a ajuta un coleg într-un duel. În caz de dezacord cu privire la alegerea căpitanului, căpitanul va fi elevul care a fost ales la întâmplare în duel.

MONȘTRI ȘI RĂUFĂCĂTORI: ANATOMIA UNEI CĂRȚI DE JOC

Ilustrația 39 - Scrisoarea GAMIRIGHT

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ilustrația 40 - Graficul GAMIRIGHT 2

În exemplul de mai sus, puteți vedea câteva dintre modelele create pentru un răufăcător de nivel 1. Puteți alege fie varianta explicativă, fie varianta iconografică.

VILLANOS

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Nivelul obligatoriu pentru a obține scrisoarea

Imagine de îndemânare

Titlul abilității

Raritatea scrisorii

COMUNĂ	RARA	EPIC	LEGENDAR

Puterea de atac a inamicului

Puteri declanșate de evenimente Aleatoriu (2 în acest exemplu). În lipsa unui eveniment legat de aceste puteri, textele sunt ignorate.

Punctele de lovitură ale inamicului (daunele pe care le poate suporta)

Proprietatea abilității

Tabel - Răufăcător de cărți GAMIRIGHT

Evenimentele aleatorii pot determina activarea puterilor de bază ale cărții, oferindu-i răufăcătorului putere, rezistență sau viață sporită.

Mai jos este tabelul de pictograme pentru înțelegerea graficelor, dacă decideți să utilizați șabloanele de pictograme.

TABEL DE PICTOGRAME PENTRU RĂUFĂCĂTORI				
Aceste abilități sunt declanșate de evenimente (mai multe nu pot fi acumulate). În cazul în care evenimentele nu sunt utilizate pentru gamificare (modulul C), această secțiune a cardului (partea gri) nu va fi luată în considerare. Apărarea și Atacul final al răufăcătorilor vor fi întotdeauna 1 (+1A, +1D).				
Nume	Icoana		**Spaniolă**	**Español**
CRUSH			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" putere de **atac** la răufăcător.
ARCO			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
ARTICOL			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

DAGAS			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
DARTS			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
SABIE			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" putere de **atac** la răufăcător.
FLUID			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
ARBORELE			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
LANSARE			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
MÂNĂ			Adaugă + "X" putere de **atac** la răufăcător.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
MAZA			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
MORDISCO			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
OCHIUL FIAREI			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
PAȘI ASCUȚIȚI			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
PIELEA DURĂ			Adaugă + "X" putere de **apărare** răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **apărare** a răufăcătorului.
CLAMPA MARE			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" putere de **atac** la răufăcător.
CLEMĂ MICĂ			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.

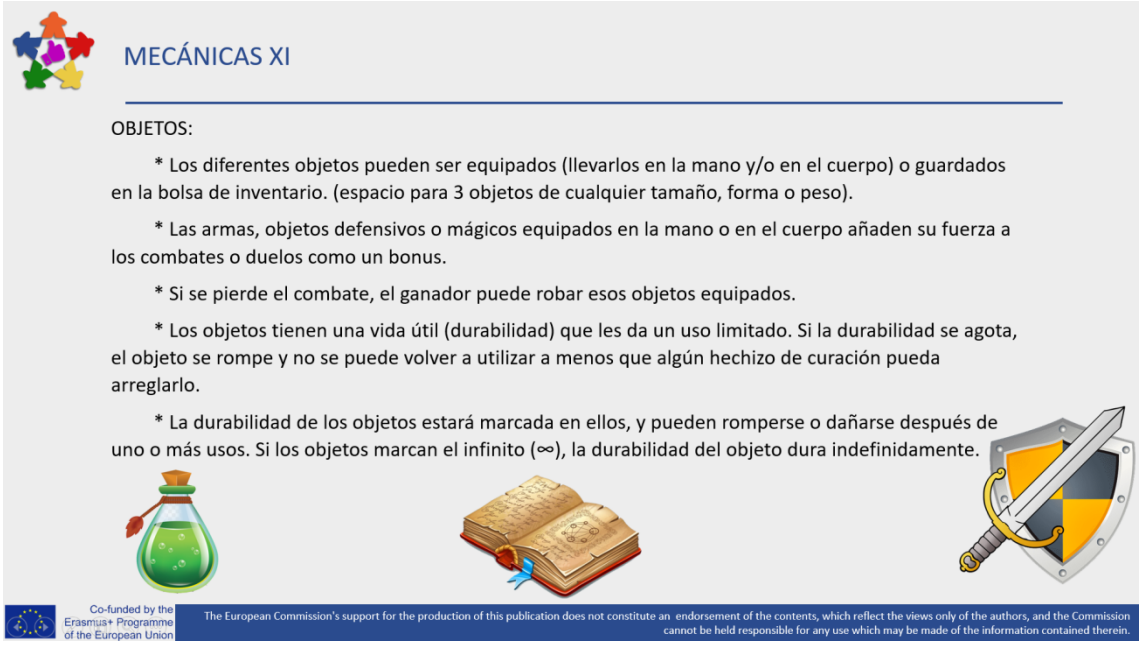
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PUTEREA MAGICĂ			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
PUTEREA MENTALĂ			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului. Adaugă + "X" putere de **atac** la răufăcător.
FIST			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.
VIOLIN			Adaugă + "X" puterea de **atac** a răufăcătorului.	Adaugă + "X" putere de **atac** la răufăcător.

Tabelul 17 - Tabel cu pictogramele răufăcătorilor GAMIRIGHT

4.9 Obiecte

Obiectele pot apărea din cardurile de gamificare și vor fi utilizate în modulul C.



MECÁNICAS XI

OBJETOS:

* Los diferentes objetos pueden ser equipados (llevarlos en la mano y/o en el cuerpo) o guardados en la bolsa de inventario. (espacio para 3 objetos de cualquier tamaño, forma o peso).

* Las armas, objetos defensivos o mágicos equipados en la mano o en el cuerpo añaden su fuerza a los combates o duelos como un bonus.

* Si se pierde el combate, el ganador puede robar esos objetos equipados.

* Los objetos tienen una vida útil (durabilidad) que les da un uso limitado. Si la durabilidad se agota, el objeto se rompe y no se puede volver a utilizar a menos que algún hechizo de curación pueda arreglarlo.

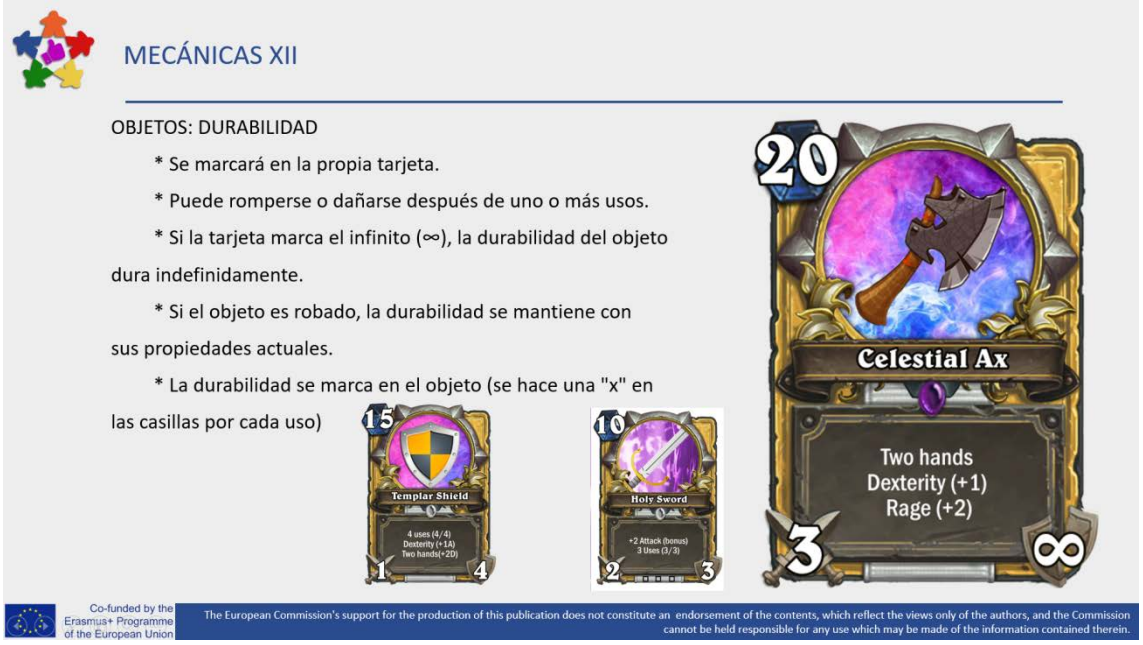
* La durabilidad de los objetos estará marcada en ellos, y pueden romperse o dañarse después de uno o más usos. Si los objetos marcan el infinito (∞), la durabilidad del objeto dura indefinidamente.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Ilustrația 41 - obiecte - mecanică GAMIRIGHT

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Ilustrația 42 - Durabilitatea obiectelor - mecanică GAMIRIGHT

Durabilitatea obiectelor va fi marcată pe card (se va face un "x" în căsuțele pentru fiecare utilizare din partea gri din partea de jos), iar acestea se pot rupe sau deteriora după una sau mai multe utilizări. Dacă elementele marchează infinit (∞), durabilitatea obiectului durează pe termen nelimitat. Dacă obiectul este furat, durabilitatea se menține cu proprietățile sale actuale.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ilustrația 43 - Scrisoare de bagaje GAMIRIGHT

4.10 Inventar

INVENTARUL va fi folosit în modulul C și reprezintă o mică geantă de pânză (metaforică) pe care toate creaturile mitologice care frecventează Școala de Magie o poartă la brâu.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INVENTARII:

* Este un mic sac de pânză (metaforic) pe care toate creaturile mitologice care vin la Școala de Magie îl poartă la brâu.

* Înăuntru se află 2 pietre magice (care sunt reprezentate de cărți),

unul negru și unul alb:

Piatră neagră:

- Front: nivelul curent (exemplu L0, L1, L2, etc.)

- Înapoi: XP este necesar pentru a trece la nivelul următor (exemplu 230).

Piatră albă:

- Față: XP actual pe care îl aveți (exemplu 156).

- înapoi: Life (exemplul 8).

* Acest inventar funcționează, de asemenea, ca un rucsac, putând transporta în interior alte 3 obiecte, de orice formă, mărime sau greutate. Odată intrat în interiorul rucsacului, acesta va fi la fel de ușor ca și cum nu ai fi purtat niciunul.

* Obiectele din interior sunt protejate prin magie și nu pot fi furate.

4.11 Căutări

Percheziţiile se efectuează în modulul C.

Căutările vor fi efectuate pe o locație sub forma unei hărți de coordonate (numere și litere).

* Căutările vor fi efectuate într-o locație sub forma unei hărți de coordonate (numere și litere).

* Deoarece căutarea consumă energie, elevii care vor să caute vor trebui să plătească 1XP pentru a face acest lucru.

* Fiecare avatar poate efectua doar o căutare săptămânală (aceasta va fi la discreția profesorului).

* Obiectele găsite vor trebui adăugate la inventar sau purtate echipate la îndemână.

4.12 Furturi

Furtul de obiecte, de arme sau de aur are loc în modulul C.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

În cazul victoriei într-un duel sau luptă, obiectele pot fi furate NUMAI dacă duelul sau lupta permite acest lucru (acest lucru va fi menționat în descriere).

Nu puteți fura un obiect dacă nu există spațiu fizic în inventarul dvs. sau dacă aveți deja mai multe obiecte echipate. Va trebui să părăsești obiecte pentru a obține altele, făcând mișcări între inventar și obiectele echipate.

Ticăloșii fură întotdeauna obiectele echipate și le folosesc pentru noi bătălii (ei nu au inventar). Dacă sunt înfrânți, proprietarul anterior al acestor obiecte le va putea revendica (în cazul în care nu le dorește, el va fi cel care va decide cine le poate folosi).

Furtul de obiecte și arme în timpul duelurilor sau luptelor va avea loc numai dacă descrierea furtului sau a luptei permite acest lucru. În aceeași descriere va apărea numărul maxim de monede care pot fi furate (în scopuri narative, este ca și cum hoțul este prins în mijlocul registrului și nu are timp să efectueze întregul asalt).

Cât timp te afli la Școala mitologică, furtul de obiecte, arme și aur NU este permis, deoarece este considerat un act de "dezonoare".

COMPENSAȚIE DE ONOARE: Dacă învingătorul luptei / duelului decide să NU fure personajul căzut, chiar dacă poate, el va primi 1 XP ca "onoare".

V. ELEMENTE SUPLIMENTARE

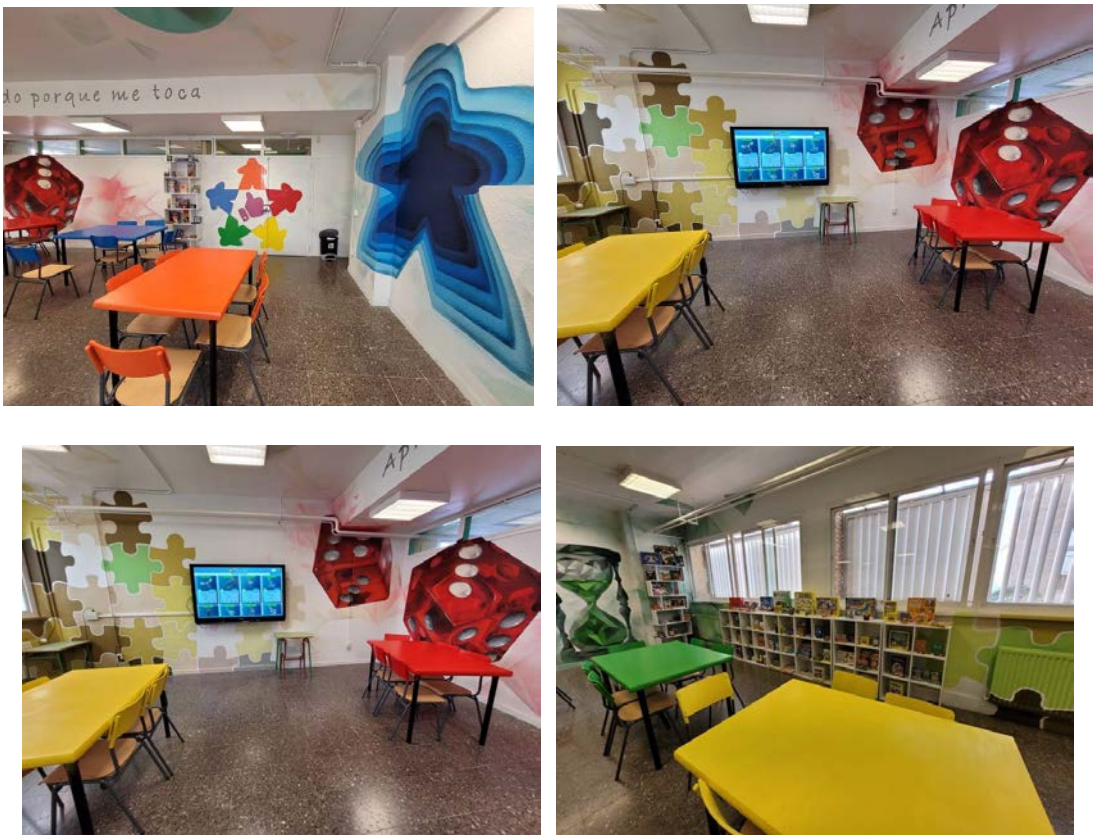
5.1 Biblioteca de jocuri de masă

5.1.1. Crearea clasei LUDOTECA

Dacă aveți o sală de clasă liberă, puteți crea o bibliotecă de jucării în care puteți stoca tot felul de jocuri care ajută atât la Gamificare, cât și la ABJ (Game Based Learning). În mod ideal, această sală de clasă ar trebui să se desprindă de stilul tradițional al sălii de clasă și să fie tematizată și pictată în așa fel încât copiii să se simtă în largul lor în acest spațiu de joacă.

Vedeți un exemplu de Gamification Classroom creat la CEIP CUBA.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Ilustrația 47 - sala de clasă foto CEIP CUBA -

În cazul în care nu există o sală de joacă disponibilă sau nu există posibilitatea de a amenaja o sală de clasă în acest scop, colecțiile de jocuri pot rămâne în sălile de clasă, sau chiar pot fi folosite un fel de "cărucior de jocuri ambulant" care poate fi mutat în sălile de clasă la fiecare X zile/săptămâni.

5.1.2. Elemente ale sălii de clasă

Pe lângă un decor adecvat (pictură, picturi murale etc.), sala trebuie să aibă mese și scaune adaptate pentru copii. În cazul CEIP CUBA, această sală este destinată mai degrabă copiilor din învățământul primar (de la 6 la 12 ani), cu mese și scaune pictate în culorile de bază ale Parcheesi (fiecare masă are 5 scaune).

Rafturile trebuie să aibă mai multe spații de depozitare pentru a permite sortarea și clasificarea jocurilor în funcție de vârstă.

Un monitor interactiv sau un PDI cu un computer ar trebui să fie, de asemenea, un material de luat în considerare, deoarece permite accesul rapid la tutoriale despre joc (în Spania există multe canale YouTube dedicate tocmai acestui lucru).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

De asemenea, dacă este posibil, este de dorit să existe o zonă de podea capitonată care să permită unui grup de elevi să se așeze în siguranță pe podea și să se simtă mai confortabil, în special atunci când se joacă jocuri care implică mișcări departe de masă.

5.1.3 Reguli de utilizare și îngrijire

Este necesar să existe niște reguli de utilizare și îngrijire a camerei, deoarece aceasta va fi folosită de mulți copii într-un mediu jucăuș și adesea exaltat, care s-ar putea sfârși cu piese rupte sau pierdute.

- Precauțiile de bază sunt aceleași ca în orice altă cameră: nu se poate consuma mâncare sau băutură în cameră, iar elevii trebuie să aibă mâinile curate înainte de a intra în cameră.
- Profesorul se va ocupa de alegerea jocului în funcție de grup (4-5 persoane). De obicei, jocurile sunt pentru 2-4 persoane, deși există jocuri pentru grupuri mai mari care permit o mai mare versatilitate. În cazul în care există un singur adult, din experiența noastră, coordonarea a două mese de câte 4 persoane fiecare este mai mult decât suficientă. Nu este recomandat să ieșiți cu toată clasa, cu excepția cazului în care există mult sprijin din partea altor profesori.
- În cadrul fiecărei grupe se va desemna un căpitan care va avea sarcina de a verifica, la sfârșitul fiecărei sesiuni de joc, dacă nu lipsește nicio componentă. Este necesar să se creeze o cultură a conservării și îngrijirii jocurilor de societate, deoarece în cele mai multe cazuri este vorba de cărți și carton, ceea ce, prin manipulări succesive și neglijente, înseamnă că durata de viață a jocului în sine poate fi scurtă.
- Pierderea unor componente poate pune capăt în mod direct vieții unui joc; există părți esențiale care, fără ele, fac imposibilă jocul cu regulile originale.
- Se recomandă ca adultul să explice un joc grupului și apoi să meargă la celălalt grup, care poate continua cu pregătirea jocului (așezarea tuturor pieselor pentru a pregăti jocul). Cu două grupuri, este ușor să se facă schimburi între mese odată ce regulile sunt cunoscute, deoarece copiii pot explica singuri regulile. Este recomandabil să începeți cu jocuri simple sau de umplutură, care sunt ușor de explicat și care pot fi jucate într-un timp scurt.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Pentru a combina acest lucru cu gamificarea, coordonatorul de jocuri sau profesorii cu orare rămase și care sunt interesați de gamificare pot merge în clasă și pot selecta un grup de elevi în funcție de punctele pe care le-au obținut pe oricare dintre platformele de economisire a punctelor. Cei care au cele mai multe puncte sunt astfel recompensați cu sesiuni ludice în care învățarea nu se oprește, deghizate într-un joc de societate. Este posibil să se țină evidența elevilor care pleacă, astfel încât, pe termen mediu, să plece cu toții, inclusiv cei cu mai puține puncte, dar cu o traiectorie ascendentă pozitivă, la discreția profesorului, și care poate servi la menținerea fluxului și a motivației elevilor care ar fi putut să o piardă.

5.1.4 Jocuri recomandate în funcție de grupa de vârstă

Există mii de jocuri care pot fi folosite pentru a îmbunătăți anumite conținuturi academice sau pur și simplu pentru a vă bucura de plăcerea de a juca, de a respecta turele, de a ajunge la acorduri, de a genera strategii, de a gestiona resurse etc. Prezentăm aici o mică recomandare în funcție de vârstă care poate fi folosită pentru a genera o mică bibliotecă de jucării de pornire, toate publicate în limba spaniolă[1] :

De la 5 ANI (al 3-lea an de educație infantilă)					
Jocuri cu zaruri	**Jocuri de cooperare**	**Jocuri de cărți**	**Jocuri de viteză**	**Jocuri de memorie**	**Seturi de colecție**
Monza	Prins!	Rhino Hero / Rhino Hero Super Battle	Lipicios	Forța Dragonului	Epoca de piatră Junior
Cursa melcului	Labirintul magic pentru copii	Piratatak	Linia de culoare	Camioane de raliu	Aflați cine a jefuit cotețul?
Cargolino Valentino		Piou Piou Piou	Latră!		Unicorn Sparkle

Tabelul 18 - Jocuri de masă de la 5 ani

De la 6 ANI (primul an de învățământ primar)	
Jocuri cu stele	**Alte recomandări**
Monza	Tremor gelatinos: Ghostbusters

[1] Sursa: Baby to Mordor, un site excelent, plin de resurse și recomandări geeky susținute de psihologi, mame și profesori: https://bebeamordor.com/)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Labirintul magic	Valerius cel Viteaz
Aventurieri în tren	Quizoo
Cupe de viteză	ABC Magic
Cuburi de poveste	Forța Dragonului

Tabelul 19 - Jocuri de masă de la 6 ani

De la vârsta de 7 ani (al doilea an de învățământ primar)	
Jocuri cu stele	**Alte recomandări**
Rhino Hero / Rhino Hero Super Battle	Cortex Challenge Kids
Virus	Rox
Cine sunt eu?	1, 2, 3... Acum mă vezi!
Halli Galli	Flip rapid
Porc Guarro	Lovitură
De la 8 ANI (al treilea an de învățământ primar)	
Jocuri cu stele	**Alte recomandări**
Fantoma Blitz	Piko Piko
3x4 Wham!	Copiați sau nu copiați
Dr. Eureka	Animalix
Orinoco Gold	Castelul terorii
Alege un porc / Alege un câine / Alege o focă	Chupacabra

Masa 20 - jocuri de masă de la 7 ani

Masa 21 - Jocuri de masă de la 8 ani

De la 9 ANI (al patrulea an de învățământ primar)	
Jocuri cu stele	**Alte recomandări**
Codul secret 13+4	El Cuco Kiko Premiera Nest
Viteză în junglă	Înaltă tensiune
Kingdomino	Bilet spre Marte
Ce se întâmplă	Blokus
Pictionary	Pilla Plasti

Masa 22 - Jocuri de masă de la 9 ani

Începând cu vârsta de 10 ani (al cincilea an de învățământ primar)	
Jocuri cu stele	**Alte recomandări**
Dixit	Laborator de panică
Sushi Go	Parola Express
Linia timpului	Osopark
Ubongo	Ia 6!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Regele zarurilor	Aventurieri în tren

Tabelul 23 - Jocuri de masă de la 10 ani

De la 11 ANI (al 6-lea an de învățământ primar)	
Jocuri cu stele	**Alte recomandări**
Karuba	Splendor
Labirintul magic	Salvare
Petrecerea Time's Up	Diamant
Fauna	Microroboți
Anvergura aripilor	Codul secret

Tabelul 24 - Jocuri de masă de la 11 ani

5.1.5. Consultarea bazelor de date privind jocurile de societate.

Aceste baze de date vor fi de mare ajutor în clasă și pot fi ghiduri de referință pentru tutoriale, fișiere descărcabile etc. Iată câteva dintre cele mai importante:

Board Game Geek (https://boardgamegeek.com/). Limba: Engleză

Este cea mai mare bază de date de jocuri de societate din lume. Aici puteți găsi clasamente, informații, tutoriale, reguli traduse, forumuri, piața second hand, etc. ale jocului care vă interesează. Este o necesitate dacă vă place lumea gamificării și ABJ.

BSK (https://labsk.net/). Limba: Spaniolă

British Society for Knowledge (BSK) este prima comunitate dedicată jocurilor de masă și de cărți din Spania. În cadrul acesteia puteți găsi o mulțime de forumuri pentru a rezolva orice nelămuriri legate de orice joc, precum și pentru a descărca versiuni imprimabile (P&P), tutoriale, recenzii, cumpărarea și vânzarea de jocuri de societate, etc.

METAJUEGO (https://metajuego.com/). Limba: Spaniolă

Acesta este un portal de jocuri de societate unde veți găsi o gamă largă de informații: tutoriale, magazine, știri, evenimente etc., toate sortate pe categorii pentru a vă facilita căutarea.

TABLETOPFINDER (https://tabletopfinder.eu/). Limbă: multi-lingvistică

Aceasta este cea mai mare bază de date de jocuri de societate din Europa. Puteți găsi informații despre joc, magazine, prețuri, jocuri similare, etc. Căutările se pot face pe categorii sau prin intermediul motorului de căutare.

MELODICE (https://melodice.org/). Limba: Engleză

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Este un portal de muzică pentru a crea atmosfera jocurilor de societate preferate, obținând o experiență mai captivantă. Tot ce trebuie să faceți este să introduceți jocul de societate, iar platforma vă sugerează muzica, pe care o puteți asculta chiar de pe platformă. Uneori duce chiar și la linkuri Youtube care vă permit să vizionați videoclipuri tematice.

JOACĂ ONLINE

Există o multitudine de platforme care vă permit să jucați online. Unele dintre cele mai importante sunt: Board Game Arena (https://en.boardgamearena.com/), Tabletopia (https://tabletopia.com/), Catan Universe (https://catanuniverse.com/es/) și Tabletop Simulator (https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator/).

5.2 Canal Youtube specializat în jocuri de societate și instrumente gamificate.

CEIP CUBA are un canal Youtube care a apărut în principal ca urmare a izolării din cauza pandemiei Covid-19. Ideea inițială a fost ca familiile să aibă un spațiu în care să poată viziona videoclipuri de încurajare și sprijin din partea profesorilor, a echipei de management, sesiuni de educație fizică, lecții de ukulele etc. Pe scurt, divertisment în locul educației, videoclipuri create mai ales pentru a însoți familiile și elevii în acele momente dificile de izolare.

Ulterior, au început să înregistreze și alte tipuri de videoclipuri care să îndeplinească alte tipuri de obiective mai educative, printre care:

5.2.1 Tutoriale pentru familii

Unul dintre obiectivele pe termen mediu/lung ale echipei manageriale ce urmează a fi dezvoltate la CEIP CUBA este crearea unei Școli de părinți. Datorită caracteristicilor elevilor noștri, am depistat că mulți dintre aceștia nu au în familie dispozitive electronice, existând astfel un decalaj digital semnificativ față de colegii lor de clasă care folosesc zilnic laptopuri sau tablete.

Prin intermediul acestei Școli pentru părinți, familiile ar avea acces la tutoriale (în format video) pe teme precum: completarea documentelor administrative (solicitarea de subvenții, completarea fișelor de înscriere, semnarea sprijinului din partea serviciilor de diagnosticare (EOEP, EAT etc.) etc.

5.2.2 Reguli de joc (tutoriale)

Zeci de tutoriale video despre jocurile de societate au fost înregistrate de experți în domeniu (profesori, psihologi, voluntari din asociații de agrement etc.). Scopul este ca elevii care folosesc Ludoteca să poată revedea tutorialul acasă, în prealabil.

Principalele cerințe de care s-a ținut cont la înregistrarea acestor videoclipuri au fost: un limbaj alb (instrucțiuni ușoare, scurte, fără înjurături), structurat într-un mod simplu și identificabil

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

(de exemplu, componente, configurație, cum se joacă, exemplu de turnură), să nu apară decât componentele jocului și cel mult mâinile celui care face tutorialul, să nu depășească în niciun caz 10 minute și, într-un viitor pe termen mediu, să poată fi explicat chiar de către elevi (coordonat de un profesor).

5.2.3. Legături către videoclipuri relevante

Deoarece înregistrarea tutorialelor necesită timp și nu este întotdeauna posibil să se facă în același ritm cu adăugarea de noi jocuri în catalogul ludotecii școlii, creăm, de asemenea, o bază de date cu videoclipuri ale jocurilor de societate existente în ludotecă, realizate de canale specializate în jocuri de societate: 221B, D.A.D.D.D.O.S., La Mazmorra de Pacheco, Juegorrinos etc.

Trebuie remarcat faptul că o mare parte din conținutul acestui canal YouTube "Aprendo porque me toca" este ascuns și nu este accesibil tuturor celor care nu au link-ul. În acest fel, și datorită legii privind protecția datelor, vom încerca să protejăm unele informații care, prin natura lor, ar putea avea un caracter mai sensibil.

5.3 Atelier radio.

Atelierul Radio este un proiect care va începe în al doilea semestru al anului școlar curent. Scopul este de a implica mai mult familiile, permițându-le să împărtășească cu copiii lor timp de ascultare activă în format podcast, vorbind despre un subiect de interes.

Primul pas constă în găsirea unui spațiu fără zgomot în care să se facă înregistrările. În cazul nostru, am optat pentru a cumpăra o cabină de radio făcută la comandă, cu geamuri duble izolate fonic.

5.3.1. Spațiul și componentele necesare.

SPAȚIUL

Primul pas este de a găsi un spațiu fără zgomot în care să se facă înregistrările. În cazul nostru, am optat pentru a cumpăra o cabină radio personalizată cu geamuri duble izolate fonic în interiorul sălii de clasă a bibliotecii.

MOBILIAR

Odată ce spațiul este amenajat, vom avea nevoie de o masă mare, cu spațiu pentru cel puțin 5-6 scaune. Am optat pentru o masă în stil oval, pentru a nu exista colțuri, cu picioarele în interior pentru a facilita mutarea rapidă și confortabilă a scaunelor.

COMPONENTE MECANICE ȘI ELECTRONICE (audio și video)

Pentru această parte ne-am bazat pe sfaturile unui podcaster spaniol de jocuri de societate și ale unui tehnician de sunet și imagine. Împreună cu cei doi profesioniști s-a stabilit că următoarele materiale sunt suficiente pentru cerințele școlii[2] :

[2] Componente achiziționate de la Thomann și Amazon.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

	4x Cordial CFM 2.5 FM Cordial CFM 2.5 FM negru - cablu de microfon (XLR masculin către XLR feminin), conectori Neutrik/REAN. Lungime: 2,5 m. Culoare: negru.
	4x K&M 16075 K&M 16075 K&M 16075, Suport de masă pentru căști, suport acoperit cu cauciuc (lățime 7 cm), antiderapant cu tampoane de cauciuc, culoare: negru, material: oțel, dimensiuni: 147 x 145 x 250 mm, greutate: 0,256 kg.
	4x AKG K-240 Studio Căști stereo dinamice de studio AKG K-240 - Sunet puternic datorită noului sistem Varimotion, Circumaural, Semi-deschis, Dinamic, Redă prin noua capsulă XXL, Impedanță: 55 Ohm, Interval de frecvență: 15 / 25000 Hz, Sensibilitate: 104 dB/V, Distorsiune armonică totală (THD), Nivel maxim de intrare: 200 mW, Bandă de fixare pe cap autoreglabilă pentru o potrivire perfectă, Cablu pe o parte pentru comoditate, Cablu detașabil cu conector mini XLR, Lungime cablu: 3 m, Jack stereo de 3,5 mm placat cu aur, Greutate cu cablu: 284 g, Greutate fără cablu: 229 g, Adaptor de 6,3 mm inclus.
	4x Rode Procaster Rode Procaster Rode Procaster - microfon dinamic cu diafragmă mare pentru studiouri de difuzare/sincronizare și podcasting profesional, filtru pop intern, diafragmă mare de neodim, Model polar: cardioid; interval de frecvență: 75 Hz - 18 kHz; impedanță de ieșire: 320 Ohm; sensibilitate: -56.0dB re 1 Volt/Pascal (1.60mV @ 94 dB SPL) +/- 2 dB @ 1kHz; dimensiuni: -56.0dB re 1 Volt/Pascal (1.60mV @ 94 dB SPL) +/- 2 dB @ 1kHz; dimensiuni: 214 x 53 mm (H x diametru); greutate : 695g.
	4x Millenium DS200 Black Millenium DS200 Black, braț de birou pentru microfon, construcție din aluminiu, balama centrală cu blocare, conector filetat de 5/8", clemă de masă (până la 56 mm), pre-cablat cu cablu XLR, culoare neagră, lungime superioară 43 cm, lungime inferioară 40 cm.
	RØDE Caster Pro Soluție de producție all-in-one pentru podcasting, difuzare și creare de conținut.
	Sony HDRCX625B.CEN - Camcorder (senzor CMOS Exmor R, zoom optic 30x, XAVC S, SteadyShot optic echilibrat cu 5 axe și slow motion).
	Amazon Basics - Trepied ușor pentru aparat foto, DSLR și binoclu, 152 cm, cu husă
	Zoom H4nPro-BK/IF - înregistrator cu 4 piste - interfață USB - negru.

Tabelul 25 - masa de materiale audio/ video

5.3.2. Înregistrări și formate

Se vor realiza trei tipuri de înregistrări: video, audio în aer liber și audio în stația de radio pentru diferitele proiecte multimedia în care este implicată școala. Cu ajutorul reportofonului

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

extern și a camerei video va fi posibilă acoperirea unor evenimente cum ar fi petrecerile de Crăciun, carnavalurile, evenimentele ludice, Ziua Păcii, etc. Înregistrătorul portabil permite o mai mare versatilitate, deoarece poate fi utilizat și în alte locuri decât stația de radio, cum ar fi sala de clasă sau spațiile deschise. În acest fel, putem crește numărul de elevi care apar pe înregistrare.

Formatele preferate care trebuie utilizate sunt: mp4 și avi pentru video și mp3, m4a pentru audio.

5.3.3 Descărcarea programelor: podcast

Pentru a simplifica procesul de înregistrare, s-a decis să se facă off-line (nu live) și în acest fel, după post-producția ulterioară, să se încarce pe platformele necesare pentru ca familiile să o poată vizualiza sau descărca (Youtube, Vimeo, EducaMadrid pentru videoclipuri și pentru audio Ivoox și Google Podcasts, toate acestea fiind gratuite cu opțiuni de plată îmbunătățite).

Familiile vor putea să asculte, să vadă sau să descarce conținutul în funcție de timpul de care dispun și pot pune pe pauză programul pentru alte momente mai relevante.

5.3.4 Roluri: intervievator, moderator, colaboratori, tehnician TIC (înregistrare, editare și montaj).

Acest program va fi condus de coordonatorul Atelierului Radio (în cadrul CEIP CUBA aceasta este doamna Laura M.ª Espinel González). Tutorii grupurilor interesate să participe la acest atelier vor alege un intervievator, colaboratori, posibili invitați etc. dintre studenți. Coordonatorul Atelierului de radio îi va ajuta în configurarea programului, în aspecte precum muzica de intrare, tematica și dinamica (prezentare, schița programului etc.), încercând să se asigure că au întotdeauna aceeași structură, deși conținutul poate varia.

În cazul în care înregistrarea se face în interiorul sălii de clasă sau în aer liber, este suficient ca coordonatorul să aibă asupra sa un aparat de înregistrare extern. Deoarece este omnidirecțional, este un dispozitiv foarte sensibil și de calitate profesională. El/ea va da apoi cardul de stocare coordonatorului TIC (tehnician) pentru editare și editare ulterioară.

În cazul în care înregistrarea se face în interiorul postului de radio, va fi necesară prezența coordonatorului TIC pentru a se ocupa de toate materialele informatice, audio și video. Ulterior, vor fi folosite programe de editare pentru editarea post-producție în vederea încărcării finale pe platforma aleasă.

Este important să faci conținut variat; în cazul nostru, am ales să facem un conținut ludic, cum ar fi să spunem lucruri curioase despre jocuri, să povestim despre experiența de a juca un anumit joc, să vorbim despre mecanismele principale, etc. Ulterior, această tehnologie poate fi folosită pentru a o aplica la orice subiect și a realiza secțiuni mai generale, cum ar fi Masa de știință, Colțul de istorie, Mașina timpului etc. Ideile elevilor pot fi chiar colectate sub forma unei sesiuni de brainstorming și se poate alege împreună tema pentru secțiunea respectivă.

Melodia trebuie să fie originală sau cel puțin liberă de drepturi de autor (Youtube are o bibliotecă gratuită de melodii în acest sens, Audio Library, cu sute de melodii de diferite stiluri, complet descărcabile, editabile și modificabile.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Pentru editarea video și audio ne-am concentrat pe programe precum **Filmora** și **Audixity**. Dacă avem nevoie, de asemenea, să edităm imagini pentru a crea miniaturi pentru videoclipurile de pe Youtube, de exemplu, putem folosi **Gimp**. Toate acestea sunt gratuite, pot fi descărcate și au zeci de tutoriale pe Youtube care vor facilita învățarea lor.

5.3.5 Feedback din partea familiilor și a elevilor

Aceste răspunsuri și evaluări din partea familiilor (feedback) vor fi foarte importante pentru a continua susținerea proiectului și pentru a ne asigura că elevii se simt motivați și participă la proiectele multimedia, pe lângă conținutul educațional ridicat oferit de aceste ateliere pentru a pregăti elevii în utilizarea unor instrumente care, fără îndoială, vor fi folosite din ce în ce mai des în societatea informațională și de comunicare în care ne aflăm.

Familiile și elevii vor putea să-și ofere și să-și împărtășească opiniile prin intermediul platformelor care permit această funcționalitate, cum ar fi Youtube și Ivoox.

5.4 Concursuri de prototipuri de jocuri

5.4.1 Jocuri în Print & Play

Jocurile de tipărire și joc, mai cunoscute sub numele de P&P, sunt fișiere care pot fi tipărite și asamblate acasă pentru a fi jucate imediat. Timp de ani de zile, acestea au reprezentat o metodă alternativă pentru mulți fani de a pune mâna pe jocuri pe care nu și le puteau permite: cărțile, plăcile și alte elemente erau scanate și încărcate neoficial pe internet.

După izolare, multe prototipuri și edituri au optat pentru eliberarea de fișiere, astfel încât fanii să poată testa aceste jocuri acasă, făcându-le ei înșiși. Ceea ce inițial putea fi văzut ca o formă de piraterie a devenit o modalitate populară, bine cunoscută și legală de a testa jocurile înainte de a le cumpăra. Editorii sunt conștienți de acest lucru și încarcă jocuri P&P funcționale, uneori "plafonate", astfel încât potențialii clienți să le poată încerca și să le cumpere ulterior.

Există mai multe forme de P&P, de la demo-uri (nu jocuri întregi), jocuri gratuite, jocuri P&P plătite (dar foarte ieftine), jocuri reproiectate din jocul original, jocuri ieșite din tipar care pot fi descărcate în versiuni P&P, etc.

Mai jos sunt prezentate câteva site-uri web unde este posibilă descărcarea masivă a diferitelor P&P:

https://labsk.net/index.php?board=92.0

https://wargarage.org/articulo/lista-masiva-de-juegos-print-play-pnp-para-pasar-la-cuarentena/

https://print-and-play.asmodee.fun/es/all/contents

https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/11-juegos-print-play-para-todos-gustos-que-puedes-imprimir-probar-ahora

https://www.elclubdante.es/print-play-cuarentena/

https://srunners.com/juegos-printplay-gratis-para-jugar-en-casa/

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

În cadrul P&P există, de asemenea, acele jocuri originale create de el însuși, care nu au fost publicate, dar care pot fi descărcate pentru a fi testate de persoanele interesate de o anumită temă sau mecanică. Acestea sunt așa-numitele prototipuri, jocuri de societate în care creatorii își pun tot timpul și entuziasmul în speranța că într-o zi vor fi publicate.

Următoarele secțiuni oferă câteva sfaturi privind modul de elaborare sau de modificare a acestor resurse P&P.

5.4.2. Carduri și laminare.

În cazul jocurilor P&P, acestea sunt de obicei jocuri cu puține componente (ușor de înlocuit cu alte piese) și de cărți, însă uneori putem găsi și planșe, zaruri etc.).

SCRISORI

Se recomandă să folosiți cărți de poker cu finisaj din plastic, ușor de găsit în orice magazin sau bazar și foarte ieftine. Această dimensiune este perfectă pentru învelirea cu manșoane standard (63,5 x 88 mm). Manșoanele pentru cărți pot fi cumpărate cu ușurință online de la orice magazin de jocuri de societate (de exemplu, Tablerum, PlanetonGames, Dungeon Marvels, Dracotienda, Juegos de la Mesa Redonda, Zacatrus etc.).

	SLEEVE NAME	CARD SIZE millimeter	SKU
A	Mini USA Card Sleeves	41 X 63mm	8801
B	Mini Chimera Card Sleeves	43 X 65	8802
C	Mini Euro Card Sleeves	45 X 68	8803
D	Custom Sails of Glory	50 X 75	8804
E	Kingom Death Monsters Sleeves	52 X 52	8805
F	Yucatan Narrow Card Sleeves	54 X 80	8806
G	Standard USA Card Sleeves	56 X 87	8807
H	Standard USA Chimera Sleeves	57.5 X 89	8808
I	Euro Card Sleeves	59 X 92	8809
J	Card Game Card Sleeves	63.5 X 88	8810
K	Magnum 7 Wonders Sleeves	65 X 100	8811
L	Small Square Card Sleeves	70 X 70	8812
M	Magnum "Lost Cities" Sleeves	70 X 110	8813
N	"WOTR" Card Sleeves	70 X 120	8814
O	Medium Square Card Sleeves	80 X 80	8815
P	Magnum "Dixit" Sleeves	80 X 120	8816

Ilustrația 48 - Încrucișarea manșonului

Ideea este de a tipări cărțile în culori (față și verso), plasând cartea de poker în mijloc și plasând totul în interiorul unei huse. Pentru un finisaj mai profesional, poate fi imprimată pe hârtie

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

autocolantă lucioasă, astfel încât să fie lipită complet de cartea de poker de bază (se poate folosi și lipici, deși finisajul nu va fi același).

Colțurile pot fi tăiate cu o foarfecă sau cu o mașină de tăiat colțuri ușor de găsit online.

Ilustrația 49 - instrument

5.4.3 Instrumente de proiectare.

Pentru a imprima jocul P&P, trebuie doar să aveți fișierul și să îl imprimați pe o imprimantă color de înaltă calitate. Dacă doriți să retușați imaginea, să creați modele noi sau să faceți modificări la cărți, va trebui să folosiți un instrument de design, cum ar fi Photoshop, Illustrator etc. În comparație cu aceste mari aplicații de design, putem folosi oricând unele gratuite și destul de eficiente, cum ar fi **GIMP** sau MAGIX Foto & Grafik **Designer**. O altă alternativă bună este utilizarea aplicațiilor online: *Photopea, Polarr, Polarr, Fotor, Pixlr Editor, Sumopaint, Canva, Ribbet, Fotojet, Ipiccy,* etc.

Există tutoriale excelente în format scris și video, ușor de găsit prin intermediul motorului de căutare.

5.4.4. Alte elemente: tablă, zaruri, pioni, cutie etc.

În cazul în care jocul P&P necesită și alte elemente, cum ar fi tabla, zaruri, pioni, cuburi etc., există materiale perfecte pentru acestea, precum și numeroase site-uri care vând aceste elemente.

BOARDS

Este recomandat să folosiți carton spumă (îl puteți cumpăra din orice papetărie), care este foarte ușor și suficient de compact pentru a servi drept tablă de joc. Pur și simplu imprimați-o pe hârtie autocolantă și lipiți-o pe tablă. Pentru a face pliurile/aripile, puteți întări partea de jos cu bandă adezivă.

ZARURI, PIONI, COMPONENTE

Există multe magazine, dar poate cel mai simplu este să mergeți pe Aliexpress sau Amazon pentru a găsi zaruri albe, pioni de diferite forme sau meeple, alte componente etc. Fețele zarurilor pot fi imprimate pe autocolante și lipite pe zaruri. Recomandăm zaruri cu o margine care să permită ca autocolantul să fie protejat în interior fără uzură.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ilustrația 50 - zaruri, pioni și componente

5.4.5 Testarea.

Faza de testare este esențială pentru orice prototip aflat în faza de P&P, deoarece în această fază jucătorii vor avea posibilitatea de a stoarce jocul și de a găsi posibile defecte sau de a adăuga îmbunătățiri. Este esențial ca autorii sau proiectanții jocului să aibă o atitudine de ascultare și de recunoștință față de persoanele care se așează să joace jocul lor.

SITELE DE TESTARE

Pentru a nu-și satura prietenii, familia și colegii de serviciu cu prototipul nostru, există multe locuri unde vă puteți înregistra și prezenta prototipul. În Spania putem găsi chiar concursuri și evenimente specializate în prototipuri în toată țara. Iată câteva dintre cele mai importante:

Concursuri de prototipuri: Dau Barcelona, Protojuegos, Protos Y Tipos, Zacatrus, Zona Lúdica, etc.

Evenimente și zile de jocuri de societate cu posibilitatea de a testa prototipuri[3] : Ludo Ergo Sum, Tierra de Nadie, Cordoba International Games Festival, DAU Barcelona, Interocio, GameOn, Zona Lúdica, Freak Wars, etc.

5.4.6. Contact editorial.

Jocurile de societate, înțelese ca o alternativă de petrecere a timpului liber, au luat amploare în ultimii ani, trecând de la a fi ceva geeky la activități pe care orice familie le poate desfășura chiar și în propria casă. Există numeroase edituri de jocuri de societate, unele specializate pe anumite grupe de vârstă (de exemplu, Haba, jocuri pentru copii), iar altele pe anumite teme sau tipuri de jocuri (de exemplu, Mercurio, jocuri de familie). În orice caz, există zeci de edituri ale căror site-uri web vă permit nu numai să îi contactați, ci și să accesați catalogul de jocuri publicate și chiar noutățile viitoare.

În Spania, unele dintre cele mai importante sunt: Devir, Asmodee, Maldito Games, Mercurio, Más que Oca, Ludonova, Zacatrus, Átomo, etc.

Multe dintre aceste edituri organizează propriile competiții de prototipuri sau au standuri la evenimente majore unde își testează propriile jocuri.

A avea un contact cu editorii care au legătură cu jocul nostru este esențial pentru a putea avea opțiuni pentru posibile ediții ale jocului.

[3] Unele evenimente sunt preluate de pe https://bebeamordor.com/calendario-friki-2022/

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

O altă opțiune de publicare este autopublicarea. AGR Priority este una dintre companiile care poate edita un joc complet și în tiraje scurte, ceea ce este uneori esențial pentru a da un finisaj profesional definitiv unui prototip care își dorește ediția finală.

5.5 Evenimente recreative

5.5.1. "Învăț pentru că e rândul meu" (19/20) / "LES GO CUBA" (21/22)

Primul eveniment, "Aprendo porque me toca" (Învăț pentru că e rândul meu) a avut loc în 19/20 decembrie. Școala a fost deschisă pentru un weekend întreg, cu permisiunea Primăriei, a Comunității din Madrid și a Inspectoratului pentru Educație. A fost un eveniment intern, la care au participat în principal familiile din școală. Au participat 250 de persoane, cu un total de 20 de voluntari care s-au ocupat de mese și au servit familiile. Zona de luat masa a fost amenajată pentru 120 de persoane în același timp, cu o bibliotecă de jucării cu 150 de jocuri.

LES GO CUBA (21/22) a avut loc în luna mai a anului școlar 21/22. Ca și predecesorul său, a avut loc tot într-un weekend, dar de data aceasta a fost anunțat pe rețelele de socializare, în programul festivalului de cartier și pe site-ul Ludo Ergo Sum (LES). După pandemie, LES nu mai organizase niciodată un eveniment de masă cu jocuri de societate, așa că, profitând de experiența, contactele și resursele personale și familiale, a fost posibil să se organizeze un eveniment masiv și deschis. Au fost amenajate mai multe zone ale școlii (sala de mese, terenul de joacă, sala de sport, acoperișul), unde peste 20 de edituri s-au reunit pentru a-și expune produsele, cu mese de joc proprii, colaboratori etc. Au existat chiar și ateliere de pictură și un magazin de jocuri. Participarea totală a fost de peste 450 de persoane din cele aproape 700 de persoane înscrise.

Ilustrația 51 - LES go Cuba Eveniment

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

5.5.2. Organizare: asociații, autori, editori, voluntari.

Atunci când se organizează un eveniment de orice fel, este necesar să se știe că va exista o multitudine de proceduri birocratice și de lucruri de care trebuie să se țină cont. În primul rând, este necesar să existe un loc fizic care să dispună de măsurile de siguranță necesare în ceea ce privește capacitatea, planul de urgență, autorizații de adunare (corturi), autorizații de la Administrația Educației pentru utilizarea clădirii în afara orelor de curs, etc.

Odată rezolvată această parte birocratică, este necesar să ne concentrăm asupra aspectelor pur organizatorice: sălile disponibile, capacitatea individuală a locurilor, mobilierul, biblioteca de jocuri, voluntarii etc. Va fi necesară prezența a numeroase persoane pentru a o desfășura, acoperind turele necesare pentru perioadele de odihnă și distribuind responsabilitățile în funcție de funcțiile lor (demonstranți, securitate, redactori etc.). Se recomandă o formă de acreditare pentru a facilita urmărirea atâtor persoane. Insigne similare celor purtate la convenții sau congrese pot fi confecționate la prețuri foarte rezonabile.

Ilustrația 52 - ecusoane pentru evenimente

Prin urmare, este esențial să se bazeze pe contactele editorilor, autorilor, magazinelor și asociațiilor de jocuri de societate, deoarece toate părțile își promovează produsele și serviciile în schimbul prezenței lor și al ocupării spațiului și timpului la eveniment. În cazul nostru specific, am beneficiat de sprijinul asociațiilor Ayudar Jugando, Jugando por Ellos, el Dado Rúnico și Ludo Ergo Sum, care ne-au pus la dispoziție resursele umane pentru a putea dezvolta evenimentul în mod eficient și sigur.

V. BIBLIOGRAFIE ȘI REFERINȚE

Eser Çeker, et al (2017). *Ce este și ce nu este "gamificarea"*. European Journal of Contemporary Education, v6 n2.

L. Deci, E. și alții (1994). *Facilitarea internalizării: The Self-Determination Theory Perspective (Perspectiva teoriei autodeterminării)*. Journal of Personality 62,

Marczewski, A. (2015). *Tipuri de utilizatori. În Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 69-84.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Marczewski, A. (2015). Mecanisme și elemente de gamificare. În "*Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design*". CreateSpace Independent Publishing Platform

M. Ryan, R. et all (2000). *Motivații intrinseci și extrinseci: Definiții clasice și direcții noi*. Psihologia educațională contemporană 25.

Toledo Palomino, P. et al (2019). *Narațiune pentru gamificare în educație: De ce ar trebui să vă pese?* Lucrare de conferință: IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT).

Makri, A. și alții (2021). *Digital Escape Rooms ca instrumente pedagogice inovatoare în educație: O revizuire sistematică a literaturii*. Articol în MDPI

Glover, I (2014). *Joc de rol: O abordare a predării și învățării*. Articol în Technology Enhanced Learning at SHU.

Vann, S. W. și alții (2020). Teoria fluxului și proiectarea experienței de învățare în mediile de învățare gamificate. În M. Schmidt, M. et al (2020). *Cercetarea experienței cursantului și a utilizatorului: An Introduction for the Field of Learning Design & Technology*. Ed. Techob.

Oblinger, D. (2004). *Următoarea generație de implicare educațională.* Journal of Interactive Media in Education.

Mcfarlane, A. și alții (2002). *Raport privind utilizarea educațională a jocurilor.*

Deterding, S. și alții (2011). De la elementele de proiectare a jocului la gamificare: Defining Gamification. *Lucrările celei de-a 15-a conferințe academice internaționale MindTrek*: Envisioning Future Media Environments, MindTrek.

Borras-Gene, O. (2015). *Fundamentele gamificării*. GATE Universitatea Politehnică din Madrid.

Xiaoming, G. și alții (2015). În Guo et al. (2016), *Journal of Applied Polymer Science.sup-1.*

Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Alianza Editorial.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union