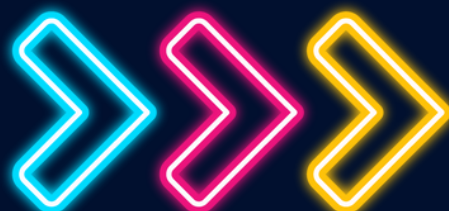




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Identifikace problémů komunity a vývoj řešení

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	6 týdnů (2 hodiny týdně)
Věk:	18- 26 let
Velikost skupiny:	4-6 partnerů na tým
Záměr:	Vybavit studenty dovednostmi k řešení společenských výzev prostřednictvím vývoje her, propojením teoretických konceptů se zapojením komunity.
Cíle:	• Analyzujte společenské výzvy pomocí výzkumu a rozhovorů. • Integrujte mechanismy řešení problémů do herního designu. • Vytvořte prototyp a prezentujte jeho sociální dopad.
Potřebný materiál:	• Přístup k výzkumným databázím • Nástroje pro vývoj her • Prezentační software

Tato aktivita pomůže učícím se rozvíjet dovednosti v oblasti řešení problémů a kreativního myšlení prostřednictvím řešení skutečných společenských problémů prostřednictvím prototypů videoher. Aktivita začíná tím, že účastníci zkoumají sociální výzvy, po nichž následuje brainstorming, aby se tyto výzvy začlenily do herních příběhů nebo mechanik. Prostřednictvím iterativního vývoje prototypů aplikují principy herního designu, aby vytvořili smysluplné reprezentace problémů. Aktivita vrcholí prezentacemi pro kolegy a zúčastněné strany komunity, které studentům umožňují vylepšit svá řešení na základě konstruktivní zpětné vazby.



Struktura workshopu



1. týden:

V prvním týdnu účastníci vytvoří skupiny a jsou povinni prozkoumat sociální problém ve svém místním prostředí. Tento průzkum lze provést online (na sociálních sítích nebo jinak) nebo konzultací s místními novinami. Jakmile si učící se vyberou problém, identifikují příslušné zainteresované strany a kontaktují je. Zapojením se zúčastněných stran získají hlubší porozumění problému.

Účastníci mohou například zjistit, že místní parky jsou často prázdné. Návštěvou parku, interakcí se skupinami na sociálních sítích a kontaktováním municipality mohou odhalit několik důvodů:

1. V parku chybí vybavení, jako jsou lavičky, dětská hřiště, koše a sportovní zařízení, takže není přitažlivý pro delší návštěvy.
2. Parky jsou plné odpadků, což odrazuje lidi od jejich návštěvy.
3. Existují bezpečnostní problémy, jako je nedostatečné osvětlení v noci.

2. týden:

Jakmile účastníci problém stanoví, týden 2 začne brainstormingem. Skupina bude diskutovat o informacích, které shromáždila ze zdrojů, a tato data použije k vývoji nápadů na potenciální herní mechanismy nebo příběhy, které odrážejí problém.

Například:

1. Pokud chtějí účastníci zvýšit využití parku, mohli by navrhnout hru, ve které převezmou roli strážce, podobně jako Gardenscapes nebo Homescapes. Úkolem tohoto strážce je revitalizovat park, takže hra by zahrnovala úklid parku, pořádání akcí a vylepšování vybavení dokončením úrovní. Tato hra by odrážela skutečná řešení revitalizace parku.
2. Pokud se účastníci chtějí více zaměřit na vytvoření parku, který je přístupný všem, mohou také vytvořit narativní design. V této hře mají hráči různé perspektivy, jako jsou pohledy mladšího dítěte nebo starší osoby.

3. a 4. týden:

V následujících dvou týdnech studenti dále rozvíjejí své herní návrhy. Zdokonalují své chápání problému při vývoji svých prvotních herních prototypů. Tento úkol lze přizpůsobit úrovni dovedností skupiny.

- Začátečníci se mohou soustředit na navrhování postav, psaní příběhů nebo skicování úrovní na papír nebo plátno. To vyžaduje málo zkušeností a poskytuje bránu do světa herního designu.
- Pokročilejší účastníci mohou využít interaktivní platformy, jako je Twine (pro textové vyprávění) nebo Unity (pro komplexní herní design).

Vezmeme-li problematiku nedostatečně využívaných parků, mohli by účastníci například navrhnout prototyp, který by dělal následující tři věci (mějte na paměti, že hry není třeba vyvíjet, ale lze je vytvořit na papíře nebo na Canvě):

- Zahrnuje simulaci parku, kde hráč musí činit rozhodnutí související se správou a údržbou.
- Zahrnuje logickou hru, kde hráči získávají body pokaždé, když dokončí úroveň, což jim umožňuje postupovat a vylepšovat park.
- Používá AR k tomu, aby si hráči mohli představit park, který vylepšují.

5. týden:

Jedním z posledních kroků je představit prototyp menší skupině, aby získala zpětnou vazbu. Studenti mohou své prototypy prezentovat ostatním účastníkům nebo zainteresovaným stranám, se kterými se původně radili. Například v případě nedostatečně využívaných parků mohou prototyp ukázat zástupci obce nebo místní komunitní skupině. Zpětná vazba, kterou získají, se zaměří na efektivitu a dopad jejich prototypu.

6. týden:

Poslední týden se soustředí na doladování prototypů na základě zpětné vazby z 5. týdne. Jakmile je návrh dokončen, mohou účastníci uvažovat o procesu tak, že napíší článek na:

- Sociální problém, který si vybrali;
- Prototyp, který vyvinuli, a jak řeší problém;
- Způsob, jakým by jejich hra byla schopna inspirovat změnu v reálném světě.

Hra o nedostatečně využívaných parcích by mohla vzdělávat hráče v zapojení komunity, inspirovat místní iniciativy nebo zvýšit povědomí o výzvách, kterým čelí v městském plánování.



Zdroje



- Classy. (n.d.). How entrepreneurship can solve social problems. Retrieved from <https://www.classy.org/blog/5-ways-entrepreneurial-thinking-can-solve-social-problems/>
- Pisani, A. (2023). The future of community problem-solving and the role of community-based innovation nonprofits. Future of Work. <https://www.mifutureofwork.org/advice/the-future-of-community-problem-solving-and-the-role-of-community-based-innovation-nonprofits/>
- Peoria Magazine. (2010). Solving problems with social entrepreneurship. https://www.peoriamagazine.com/archive/ibi_article/2010/solving-problems-social-entrepreneurship/