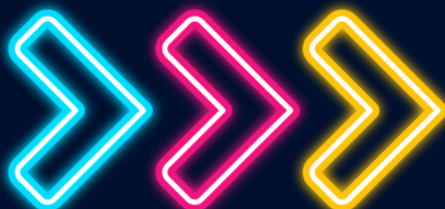




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Kopienas problēmu identificēšana un risinājumu izstrāde

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu programmas Erasmus+ ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas

Ilgums:	6 nedēļas (2 stundas nedēļā)
Vecums:	18- 26 gadu vecums
Grupas lielums:	4-6 cilvēki komandā
Mērķis:	Nodrošināt skolēnus ar prasmēm risināt sabiedrības problēmas, izmantojot spēļu izstrādi, savienojot teorētiskos jēdzienus ar sabiedrības iesaistīšanu.
Uzdevumi:	• Analizēt sabiedrības problēmas, izmantojot pētījumus un intervijas. • Integrēt problēmu risināšanas mehānismus spēļu dizainā. • Izstrādāt prototipu un prezentēt tā sociālo ietekmi.
Materiāli:	• Piekļuve pētniecības datubāzēm • Spēļu izstrādes rīki • Prezentācijas programmatūra

Šī aktivitāte palīdzēs skolēniem attīstīt problēmu risināšanas un radošās domāšanas prasmes, risinot reālas sabiedrības problēmas, izmantojot videospēļu prototipus. Aktivitāte sākas ar dalībnieku sociālo problēmu izpēti, kam seko prāta vētras sesijas, lai šīs problēmas integrētu spēles stāstījumā vai mehānikā. Iteratīvi izstrādājot prototipus, viņi izmanto spēļu dizaina principus, lai radītu jēgpilnu problēmu atspoguļojumu. Aktivitātes kulminācija ir prezentācijas vienaudžiem un kopienas ieinteresētajām personām, kas ļauj dalībniekiem uzlabot savus risinājumus, pamatojoties uz konstruktīvām atsauksmēm.



Darbnīcas struktūra



Nedēļa 1:

Pirmajā nedēļā dalībnieki izveido grupas, kurās viņiem jāizpēta kāda sociāla problēma savā vietējā vidē. Šo izpēti var veikt tiešsaistē (sociālajos plašsaziņas līdzekļos vai citur) vai vietējā laikrakstā. Kad skolēni ir izvēlējušies problēmu, viņi apzina attiecīgās ieinteresētās personas un sazinās ar tām. Sazinoties ar ieinteresētajām personām, viņi gūst padziļinātu izpratni par problēmu.

Piemēram, dalībnieki var konstatēt, ka vietējie parki bieži ir tukši. Apmeklējot parku, mijiedarbojoties ar sociālo mediju grupām un sazinoties ar pašvaldību, viņi var atklāt vairākus iemeslus:

1. Parkā trūkst labiekārtojuma, piemēram, soliņu, rotaļu laukumu, atkritumu urnu un sporta laukumu, tāpēc tas nav pievilcīgs ilgākiem apmeklējumiem.
2. Parki ir pilni ar atkritumiem, kas attur cilvēkus no to apmeklēšanas.
3. Pastāv bažas par drošību, piemēram, nepietiekams apgaismojums naktīs.

Nedēļa 2:

Kad dalībnieki būs noskaidrojuši problēmu, 2. nedēļa sāksies ar “prāta vētras” sesiju. Grupa apspriedīs no avotiem iegūto informāciju, izmantojot šos datus, lai izstrādātu idejas iespējamai spēles mehānikai vai stāstījumam, kas atspoguļo problēmu.

Piemēram:

1. Ja dalībnieki vēlas palielināt parka izmantošanu, viņi varētu izstrādāt spēli, kurā viņi uzņemtos sarga lomu, līdzīgi kā Gardenscapes vai Homescapes. Šī sargātāja uzdevums ir atdzīvināt parku, tāpēc spēle ietvertu parka sakopšanu, pasākumu organizēšanu un labiekārtojuma uzlabošanu, pabeidzot līmeņus. Šī spēle atspoguļotu reālās dzīves risinājumus parka atdzīvināšanai.
2. Ja dalībnieki vēlas vairāk koncentrēties uz tāda parka izveidi, kas ir pieejams ikvienam, viņi varētu izveidot arī uz stāstījumu balstītu dizainu. Šajā spēlē spēlētāji uzņemas dažādas perspektīvas, piemēram, mazāka bērna vai vecāka gadagājuma cilvēka perspektīvu.

Nedēļa 3 & 4:

INākamajās divās nedēļās jaunieši turpina attīstīt savus spēļu dizainus. Izstrādājot savus sākotnējos spēles prototipus, viņi precizē savu izpratni par problēmu. Šo uzdevumu var pielāgot grupas prasmju līmenim.

- Iesācēji var koncentrēties uz varoņu izstrādi, sižetu rakstīšanu vai līmeņu skicēšanu uz papīra vai Canva. Tas neprasa lielu pieredzi un paver durvis uz spēļu dizaina pasauli.
- Savukārt pieredzējušāki dalībnieki var izmantot interaktīvas platformas, piemēram, Twine (teksta stāstu veidošanai) vai Unity (sarežģītai spēļu izstrādei).

Ja aplūkojam jautājumu par nepietiekami izmantotajiem parkiem, dalībnieki varētu, piemēram, izstrādāt prototipu, kas veic šādas trīs lietas (paturiet prātā, ka spēles nav jāizstrādā, bet tās var izveidot uz papīra vai Canva):

1. Tā ir parka simulācija, kurā spēlētājam jāpieņem lēmumi, kas saistīti ar apsaimniekošanu un uzturēšanu.
2. Mīklu spēle, kurā spēlētāji saņem punktus katru reizi, kad viņi pabeidz līmeni, kas ļauj viņiem progresēt un uzlabot parku.
3. Izmanto paplašinātās realitātes tehnoloģiju, kas ļauj spēlētājiem vizualizēt parku, kuru viņi uzlabo.

Nedēļa 5:

Viens no pēdējiem soļiem ir prototipa prezentēšana mazākai grupai, lai iegūtu atsauksmes. Dalībnieki var prezentēt savus prototipus citiem dalībniekiem vai ieinteresētajām personām, ar kurām viņi sākotnēji apspriedās. Piemēram, nepietiekami izmantotu parku gadījumā viņi prototipu varētu parādīt pašvaldības pārstāvim vai vietējās kopienas grupai. Iegūtās atsauksmes viņi koncentrēsies uz sava prototipa efektivitāti un ietekmi.

Nedēļa 6:

Pēdējā nedēļa ir veltīta prototipu pilnveidošanai, pamatojoties uz 5. nedēļā iegūtajām atsauksmēm. Kad dizains ir pabeigts, dalībnieki var atspoguļot procesu, rakstot darbu par:

- sociālo problēmu, ko viņi izvēlējās;
- izstrādāto prototipu un to, kā tas risina šo problēmu;
- to, kā viņu spēle varētu iedvesmot reālas pārmaiņas.

Spēle par nepietiekami izmantotiem parkiem varētu izglītot spēlētājus par sabiedrības iesaistīšanos, iedvesmot vietējās iniciatīvas vai veicināt izpratni par problēmām, ar kurām saskaras pilsētu plānošana.



Atsauces



- 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/