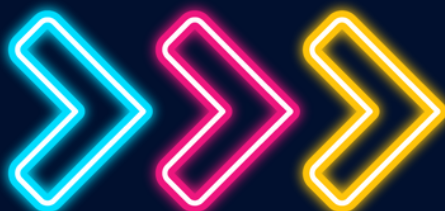




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

DIGITĀLO RĪKU OLIMPIĀDE

<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:	60 minūtes
Vecums:	18-30 gadu vecums
Grupas lielums:	4-6 dalībnieki grupā
Mērķis:	Iepazīstināt dalībniekus ar dažādiem izglītojošiem digitālajiem rīkiem.
Uzdevumi:	• Attīstīt dalībnieku digitālo rīku prasmes, • Attīstīt laika plānošanas prasmes un komandas darbu, • Iedrošināt eksperimentēšanu ar tehnoloģijām.
Materiāli:	• Sagatavoti uzdevumi katrai "olimpiādei" • Ierīce (telefons, portatīvais dators, planšetdators) katrai komandai

Komandas pa četriem līdz sešiem dalībniekiem katrā, sacenšas dažādos laika ierobežotos izaicinājumos, kas paredzēti, lai iepazīstinātu un pārbaudītu viņu prasmes ar dažādiem digitālajiem rīkiem. Katrs "Olimpiādes notikums" var būt veltīts kādam konkrētam rīkam vai platformai, piemēram, prezentācijas veidošana platformā *Canva*, vīzijas dēļa izveide platformā *Miro* vai sadarbība *Google Docs*. Komandas gūst punktus par precizitāti, veiklību un komandas darbu.



Darbnīcas struktūra



1. Ievads (aptuveni 10 minūtes):

- Sadaliet dalībniekus komandās.
- Īsi iepazīstiniet dalībniekus ar digitālo rīku Olimpiskajām spēlēm, to mērķi un rīkiem, kurus viņi izmantos.
- Izskaidrojiet punktu sistēmu un kā tiks piešķirti punkti.

2. Izaicinājumi (40 minūtes):

- Katru komandu dodas secīgi uz sagatavoto izaicinājumu stacijām, katrā no tām pavadot 8-10 minūtes. Uzņemiet laiku, lai uzturētu raitu tempu. (Jums nepieciešams izveidot tik aktivitāšu, cik ir komandu. Proti, ja ir 4 komandas, tad nepieciešamas 4 aktivitāšu stacijas.)

Idejas izaicinājumiem:

- *Canva* izaicinājums: Izveidojiet vizuāli pievilcīgu prezentācijas slaidu par tēmu "Mana unikālā videospēļu ideja" un izskaidrojiet tās piedāvājumu. Izmantojiet veidnes, attēlus un tekstveides rīkus.
- *Miro* izaicinājums: Izveidojiet dizaina vīzijas dēli savai videospēles idejai. Izmantojiet dažādas iedvesmojošas bildes, grafiskos elementus, krāsas utt.
- *Google Docs* izaicinājums: Sadarbojieties, lai uzrakstītu un noformētu paragrāfu par iespējamo videospēles "scenāriju". Iekļaujiet atbilstošus virsrakstus, izceliet svarīgāko un veidojiet pārskatāmus un saprotamus sarakstus.
- *Trello* izaicinājums: Organizējiet komandas uzdevumus *Trello* dēļos, vienojieties par uzdevumiem, termiņiem utt.
- Līdzīgos veidos variet apskatīt arī citus, jūsu prāt svarīgus digitālos rīkus, piemēram, *Jamboard*, *Notion*, *Padlet*, *Kahoot!*, *Prezi*, *Slack*, *Airtable*, *Figma*, *Mentimeter*.

3. Noslēgums un pārrunas (10 minūtes):

- Paziņojiet punktus un nosviniet sasniegumus.
- Pārrunājiet aktivitāti, uzdodot jautājumus, kā piemēram:
 - "Ko jaunu jūs uzzinājāt par šiem rīkiem?"
 - "Kāda bija jūsu komandas pieeja katram izaicinājumam?"
 - "Kuru rīku jūs vēlētos izpētīt vēl dziļāk?"
- Dalieties ar atgriezenisko saiti par pieredzi, lai uzlabotu nākotnes sesijas.



Atsauces



- Ciprian Vlad, (2021). Gamification: An innovative teaching method. Galati University Press https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book__Gamest.pdf
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. Educational Technology & Society, 18(3), 75-88.
https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study
- Ascend Education. (2024). A teacher's guide to gamification.
<https://ascendeducation.com/a-teachers-guide-to-gamification/>