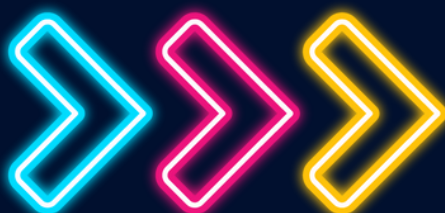




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Digitālās “medības”

<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:	Aptuveni 40 līdz 45 minūtes
Vecums:	13 līdz 18 gadu vecums
Grupas lielums:	3 - 5 dalībnieki komandā
Mērķis:	Iepazīstināt dalībniekus ar digitālajiem rīkiem un platformām.
Uzdevumi:	• Apmācīt dalībniekus orientēties digitālajos resursos, • Veicināt komandas darbu un sadarbību, • Attīstīt problēmsituāciju risināšanas prasmes.
Materiāli:	• Katrai komandai - kāda digitālā ierīce ar piekļuvi internetam, • Sagatavots uzdevumu vai priekšmetu saraksts, ko "atrast" tiešsaistē (pielāgot atkarībā no grupas zināšanu līmeņa).

Trīs līdz piecu dalībnieku komandas sacenšas, lai veiktu uzdevumu virkni, izmantojot nodrošinātās ierīces. Šie uzdevumi ietver, piemēram, tiešsaistes rīku meklēšanu ar konkrētu funkciju, rakstu meklēšanu, kas vislabāk atbilst dotajiem atslēgas vārdiem, un to oriģinalitātes un ticamības pārbaudi, vai arī dažādu mākslīgā intelekta platformu funkciju apguvi.



Darbnīcas struktūra



Šī interaktīvā aktivitāte palīdz dalībniekiem attīstīt prasmes orientēties digitālajā vidē, vienlaikus veicinot komandas darbu, kā arī radošo domāšanu. Dalībnieki risinās aizraujošus tiešsaistes izaicinājumus ar laika ierobežojumiem, nodarbības gaitā apgūstot arī patieši noderīgus padomus un trikus.

1. Sagatavošanās

Izveidojiet izaicinājumu vai priekšmetu sarakstu, ko dalībniekiem "meklēt" tiešsaistē, pielāgotu viņu zināšanu līmenim un interesēm.

Piemēram:

- Atrodiet pasaulē pirmo videospēli, kad tā tika izgudrota, kurš to izgudroja un uzrakstiet kopsavilkumu par spēli trijos teikumos.
- Atrodiet, kura no šīm videospēļu izdevējsabiedrībām atrodas vistuvāk kādai sabiedriskā transporta pieturai: *Square Enix*, *Nintendo*, *Sony*.
- Izmantojiet *Google Maps*, lai noteiktu attālumu starp *Nintendo* un *Ubisoft* galvenajām mītnēm.
- Nosauciet trīs vietnes, kurās var mācīties programmēšanu bez maksas.
- Nosauciet trīs spēles, kas ietver iekšspēļu līdzekļu vākšanu vai labdarības atbalstu reāliem pasaules notikumiem.

Punktu sistēmas piemērs:

- Precizitāte: pareizo atbilžu skaits kvalitāte (līdz 10 punktiem).
- Veiklība: cik ātri tiek izpildīts uzdevums (līdz 5 punktiem).
- Komandas darbs: novērotā sadarbība "medību" laikā (līdz 5 punktiem).

Nodrošiniet katrai komandai ierīci ar piekļuvi internetam (portatīvo datoru, planšetdatoru vai viedtālruni). Pārliecinieties, ka Wi-Fi savienojums ir stabils. Izdrukājiet vai digitāli koplietojiet uzdevumu sarakstu ar skaidriem norādījumiem.

Iekārtojiet sēdvietas telpā tā, lai katra no komandām var ērti sadarboties, nesadzirdot citas komandas.



Darbnīcas struktūra



2. Ievads (5 minūtes):

- Sadaliet dalībniekus komandās pa 3-5 cilvēkiem.
- Uzmundriniet grupas izskaidrojot aktivitātes mērķi: "Šī ir jūsu iespēja kļūt par digitālajiem detektīviem! Strādājiet kopā, izpildiet uzdevumus un demonstrējiet savas orientēšanās prasmes."
- Iepazīstiniet ar noteikumiem:
 - Palieciet savā komandā un izpildiet pēc iespējas vairāk uzdevumu 30 minūšu laikā.
 - Izmantojiet tikai ierīcēs pieejamos rīkus.
 - Nav atļauts izmantot palīdzību no malas vai mainīt komandas.

3. "Medības" (30 minūtes):

- Katrai komandai izdaliet sagatavoto uzdevumu sarakstu.
- Uzņemiet laiku ar taimeri uz 30 minūtēm.
- Mudiniet komandas izstrādāt stratēģiju pirms ķeršanās pie uzdevumiem.
- Vadītāji seko līdzi progresam, sniedzot tikai paskaidrojumus vai nelielus padomus, ja ļoti nepieciešams, bet izvairoties no atbilžu sniegšanas.

4. Noslēgums (5-10 minūtes):

- Ievāciet un pārskatiet izpildītos uzdevumus, lai piešķirtu punktus.
- Paziņojiet uzvarētājus un uzslavējiet visu dalībnieku cītību procesa gaitā.
- Mudiniet īsu diskusiju ar Jūsu jautājumiem, piemēram:
 - "Kas jums patika par šajā aktivitātē? Kurš uzdevums bija visgrūtākais? Kādas jaunas digitālās prasmes vai padomus jūs iemācījāties?"

Daži Padomi:

- Pārliecinieties, ka visi uzdevumi ir paveicami noteiktajā laika ierobežojumā, bet arī lai tie būtu pietiekami izaicinoši un veicinātu aktīvu iesaistīšanos.
- Esiet gatavi palīdzēt komandām, ja tās sastopas ar tehniskām problēmām vai nesaprot uzdevumu prasības.
- Uzturiet konkurences atmosfēru, bet raugiet arī lai tā būtu atbalstoša un veicinātu sadarbību.
- Ja grupas ir jaunākas vai mazāk pieredzējušas, vienkāršojiet uzdevumus un sniedziet piemērus.
- Pieredzējušākām grupām palieliniet uzdevumu sarežģītību vai prasiet izmantot vairākus rīkus vienā uzdevumā.
- Ja ierīču ir maz, ļaujiet komandām strādāt uz vienas ierīces, lai veicinātu komandas darbu.



Atsauces



- LessonBud, (2023). Incorporating Gamification into Lesson Plans.
<https://lessonbud.com/blog/incorporating-gamification-into-lesson-plans/>
- Ronald M. Nober, (2024). Gamification in education.
<https://www.clickvieweducation.com/blog/teaching-ideas/gamification-in-education>
- 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