

Learning Scenario

Игрово-базирано обучение - концепции, правила и ограничения

Učenje kroz igru – koncepti, pravila i ograničenja

Game-based leren - Concepten, regels & restricties

Game-based learning – Concepts, Rules & Constraints

Mängupõhine õpe - mõisted, reeglid ja piirangud

Apprentissage basé sur le jeu - Concepts, Règles et Restrictions

Game-based Learning - Konzepte, Regeln und Einschränkungen

Μάθηση με βάση το παιχνίδι - Έννοιες, κανόνες & περιορισμοί

Game Based Learning - concetti, regole e restrizioni

Invatare bazata pe joaca - Concepte, Reguli și Constrângeri

Aprendizaje basado en juegos - Conceptos, Reglas y Restricciones

Language(s): Българо Croata Holandês Inglês Estônio Francês Alemão Grego Italiano Romeno Castelhanao

Domain: Social Studies, Science, ICT, Business Studies

Author(s)

Name: Noortje Janssen **Organization:** University of Twente **Role:** Researcher

Description/ main idea

В този сценарий учениците се научават да боравят с процедурна информация с помощта на игра. Между техните игрови дейности учениците разсъждават върху процеса на игри да споделят правила и ограничения в рамките на играта.

Можете да завършите това описание чрез включване на ресурсите и съдържанието, които ще използвате по време на уроците си. Уверете се, че съдържанието което учениците трябва да научат е вградено в правилата на играта. Играта трябва да предизвика учениците внимателно да обмислят последствията от действията си в рамките на играта.

U ovom scenariju učenici uče o proceduralnim podacima kroz igru. Između igara učenici kritički razmišljaju o procesu igre i dijele pravila i ograničenja unutar igre.

Preduvjeti

Učenci moraju poznavati osnove uporabe računala (npr., uporaba miša, tipkovnice itd.

Navesti preduvjete specifične za određeno područje/predmet.

In dit scenario leren de leerlingen over procedurele informatie door middel van een game. Tussen hun game-playing activiteiten reflecteren de leerlingen op het gaming proces en delen zij de regels en restricties die zij gevonden hebben in de game.

Aan deze beschrijving dient nog het volgende toegevoegd te worden: bronnen en vakinhoud die tijdens de les behandeld wordt. Zorg ervoor dat de vakinhoud die de leerlingen moeten leren geïntegreerd is in de game. De game moet de leerlingen uitdaging om na te denken over de consequenties van hun acties binnen de game.

In this scenario students learn about procedural information by means of a game. In between their game-playing activities students reflect on the gaming process and share rules and constraints within the game.

You can finish this description by including the resources and content you will be using during your lessons. Make sure that the content students need to learn is embedded in the rules of the game. The game should challenge students to think carefully about the consequences of their actions within the game.

Selles stsenaariumis õpivad õpilased menetlevat informatsiooni mängu kaudu. Mänguliste tegevuste vahel annavad õpilased tagasisidet mänguprotsessi kohta ja tutvustavad oma reegleid ja piiranguid mängus.

Te võite selle kirjelduse lõppi lisada allikad ja sisu, mida te tunnis kasutama hakkate. Olge veendunud, et teemad mida õpilased õppima peavad on integreeritud mängureeglitesse. Mäng peaks kutsuma õpilasi välja oma tegevuste tagajärgedele mõtlema.

Dans ce scénario les élèves apprennent les informations sur les procédures à l'aide d'un jeu. Au milieu des activités de jeu, les élèves réfléchissent sur le processus du jeu, partagent les règles et contraintes du jeu.

Vous pouvez terminer cette description en incluant les ressources et le contenu que vous utiliserez. Assurez-vous que les élèves aient besoin d'apprendre le contenu du jeu et d'intégrer les règles. Le jeu devrait inciter les élèves à réfléchir sur les conséquences de leurs actions dans le jeu.

In diesem Szenario lernen die Schüler Verfahrensinformationen über ein Spiel. Zwischen den Spielaktivitäten reflektieren die Schüler den Prozess des Spieles unter der Berücksichtigung von Vorschriften und Beschränkungen im Spiel.

Sie können diese Beschreibung erstellen, indem Sie Inhalte und Ressourcen, die im Unterricht verwendet wurden, erstellen. Stellen Sie sicher, dass die Inhalte, die Schüler lernen müssen, sich in die Regeln des Spiels integrieren lassen. Das Spiel sollte es zulassen, dass die Schüler sorgfältig die Konsequenzen ihrer Handlungen im Spiel betrachten können.

Σε αυτό το σενάριο οι μαθητές μαθαίνουν για διαδικαστικές πληροφορίες μέσω του παιχνιδιού. Ανάμεσα στις δραστηριότητες της εκτέλεσης του παιχνιδιού –οι μαθητές αναστοχάζονται σχετικά με τη διαδικασία του παιχνιδιού και διαμοιράζονται κανόνες και περιορισμούς εντός παιχνιδιού.

Μπορείτε να ολοκληρώσετε αυτή την περιγραφή με τη συμπερίληψη των πόρων και του περιεχομένου που θα χρησιμοποιηθεί στη διάρκεια των μαθημάτων σας. Βεβαιωθείτε ότι το περιεχόμενο το οποίο οι μαθητές πρέπει να μάθουν είναι ενσωματωμένο στους κανόνες του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα πρέπει να προκαλεί τους μαθητές να σκεφτούν προσεκτικά για τις συνέπειες των πράξεών τους μέσα στο παιχνίδι.

In questo scenario, gli studenti imparano a conoscere le informazioni procedurali attraverso un gioco. Tra le loro attività di gioco a giocare riflettere gli studenti del processo di gioco e condividere le regole e le restrizioni che hanno trovato nel gioco.

Questa descrizione, dovrebbe essere aggiunto il seguente: fonti e argomenti svolto in classe. Assicurarsi che il contenuto del corso che gli studenti dovrebbero imparare è integrato nel gioco. Il gioco ha bisogno di sfidare gli studenti a pensare alle conseguenze delle loro azioni all'interno del gioco.

În acest scenariu elevii învața despre informații de procedură prin intermediul unui joc. Între activitățile lor de joacă elevii reflecta asupra procesului de joc și a cotei de reguli și constrângeri în cadrul jocului.

Puteti termina această descriere prin includerea resurselor și conținutului pe care îl veți folosi în timpul lecțiilor. Asigurați-vă că materialul pe care elevii trebuie să-l învețe este încorporat în regulile jocului. Jocul ar trebui să-i provoace pe elevi să se gândească cu atenție despre consecințele acțiunilor lor în cadrul jocului.

En este escenario los estudiantes aprenden sobre información procedimental por medio de un juego. En medio de las actividades del juego, los estudiantes reflexionen sobre el proceso de juego y comparten reglas y restricciones dentro del juego.

Puedes terminar esta descripción incluyendo los recursos y el contenido que vas a utilizar durante tus lecciones. Asegúrate de que los contenidos que los estudiantes necesitan aprender están incluidos en las reglas del juego. El juego debe desafiar a los estudiantes a pensar cuidadosamente acerca de las consecuencias de sus acciones dentro del juego.

Phases & Activities

1. Въведение

No description has been added for this phase.

1. Uvod

No description has been added for this phase.

1. Introductie

No description has been added for this phase.

1. Introduction

No description has been added for this phase.

1. Tutvustus

No description has been added for this phase.

1. Introduction

No description has been added for this phase.

1. Einführung

No description has been added for this phase.

1. Εισαγωγή

No description has been added for this phase.

1. Introduzione

No description has been added for this phase.

1. Introdúcere

No description has been added for this phase.

1. Introducció

No description has been added for this phase.

1.1 Представяне на играта

1.1 Predstavljanje igre

1.1 Introductie van de game

1.1 Introducing the game

1.1 Mängu tutvustamine

1.1 Présentation du jeu

1.1 Einführung in das Spiel

1.1 Εισαγωγή στο παιχνίδι

1.1 Introdurre il gioco

1.1 Prezentarea jocului

1.1 Presentar el juego

Description

Учителят представя играта чрез предоставяне на информация по темата (какъв е предмета на играта, как се отнася към това, което учениците учат в курса). След това той иска учениците да споделят какво смятат, че вече знаят за играта. Чрез извеждане на тяхното предварително знание учителят помага на учениците да свържат играта с неща, които вече познават.

Nastavnik uvodi igru dajući podatke o kontekstu (što je tema igre i u kakvom je odnosu s onim što učenici moraju naučiti). Nakon toga učenici razmjenjuju što već znaju o igri. Pozivajući se na učeničko prethodno znanje, nastavnik pomaže učenicima da povežu igru s onim što već znaju.

De docent introduceert de game en geeft contextinformatie (het onderwerp van het spel, en de relatie van dit onderwerp met het schoolvak). Hierna worden de leerlingen gevraagd om te zeggen wat zij al weten van de game of van gaming in het algemeen. Door de voorkennis van leerlingen te activeren helpt de docent de leerlingen om een relatie te leggen tussen wat ze al weten en wat ze gaan leren in de game.

The teacher introduces the game by providing context information (what is the subject of the game, and how does it relate to what students learn in the course). Hereafter, the students are asked to share what they think they already know about the game. By prompting students' prerequisite knowledge the teacher helps students in linking the game to what they already know.

Õpetaja tutvustab õpilastele mängu ja annab konteksti kohta informatsiooni (mis on mängu teema ja kuidas see seondub õpituga). Hiljem jagavad õpilased, mida nad arvavad et juba teavad mängu kohta. Õpilaste teadmiste taseme mõistmisel oskab õpetaja aidata neil seostada mängu juba olemasolevate teadmistega.

L'enseignant introduit le jeu en fournissant les informations sur le contexte (sujet du jeu, et comment il est relié à ce que les élèves apprennent dans le cours). Ci-après, les étudiants sont invités à partager ce qu'ils pensent et ce qu'ils savent déjà sur le jeu. En incitant les connaissances préalables des élèves l'enseignant aide les élèves à lier le jeu à ce qu'ils savent déjà.

Der Lehrer stellt das Spiel, indem sie Informationen zu dem Thema (was ist das Ziel des Spiels, wie sie sich auf das, was die Schüler lernen im Verlauf). Dann fragte er die Studenten zu teilen, was sie denken, sie über das Spiel wissen schon. Durch die Anzeige ihrer Vorkenntnisse, der Lehrer hilft den Schülern, schließen Sie das Spiel mit Dingen, die sie bereits kennen.

Ο εκπαιδευτικός εισάγει το παιχνίδι παρέχοντας πληροφορίες σχετικά με το πλαίσιο (ποιο είναι το αντικείμενο του παιχνιδιού, και πώς σχετίζεται με το τι μαθαίνουν οι μαθητές στην πορεία). Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να μοιραστούν το τι γνωρίζουν ήδη για το παιχνίδι. Ρωτώντας σχετικά με την προαπαιτούμενη γνώση των μαθητών ο εκπαιδευτικός βοηθά τους μαθητές στη σύνδεση του παιχνιδιού με όσα ήδη γνωρίζουν.

El profesor presenta el juego proporcionando información del contexto (cuál es el tema del juego, y cómo se relaciona con lo que los estudiantes aprenden en el curso). De aquí en adelante, se les pide a los estudiantes que identifiquen lo que piensan que ya saben sobre el juego. Indicando los conocimientos previos de los alumnos, el profesor ayuda a los estudiantes a relacionar el juego a lo que ya saben y de esta manera hacer que el tema del juego sea significativo.

Types and Techniques

Receptive Type: Listening

Communicative Type: Discussing

Communicative Technique: Question and answer

Tools

Software Tools: Presentation software

Hardware Tools: Computer

2. Разучаване на играта

No description has been added for this phase.

2. Istraživanje igre

No description has been added for this phase.

2. De game ontdekken

No description has been added for this phase.

2. Exploring the game

No description has been added for this phase.

2. Mängu avastamine

No description has been added for this phase.

2. Explorer le jeu

No description has been added for this phase.

2. Entdecken des Spieles

No description has been added for this phase.

2. Διερεύνηση του παιχνιδιού

No description has been added for this phase.

2. Esplorare il gioco

No description has been added for this phase.

2. Explorarea jocului

No description has been added for this phase.

2. Explorar el juego

No description has been added for this phase.

2.1 Игрова фаза**2.1 Igranje igre****2.1 Gameplaying #1****2.1 Playing the game****2.1 Mängu mängimine****2.1 Déroulement du jeu****2.1 Spielen des Spieles****2.1 Παίξιμο του παιχνιδιού****2.1 Giocare il gioco****2.1 Jucarea jocului****2.1 Jugar****Description**

По време на тази дейност учениците участват в играта. Преди да започнат учителят обяснява какви нива трябва да бъдат достигнати до края на дейността така че всички ученици накрая да

спрат на едно и също ниво. Най-доброто време да се спре играта е когато учениците са запознати с основните положения в нея. Тази дейност може да бъде провеждана както в клас (при наличие на компютри), така и в къщи.

Tijekom ove aktivnosti učenici igraju igru. Prije no što otpočnu, nastavnik objašnjava do koje razine bi trebali doći do kraja aktivnosti kako bi učenici završili na istoj razini. Najbolje vrijeme za zaustavljanje igre je kad se učenici upoznaju s osnovnim konceptima igre. Ova aktivnost se može provoditi u razredu (uz dostupnost računala) ili kod kuće.

Tijdens deze activiteit spelen de leerlingen de game. Voordat ze beginnen verteld de docent bij welk level ze moeten zijn aan het einde van de activiteit, zodat alle leerlingen op hetzelfde moment in het spel stoppen. Het beste punt om te stoppen is wanneer de leerlingen kennis hebben gemaakt met de basisconcepten van de game. Deze activiteit kan in het klaslokaal uitgevoerd worden wanneer er computers beschikbaar zijn, maar kan ook gemakkelijk thuis uitgevoerd worden.

During this activity students play the game. Before they start the game the teacher explains what levels should be finished at the end of the activity so that all students eventually stop at the same level. The best time to stop the game is when students are familiarized with the basic concepts in the game. This activity can be conducted in the classroom (computers should be available), or at home.

Selles tegevuses mängivad õpilased mängu. Enne alustamist seletab õpetaja, mis tasemed peaksid olema lõpetatud tegevuse lõpuks nii et kõik õpilased lõpetaksid samal tasemel. Parim aeg, millal mäng lõpetada on siis kui õpilastel on üldine ettekujutus mängust. Seda tegevust saab teha klassiruumis (arvutid peaksid olema kättesaadavad) või kodus.

Au cours de cette activité, les élèves jouent au jeu. Avant qu'ils ne commencent le jeu, le professeur explique quels niveaux devraient être terminés à la fin de l'activité, afin que tous les élèves finissent au même niveau. Le meilleur moment pour arrêter le jeu est quand les élèves sont familiarisés avec les concepts de base du jeu. Cette activité peut être menée dans la salle de classe (ordinateurs indispensables), ou à la maison.

In dieser Aktivität spielen Schüler das Spiel. Bevor Sie beginnen, erklärt die Lehrerin, dass die Ebenen vollständig sein sollten bis zum Ende der Aktivität, so dass alle Schüler ihr Ergebnis auf dem gleichen Niveau erhalten. Dieser Zeitpunkt wenn das Spiel beendet ist, ist sehr gut dafür geeignet, so dass die Schüler einen Überblick über das Spiel und die Ergebnisse erhalten. Diese Aktivität kann im Klassenzimmer durchgeführt werden (Computer sollten vorhanden sein) oder in der Wohnung.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι. Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι ο εκπαιδευτικός εξηγεί ποια επίπεδα θα πρέπει να ολοκληρωθούν στο τέλος της δραστηριότητας, έτσι ώστε όλοι οι μαθητές τελικά να σταματήσουν στο ίδιο επίπεδο. Η καλύτερη στιγμή για να σταματήσουν το παιχνίδι είναι όταν οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τις βασικές έννοιες στο παιχνίδι. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να διεξαχθεί στην τάξη (οι υπολογιστές θα πρέπει να είναι διαθέσιμοι), ή στο σπίτι.

Durante esta actividad los estudiantes juegan al juego. Antes de que comiencen el juego, el profesor explica los niveles que deben estar terminados al final de la actividad para que todos los estudiantes se paren en el mismo nivel. El mejor momento para detener el juego es cuando los estudiantes están familiarizados con los conceptos básicos del juego. Esta actividad se puede realizar en el aula (deben haber ordenadores disponibles), o en casa.

Types and Techniques

Experimental Type: Exploring

Experimental Technique: Game

Tools

Software Tools: Games

Hardware Tools: Computer

2.2 Повишаване на осведомеността

2.2 Podizanje svijesti

2.2 De bewustwording vergroten

2.2 Raising awareness

2.2 Teadlikkuse tõstmine

2.2 Sensibilisation

2.2 Sensibilisierung

2.2 Ευημέρωση

2.2 Accrescere la consapevolezza

2.2 Creșterea gradului de conștientizare

2.2 Concienciación

Description

Основните положения в играта се обсъждат в класната стая. Въпреки че игрите са предимно забавление и мотивация, те също така осигуряват кратки цикли на обратна връзка, които могат да доведат до поведение от типа проба и грешка. Дискусията в клас може да помогне на учениците да разберат какво точно правят, доколкото това забавя темпото вместо да те подтиква да продължиш напред (каквото е случая с повечето игри) тя дава време на учениците да помислят и това да се отрази на техните действия в играта. След като всички мнения са събрани, учениците обсъждат как тези мнения се отнасят едно към друго и ефектите, които имат в играта. Учениците използват собствените си знания по темата като отправна точка в обсъждането. Те могат допълнително да потърсят информация в мрежата. Чрез обсъждане на отделните мнения в края учениците стигат до правила и ограничения, така че да са по-внимателни как да играят и като резултат да се представят по-добре.

U razrednoj diskusiji raspravlja se o glavnim konceptima igre. Iako je većina igara zabavna i motivirajuća, one istovremeno omogućuju kratke cikluse povratnih informacija koji potiču ponašanje po principu pokušaja i pogrešaka. Razredna diskusija u stvari pomaže učenicima u razumijevanju onog što rade jer im daje vremena da razmisle i kritički se osvrnu na svoje postupke u igri umjesto da ih navodi da idu dalje (kao u većini igara). Kad se prikupe svi koncepti, učenici raspravljaju kako su oni međusobno povezani i kako utječu na igru. U raspravu unose vlastito znanje o temi. Učenici mogu dodatno istraživati o temi na internetu. Kroz raspravu o međusobnoj povezanosti koncepata učenici uočavaju pravila i ograničenja i na taj način postaju svjesniji kako treba igrati i u konačnici postižu bolje rezultate u igri.

In een klassikale discussie worden de belangrijkste concepten van de game besproken. Naast dat spellen leuk en motiverend zijn, bestaan ze vaak uit feedback cycli wat kan leiden tot trial-and-error gedrag. Een klassikale discussie kan helpen om de leerlingen te laten begrijpen wat ze doen omdat

dit langzamer gaat dan het spelen van de game. Nadat alle concepten genoemd zijn overleggen leerlingen hoe de concepten aan elkaar gerelateerd kunnen worden. Ook bespreken welke effecten de concepten op elkaar kunnen hebben. Welke actie leidt tot welke uitkomst? Dit doen ze door gebruik te maken van hun gezamenlijke kennis over het onderwerp. Daarnaast kunnen ze informatie online opzoeken. Door dit te bespreken kunnen er regels en restricties opgesteld worden. Op deze manier zijn ze bewuster van de manier waarop het spel gespeeld kan worden en worden de resultaten in het spel mogelijk beter.

In a classroom discussion the main concepts in the game will be discussed. Although games are mostly fun and motivating, they also provide short feedback cycles, which could lead to trial-and-error behavior. A classroom discussion could help students to actually understand what they are doing, as this has a slower pace and instead of prompting to go further (as is the case in most games) it give students time to think about and reflect on their actions in the game. After all concepts are gathered students discuss how the concepts relate to each other and what effects they have in the game. Students use their own knowledge of the subject as input for this discussion. They can additionally search for information on the web. By discussing how the concepts are related eventually students come up with rules and constraints, so that they are more aware of how to play and as a result perform better in the game.

Klassivahelises arutelus räägitakse mängu põhiideest. Kuigi mängud on enamjaolt lõbusad ja motiveerivad annavad nad ka lühikesi tagasiside perioode, mis võib viia katse-eksitus meetodi tarvitamiseni. Klassiarutelu võib aidata õpilastel tegelikult ka aru saada mida nad teevad, kuna arutelus on aeglasem tempo ja selle asemel et ergutada edasi liikuma (mida enamus mängud teevad) saavad õpilased rahulikult läbi mõelda oma tegevused. Kui kõik ideed on kokku kogutud arutavad õpilased kuidas need üksteisega seonduvad ja mis mõju on neil mängus. Õpilased kasutavad arutelus oma teadmisi. Nad võivad otsida informatsiooni juurde internetist. Ideedevaheliste seoste arutamine aitab õpilastel välja mõelda reeglid ja keelud nii et nad on mängides teadlikumad ja saavutavad parema tulemuse.

Dans une discussion en classe les principaux concepts du jeu seront abordés. Bien que les jeux sont pour la plupart amusant et motivant, ils fournissent également des cycles courts de rétroaction, ce qui pourrait conduire à un comportement essai-erreur. Une discussion en classe pourrait aider les élèves à comprendre réellement ce qu'ils font, car en jouant de la façon essai-erreur, cela a un rythme plus lent et, au lieu d'inciter d'aller plus loin (comme c'est le cas dans la plupart des jeux), il donne aux élèves le temps de réfléchir et de réfléchir sur leurs actions dans le jeu. Les élèves discutent de la façon dont les concepts sont liés les uns aux autres et quels effets ils ont dans le jeu. Les élèves utilisent leur propre connaissance du sujet comme entrée dans cette discussion. Ils peuvent en outre rechercher des informations sur le web. En discutant de la façon dont les concepts sont liés éventuellement, les élèves jouent avec des règles et des contraintes, de sorte qu'ils sont plus conscients de la façon de jouer et par conséquent ont un meilleur rendement dans le jeu.

In dieser Phase führt die Klasse eine Debatte über die Hauptidee des Spiels durch. Obwohl die Spiele machen Spaß und die Motivation in den meisten Fällen dadurch entsteht, bieten sie ein Feedback über die gelernten Inhalte selbst in der kurzen Zeit, die zur ungewünschten Anwendung der Trial-and-error-Methode führen kann. Eine Diskussion in der Klasse kann tatsächlich helfen, damit die Schüler verstehen, was sie tun, denn die Debatte bremst die Schüleraktivität sichtbar ab. Diese geförderte Bewegung (was die meisten Spiele tun) durch das Spiel können die Schüler nun ruhig überdenken und reflektieren. Wenn alle Ideen gesammelt worden sind, werden die Kursteilnehmer besprechen, wie sie zueinander in Beziehung stehen und welche Auswirkungen sie im Spiel hatten. Die Schüler nutzen ihre Kenntnisse aus der Debatte. Sie können dafür

Informationen im Internet zu suchen. Ideen und Beziehungen innerhalb der Diskussion helfen den Schülern, die Regeln und Verbote innerhalb einer Diskussion herauszufinden, so dass sie dadurch kenntnisreicher spielen und bessere Ergebnisse erzielen.

Σε μια συζήτηση στην τάξη θα συζητηθούν οι βασικές έννοιες του παιχνιδιού. Παρά το γεγονός ότι τα παιχνίδια είναι ως επί το πλείστον διασκέδαστικά και την παρέχουν κινήτρα, παρέχουν επίσης σύντομους κύκλους ανάδρασης, η οποία θα μπορούσε να οδηγήσει σε δοκιμή και λάθος. Μια συζήτηση στην τάξη θα μπορούσε να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν πραγματικά αυτό που κάνουν, καθώς αυτό έχει έναν πιο αργό ρυθμό και αντί να προωθηθούν για να προχωρήσουν περαιτέρω (όπως συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια) δίνει χρόνο στους μαθητές να σκεφτούν και να προβληματιστούν σχετικά με τις δράσεις τους στην παιχνίδια. Αφού συγκεντρωθούν όλες οι έννοιες οι μαθητές συζητούν για το πώς οι έννοιες σχετίζονται μεταξύ τους και τις επιπτώσεις που έχουν στο παιχνίδι. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τη δική τους γνώση για το αντικείμενο ως συμβολή στη συζήτηση αυτή. Μπορούν επιπλέον να αναζητήσουν πληροφορίες στο διαδίκτυο. Με την συζήτηση για το πώς οι έννοιες σχετίζονται οι μαθητές τελικά καταλήγουν σε κανόνες και περιορισμούς, έτσι ώστε να είναι περισσότερο ενήμεροι για το πώς να παίξουν και ως εκ τούτου να έχουν καλύτερη απόδοση στο παιχνίδι.

En un debate se discutirán los principales conceptos del juego. Aunque los juegos son en su mayoría divertidos y motivadores, también proporcionan ciclos de retroalimentación cortos, que podrían conducir a un comportamiento de prueba y error. Un debate podría ayudar a los estudiantes a entender realmente lo que están haciendo, ya que esto tiene un ritmo más lento y en lugar de llegar más lejos en el juego (como es el caso en la mayoría de los juegos) le da a los estudiantes tiempo para pensar y reflexionar sobre sus acciones en el juego. Después de que se han recopilado todos los conceptos, los estudiantes discuten cómo los conceptos se relacionan entre sí y cuáles son los efectos que tienen en el juego. Al discutir cómo los conceptos se relacionan, al final los estudiantes descubren reglas y restricciones, de modo que son más conscientes de cómo jugar y, como resultado, de cómo jugar mejor.

Types and Techniques

Communicative Type: Discussing

Communicative Technique: Debate/discussion, Question and answer

3. Игра с придобито знание

No description has been added for this phase.

3. Uručeno igraje igre

No description has been added for this phase.

3. Bewust gamen

No description has been added for this phase.

3. Knowledgeable game playing

No description has been added for this phase.

3. Aruandev mǎngimine

No description has been added for this phase.

3. Développer les compétences avec le jeu

No description has been added for this phase.

3. Sachkundig spielen

No description has been added for this phase.

3. Παίξιμο/εκτέλεση παιχνιδιού (με γνώση)

No description has been added for this phase.

3. Giocare consapevolmente

No description has been added for this phase.

3. Informatii privind jucarea jocului

No description has been added for this phase.

3. Experto en jugar

No description has been added for this phase.

3.1 Играене на игра #2**3.1 Igranje igre****3.1 Gameplaying #2****3.1 Playing the game #2****3.1 Mǎngu mǎngimine #2****3.1 Déroulement du jeu # 2****3.1 Spielen des Spieles #2****3.1 Παίξιμο παιχνιδιού #2****3.1 Giocare 2****3.1 Jucarea jocului #2****3.1 Jugar (2^a parte)****Description**

Учениците играят следващите нива на играта в къщи или в класната стая.

Učenci igraju sljedeće nivoe igre kod kuće ili u razredu.

De leerlingen spelen de volgende levels van het spel, thuis of in de klas.

Students play the next levels of the game at home or in the classroom.

Õpilased teevad läbi teised tasemed kas kodus või klassiruumis.

Les élèves jouent les prochains niveaux du jeu à la maison ou en classe.

Die Schüler spielen die nächsten Ebenen des Spiels zu Hause oder im Klassenzimmer.

Οι μαθητές παίζουν τα επόμενα επίπεδα του παιχνιδιού στο σπίτι ή την τάξη .

Los estudiantes juegan a los siguientes niveles del juego en casa o en la clase.

Types and Techniques

Experimental Type: Experiencing

Experimental Technique: Game

Tools

Software Tools: Games

Hardware Tools: Computer

3.2 Огразяване

3.2 Razmišljanje

3.2 Reflectie

3.2 Reflection

3.2 Tagasiside

3.2 Réflexion

3.2 Reflektion

3.2 Αναστοχασμός

3.2 Riflessione

3.2 Reflectie

3.2 Reflexión

Description

В малки групи учениците обсъждат какво са научили в къщи. Като начало учителят обобщава резултатите от предишното обсъждане в класната стая. Въз основа на тази информация учениците ще дискутират ка са приложили наученото в техните собствени игри, какви трудности са срещнали и какво ще предприемат следващия път. След това те обсъждат какво нова информация им е предоставена по време на играта и какво вече знаят на база на предишните нива. Накрая те ще създадат нови правила и ограничения и ще го опишат в съчинение. Те ще представят есето си на останалите групи. В края на дейността учителт накратко обсъжда презентациите, обобщавайки правилата и ограниченията, предложени от учениците. Това обобщение трябва да даде поглед върху предметната материя, която учениците са научили докато са играели. В случай, че играта предлага някаква система от

результати, трябва да бъде обявен и победителят.

U manjim grupama učenici raspravljaju o tome što su naučili u igri. Na početku nastavnik ukratko prezentira rezultate prethodne razredne diskusije. Na temelju tih podataka učenici raspravljaju na koji su način te rezultate uklopili u svoju igru, na koje su teškoće nailazili i kako bi postupili drugi put. Nadalje, raspravljaju o novim podacima iz igre i kako su se oni nadovezali na njihovo postojeće znanje stečeno na prethodnim razinama igre. Na kraju će kreirati nova pravila i ograničenja te ih objasniti u eseju. Esej će prezentirati drugim grupama. Na kraju aktivnosti nastavnik kratko komentira prezentacije i iznosi sažetak pravila i ograničenja koje su osmislili učenici. Taj sažetak treba sadržavati pregled teme o kojoj su učenici učili kroz aktivnosti igranja igre. Ako igra ima bodovni sustav, može se proglašiti pobjednik.

In kleine groepjes reflecteren de leerlingen op wat ze hebben geleerd in het spel. Deze les wordt gestart door de docent die de resultaten van vorige klassikale discussie kort toelicht. Door gebruik te maken van deze informatie bespreken de leerlingen op welke manier ze dit in hun eigen game hebben toegepast, welke problemen ze tegenkwamen en hoe ze dit een volgende keer zouden doen. Daarbij bespreken ze de nieuwe informatie die ze tegengekomen zijn in de game, en bedenken hoe dit gerelateerd kan worden aan de informatie die ze al wisten (door het spelen van de eerdere levels en de klassikale discussie). Uiteindelijk maken ze nieuwe regels en restricties. Ze schrijven dit op in een essay en presenteren dit aan de andere groepen. Aan het einde van deze activiteit geeft de docent feedback op de presentaties en geeft een samenvatting van de regels en restricties die de leerlingen genoemd hebben. Deze samenvatting moet een goed overzicht geven van de lesstof die ze geleerd hebben door het spelen van de game. Wanneer de game een score systeem heeft kan ook de winnaar genoemd worden.

In a small groups students will reflect on what they learned in the game. As a start the results of the previous classroom discussion will be shortly presented by the teacher. Based on this information the students will discuss in what way they implemented this in their own games, what difficulties they experienced and how they would do this another time. Furthermore, they will discuss what new information was provided in the game and how this related to what they already knew based on the previous levels. Eventually, they will create new rules and constraints, and explain them in an essay. They will present this essay to the other groups. In the end of the activity, the teacher shortly discusses the presentations providing a summary of the rules and constraints provided by the students. This summary should give an overview of the subject matter the students have learned during their game playing activities. When the game uses a scoring system the winner could be announced.

Õpilased arutavad väikestes gruppides mida nad mängult õppisid. Alguses tuletab õpetaja lühidalt meelde punkte eelmisest klassiarutelust. Sellel infol põhinedes arutavad õpilased kuidas nad viisid täide eelnevalt arutatud punktid, mis raskusi nad kohtasid ja mida nad teeksid järgmine kord teisiti. Peale selle arutavad nad millist uut informatsiooni nad mängides said ja võrdlevad seda eelnevate teadmistega. Nad teevad uued reeglid ja keelud ja seletavad neid essees. Nad esitavad esseed teistele gruppidele. Tegevuse lõpus annab õpetaja ülevaate õpilaste koostatud reeglitele ja keeldudele. Kui mängul on ka punktisüsteem, siis kuulutatakse võitja.

En petits groupes les élèves réfléchiront sur ce qu'ils ont appris dans le jeu. Comme point de départ les résultats de la précédente discussion de la classe seront présentés rapidement par l'enseignant. Sur la base de ces informations, les élèves discuteront de quelle façon ils ont mis cela dans leurs propres jeux, quelles sont les difficultés qu'ils ont rencontrés et comment ils ont réagit suite à cela. En outre, ils discuteront des nouvelles informations fournies par le jeu et comment cela est lié à ce

qu'ils savaient déjà sur la base des niveaux précédents. Finalement, ils vont créer de nouvelles règles et de nouvelles contraintes, et les expliquent dans un article. Ils présenteront cet production aux autres groupes.

A la fin de l'activité, l'enseignant présente brièvement les présentations en fournissant un résumé des règles et des contraintes prévues par les étudiants. Ce résumé doit donner un aperçu des compétences et connaissances acquises par les élèves au cours du jeu. Lorsque le jeu utilise un système de notation le gagnant pourrait être annoncé.

Die Schüler diskutieren in kleinen Gruppen darüber was sie über Nostradamus gelernt haben. Zuerst erinnert der Lehrer nochmals an die Inhalte in einzelnen Punkten. Auf der Grundlage dieser Vorgehensweise werden die Schüler informiert und können diskutieren, wie sie mit den zuvor aufgetretenen Schwierigkeiten umgegangen sind und was sie beim nächsten Mal anders machen. Darüber hinaus sollen sie besprechen, welche neuen Informationen sie beim Spielen bekommen haben und diese mit ihren Vorkenntnissen vergleichen. Sie stellen neue Regeln und Verbote auf und erklären dies in einem Essay. Sie tauschen sich über die Essays mit den anderen Gruppen aus. Am Ende stellt der Lehrer einen Überblick über die Aktivitäten der Ge- und Verbote bereit. Wer das Spiel am besten gespielt hat, wird zum Sieger erklärt.

Οι μαθητές σε μικρές ομάδες αναστοχάζονται σχετικά με το τι έμαθαν από το παιχνίδι. Σαν αρχή, τα αποτελέσματα της προηγούμενης συζήτησης στην τάξη θα παρουσιαστούν σύντομα από τον εκπαιδευτικό. Με βάση αυτές τις πληροφορίες, οι μαθητές θα συζητήσουν με ποιο τρόπο υλοποιήθηκαν αυτά στα δικά τους παιχνίδια, τι δυσκολίες αντιμετώπισαν και πώς θα το κάνουν την επόμενη φορά. Επιπλέον, θα συζητήσουν ποιες νέες πληροφορίες παρήχθησαν σε αυτό το παιχνίδι και πώς αυτές σχετίζονται με αυτό που ήδη γνώριζαν με βάση τα προηγούμενα επίπεδα. Τελικά, θα δημιουργήσουν νέους κανόνες και περιορισμούς, και θα τους εξηγήσουν σε μια γραπτή αναφορά. Θα παρουσιάσουν αυτό το κείμενο στις άλλες ομάδες. Στο τέλος της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτικός συζητά σύντομα τις παρουσιάσεις που παρέχουν μια περίληψη των κανόνων και των περιορισμών που παρέχονται από τους μαθητές. Αυτή η περίληψη θα πρέπει να δώσει μια γενική εικόνα του αντικειμένου που έμαθαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Όταν το παιχνίδι χρησιμοποιεί σύστημα βαθμολόγησης μπορεί να γίνει ανακοίνωση του νικητή

En pequeños grupos los estudiantes reflexionarán sobre lo que han aprendido en el juego. Como punto de partida los resultados del debate previo serán presentados brevemente por el profesor. Basándose en esta información, los estudiantes discutirán de qué manera pusieron esto en práctica en sus propios juegos, qué dificultades experimentaron y cómo harían esto otra vez. Además, discutirán qué nueva información se proporcionó en el juego y cómo está relacionada con lo que ya sabían basado en los niveles anteriores. Al final, crearán nuevas reglas y restricciones, y las explicarán en una redacción. Presentarán esta redacción a los otros grupos. Al final de la actividad, el profesor discute brevemente las presentaciones proporcionando un resumen de las reglas y restricciones proporcionadas por los estudiantes.

Types and Techniques

Productive Type: Producing

Productive Technique: Exercise, Test

Expiemental Type: Applying

Tools

Software Tools: Presentation software

Hardware Tools: Computer

