

SOCIĀLĀS TENDENCES

Treneriem ir jāzina, kā noteikt sociālās tendences ātri un efektīvi, jo viņi strādā ar ļoti dažādām cilvēku grupām. Nespēja "update" pašreizējās tendences var izraisīt nevajadzības gan scenāriji saturu, kā arī formas konkrētu mācību vai prezentācijas. Ir vērts, lai iepazītos ar pašreizējām tendencēm, to virzieniem un signifikance pat ja mēs neplānojam pielāgoties tām.

Viens no sociāli nozīmīgas tendences, ir pieaugoša loma spēlēm. Ne tikai tie kļūst kā mēs pavadīt savu brīvo laiku, bet tie arī ietekmē to, kā mēs uztveram pasauli un sevi. Īpašā kultūras kodu, ko rada spēlētāji caurvij uz reālo pasauli. Kas ir vēl svarīgāk, pasaule spēles ir realitāte strauji mainās lomām un pasaulēm.

Kļūstot pievienots pašreizējiem normām un formām nav daļa no šīs kultūras. Šis ir tikai viens no spēlētāju iezīmes kā sociālās grupas. Lai pilnībā saprastu, kāpēc mēs ne- ed spēles un to vēsturisko nozīmi šādas grāmatas var atrast noderīga: "Man, spēlēt un Games" Roger Caillois un "Homo Lūdēns: pētījumu par Play-elements Kultūra" ar Johan Huizinga.

Kā lietot spēles

Mazāk plašs trenera viedokļa spēles var kļūt par noderīgu instrumentu daudzos līmeņos. Ko es domāju šeit ir citastarp kāršu spēles, galda spēles, datorspēles, telpiskās spēles, simulācijas un komandu spēles. Dažāda veida spēles parādījās tirgū pēdējo gadu laikā. Pieaugošais pieprasījums pēc "nopietnu spēles" izraisīja fakts, ka cilvēki, piemēram, man, proti, treneri ir vairs tikai jāizvēlas starp "Mau Mau" un "Mensch ärgere dich nicht" (Cilvēks, nebūs sapīcis).

Nopietna spēle ir spēle paredzēta galvenā citiem mērķiem, nevis tīra izklaide. Kalpo iegūt, attīstīt vai uzlabot spēlētāju īpašām prasmēm un problēmu risināšanas.

Spēle var atbalstīt jūsu darbu laikā, pirms un pēc mācībām. Katrā līmenī tas varētu būt interesants, uzrāda formā sīkriku instruments, kas iet uz zināšanām no izvēlētā vietā. Basics par gamification, vienkāršākais līdzeklis šajā gadījumā ir labi aprakstīts grāmatā ar nosaukumu "Gamification" ar Paweł Tkaczyk.

knowledge from a chosen area. Basics for gamification, the simplest tool in this case, is well described in the book entitled "Gamification" by Paweł Tkaczyk.

Gamifikācija ir piemērot mehānismu spēles, lai mainītu uzvedību cilvēku ārpus kontekstā spēli.

Tas var būt arī kaut kas vairāk - atbalstu attieksme pārmaiņu vai katalizatoru grupas procesā. Pateicoties spēles jūs saņemsiet pieredzi formā simulācijas spēlē vajadzīgs, lai izklūt īpašu prasmi (dažu stundu Smileurbo simulācija ir lielisks piemērs), tas ir arī vieglāk vadīt novērtējuma (Dixit vai Storycubes) vai izveidot praktisku izglītības situāciju ar izmantošanu telpiskā spēli.

Tomēr mums nevajadzētu piespiest neko. Pastiprināta izmantošana spēles mācību procesā prasa daudz jutību un piesardzību. Spēles nav universāli rīki un prasīt daudz precizitāti no trenera. Bez precizitāti tie var novest pie pretējiem rezultātiem. Ja to izmanto efektīvi, spēles var veikt uzdevumu vieglāku un radīt efektīvāku darbu dalībniekiem apmeklēt savu apmācību.

Pasūtījuma izgatavotu vai gatavs?

Izveide spēles no nulles, ir sarežģīts un ar laika vai naudas ietilpīgs process. Tajā pašā laikā daudzi pasniedzēji, piemēram, mums vēlētos, lai to izdarītu. Nav īsceļi šeit. Ideja pati par sevi nav pietiekami. Katrs risinājums jātestē un labi iepakots. Rāda saviem dalībniekiem vienkāršu galda spēle ar krāsotu kāpnēm un interesantiem jautājumiem, kas notiek pēc tam, kad pārvietojas skaitītājs nepietiek vairs. Tas var vienkārši atturēt savus dalībniekus.

Tāpēc ir vērts izmantot gatavus risinājumus. Viens no tiem - MOG - ir aprakstīts turpmāk. Tas ir metodiskais priekšlikums balstās uz sadalījumu spēļu kategorijās atkarībā izvēli dalībnieku. Trīs aprakstītas tekstā formāti ļauj labāk saprotami pasauli spēles - vismaz pamata līmenī.

Spēles pats būs klāt mūsu sociālajā realitātē gadiem. Būt pazīstami ar viņiem kļūst nepieciešama treneri darbā. Lasot šo tekstu, ir pirmais solis, lai to izdarītu.

www.smileurbo.com/en

www.storycubes.com

Multi-variantu balstītas spēles-MĒRĶIS

Multi-variants-balstīta spēle (MOG) ir jaunizveidoto pieeja apvieno vairākas metodes un līdzekļus, ar tās galvenie elementi ir interaktīvs stāstu, izmantojot komunikācijas tehnoloģijas reālās pasaules vidē. Tas ietver aspektus nopietnu spēļu un gamification, tāpēc tas var būt interesants, tomēr galvenais mērķis ir izglītēt lietotājus. Atbilžu variantiem spēles var balstīt tikai internetā, kā bezsaistes programmā vai daļēji reālā vidē kā vairāku iespēju un vietu balstīta spēle.

MOG's joprojām ir diezgan jauns un pastāvīgā attīstībā. Tur ir milzīgs potenciāls, lai izmantotu tos neformālajā izglītībā, bet elementus formālās izglītības var būt daļa no satura, kā arī.

Kas irMOG?

Iedomājieties vienkāršu audio pastaigāties vai geocaching tūre vadīt līdz dažādām vietām, piespiežot jums izdarīt izvēli, un risināt uzdevumus, motivēt jums autentisku stāstu, bet jūs, kā lietotājs, izlemt iznākumu un jūsu treneris ietver izglītības saturu. Tas var būt ļoti pārliecinoši un atalgojot par dalībniekiem, bet prasa zināšanas stāsts rakstiski, zināšanas par vietējās vides, izglītības tēmu, kā arī plānošanas un spēli dizains, atkarībā no MOG.

OPCIJAS, DINAMIKA, IESPĒJAS

Šeit ir dažas no iespējām, ko var izmantot, vienlaikus radot Mog. Tas var būt

	Atvērts	Lineārs	Vairāku variāntu
Kartība	<i>mainīgs</i>	<i>fiksēts</i>	<i>jauktais</i>
Izvēle	<i>brīvais</i>	<i>Nav izvēles</i>	<i>atkarīgs</i>
Sēkas	<i>Nav mainiojošo notikumu</i>	<i>Notikumu fiksēta linija</i>	<i>Notikumu vairāk variānti</i>
Beigas	<i>Ārējais beigums</i>	<i>Caur spēle</i>	<i>Beigas vairāk varianti</i>
Piemērs	<i>"Zināšanu mozaīka"</i>	<i>"Audi/Video pastaiga"</i>	<i>„MOG"</i>

Atvērts	Lineārs	Vairāku variāntu
<ul style="list-style-type: none"> • katrs punkts ir pieejams • nav noteikta kārtība • neatkarīga izvēle • nekādas sekas (nav mainās spēle pasaulē, nav pieņemts lēmums, kas varētu ietekmēt stāstu) <p>"ārējais" beigums</p>	<ul style="list-style-type: none"> • fiksēta kārtība • nav izvēles • sekas (fiksētie notikumi) • "jauda ups" iespējams (īsta dzīve piedevas) • Totāla autora kontrole 	<ul style="list-style-type: none"> • fiksēta bet mainīgās kārtība (Ietekmē lēmumus) • sekas (Mainās spēle pasaulē, lēmumi var ietekme stāstu) • vairākas galotnes • pamats uz izvēli • nav "jauda ups" • atkārtotas spēles ugstas vērtības, ko izraisa ziņkārības

Lineārs stāsts vai ietver dažādas iespējas un rezultātus? Vai tas iezīme raksturs vai students tikai novērotājs?

	Bez lomas <i>Spēlētājs paliek pats par sevi</i>	Ar lomu <i>Spēlētājs saņem izdomāta rakstura lomu</i>
PAR	Vairāk individuālas iesaistīšanas, "Tieša pieredze"	Radīt identifikāciju ar "citām" identitātēm (piem.: bēgļi, liecinieki)
PRET	ierobežotās iespējas dodot "iekšējo pieredzi, ir grūti identificēt spēlētāja identitāte (dzimums, utt)	Mazāk individuālas iesaistīšanas

Izmantojot Mog, spēlētāji vai nu palikt paši vai saņemt lomu izdomāts raksturu uzdodas par tiem.

TEHNISKĀS IESPĒJAS

Spēļu tehnoloģijas daži piemēri, ko izmanto vairāku variantu un vietu balstīta spēlēs:

Parole

Lietotājs vāc burtiem, vārdiem vai kombinācijas dažādos (Key) vietās no MOG. Kad savākti, tos var izmantot, lai piekļūtu URL (piemēram www.yourdomain.com/parole), kas satur, piemēram, nākamais daļa no stāsta. Šī mehānika priekšrocība ir salīdzinoši vienkāršs pūles un īstenošanu, kā arī dažādas izmantošanas.

Power ups

Reālās dzīves objekti, kurus spēlētājs atrod un uzņemas ar viņu (piemēram, vienkārša maisa, lai transportētu lietas vēlāk). Pozitīvais aspekts, izmantojot jauda ups ir realitātes sajūtas pieaugums pieredzē. Gluži pretēji, jauda ups ir nepieciešams daudz pūļu spēles izveidotājam, un tas ir lietojamas tikai lineārās stāstu līnijās.

Izaicinājumi

Problēmas kā reālas dzīves uzdevumi, kurās spēlētāji ir, lai gūtu panākumus, uzlabo savu MOG progresu. Tas var izraisīt augstu iesaistīšanās, bet ir arī ļoti darbietilpīgs.

Epasts	Lietotāja izveidots saturs	SMS	AUDIO
E-pasta adrese ar "automatizētu reakciju", norādot nākamo punktu par: viegli integrēt, vairāk iesaistot	Nosūtīt bildes, apspriežot online par: vairāk iesaistīšanās, labāk mācīšanās, sociālā mijiedarbība, grupa ģenerētas-zināšanas pret: darbietilpīgus (regulārā administrēšana)	Ar tā saukto ziņam - programma var izveidot, sūtīt ziņas atkarībā no lietotāju reakcijas / atbildes (strādāt intensīvi)	Atkarībā no izvēles, lietotājs var ierakstīt audio avotus un to lietot spēles gaitā

Informācijas resursu piemēri:

Tā kā MOG norēķinās ar reālās pasaules vidi, tā var apvienot e-apmācības elementus ar reālās dzīves vietām. Daudziem no iespējām ir nepieciešams interneta pieslēgums. Lai gan smart-phones kļūst arvien vairāk un vairāk pieejami, tas joprojām ir šķērslis konkrētām mērķa grupām (ļoti jauni vai ļoti veci cilvēki), vai noteiktās vietnēs (āres, slēgta ēkas). Mobilie savienojumi joprojām ir diezgan lēni dažās jomās, un joslas platums bieži ir ierobežots.

		OFFLINE ONLINE <i>(lejupielādējami)</i>
	<i>Mājas lapas, blogi, wiki</i>	<i>Mp3 /drukašana/ tiešsaite</i>
Par	Interaktīvo iespēju lielākā daļa (Ar saitēm un QR kodu), iespējams integrēt dažādus medijus/ ārējus avotus	Mazāk tehnoloģiskās vajadzības (printeris, vai Mp3-Player) → Augstākās pieejamības, pielāgojamas
Pret	Tehniskais aprīkojums, kas nepieciešams (Smartphone / interneta pieejamība / joslas platums)	Mazāk mediju, vairāk fiziskās vajadzības (Glabāšanas / izplatīšanas / transports / resursi)

Katrs instruments vai satura prezentācijas veids var būt iesaistīts. Iedomājieties, izglītojamais vispirms atbild uz viktorīnas jautājumiem, atrisinā matemātisku uzdevumu, izvēlas pieejamo stasta daļu vai testu pirms mācību stundai. Iedomājieties, ka MOG ir drošs sociālo mediju izmantošanai, iebiedēšanai skolā, vides problēmām vai vienkārši vēstures mācībās. Visi instrumenti un metodes šeit uzrādītie var būt iekļauti MOGā.