

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Mecanica jocului : Alianță, cooperare, comerț

Explicarea mecanismului de joc

Crearea unei activități gamificate care necesită lucrul în grup poate fi dificilă, dar are multe avantaje, în special ceea ce privește corectitudinea, incluziunea și interactivitatea. Chiar și într-un joc în care jucătorii sunt în competiție unii împotriva altora, există totuși posibilități de alianță, cooperare sau schimburi pentru a se asigura că toți jucătorii pot progresa și învăța în mod eficient, mai ales dacă unii se blochează sau se luptă mai mult decât alții. Tratatul de pace și colaborările pot fi instaurate în anumite puncte ale aventurii, în care fiecare parte beneficiază de pe urma procesului. Astfel, jucătorii pot decide să:

- **Să-și unească forțele:** Dacă jucătorii trebuie să înfrunte un inamic comun, să rezolve o ghicitoare complexă sau să obțină un obiect ascuns sau greu de obținut, ei ar putea deveni aliați temporari și să profite de pe urma abilităților sau aptitudinilor celorlalți, unindu-și forțele și inteligența pentru a obține o victorie comună pentru o etapă a aventurii și pentru a avansa individual.

O astfel de dinamică poate fi impusă jucătorilor, într-un moment al poveștii în care toți se luptă cu un element similar, pierzând energie, timp și resurse dacă nu colaborează pentru a depăși un obstacol comun.

- **Schimbul de resurse:** Dacă un jucător constată că un alt jucător are ceva de care are nevoie și el însuși are ceva de care un alt jucător ar putea avea nevoie, se poate face o înțelegere echitabilă sau un schimb egal de resurse

pentru a se asigura că fiecare jucător poate avansa în loc să rămână blocat fără elementele necesare pe care un altul le are deja.

Acest lucru ar putea însemna schimbul de cărți, indicii, informații sau obiecte, transferul de puncte sau statistici de atribute, schimbarea pozițiilor pe tablă sau a etapelor din poveste - fiecare rezolvând ghicitoarea, întrebarea sau sarcina celuilalt etc.

- **Partajați resursele:** Mai puțin direct decât un schimb, după ce au acumulat o anumită cantitate de resurse, obiecte, informații sau puncte, jucătorii ar putea ajunge la un acord și să împartă descoperirile în mod egal sau proporțional, în funcție de nevoile fiecărui jucător, câștigând astfel în mod echitabil unul de la celălalt. Dacă fiecare jucător are un anumit număr de cărți sau de indicii, ar putea să arate cu toții ce au adunat și să beneficieze de eforturile tuturor pentru a merge mai departe pe baza cunoștințelor acum comune.

Acest lucru ar putea fi încurajat în special pentru grupurile de elevi cu cunoștințe anterioare sau niveluri diferite de abilități și dacă unii jucători se luptă cu tulburări de învățare și alte probleme care ar putea face jocul inegal și exclusivist, accentuând decalajul dintre ei.

Acest proces ar putea întâmpina opoziție dacă jucătorii refuză să împărtășească ceea ce au adunat prin eforturile lor, motiv pentru care ar trebui luată în considerare posibilitatea de a impune cooperarea și solidaritatea pentru anumite etape sau puncte ale poveștii, făcând în așa fel încât unele părți să nu poată fi depășite dacă elevii joacă individual sau permițând mai mult de un câștigător final.

În timp ce competiția poate fi sănătoasă și poate aduce provocări și interes, ea trebuie să rămână echitabilă și incluzivă și este, de asemenea, important să se încurajeze solidaritatea și sentimentul de comunitate și să se predea abilități de colaborare, comunicare și cooperare.