

# Set de instrumente pedagogice

## Instrumente pentru jocuri

### Hartă de parcurs și ghiduri pentru a vă testa enigmatle

Testarea pașilor, ghicitorilor și enigmatle este parte integrantă a procesului de proiectare a aventurii dvs. educaționale. Aceasta ajută să vă asigurați nu numai că aspectele practice ale povestirii gamificate funcționează corect, ci și că publicul țintă va găsi activitatea captivantă și instructivă. Scopul testării enigmatle este de a îmbunătăți designul poveștii pentru a vă asigura că versiunea finală este eficientă și coerentă. Pentru a face acest lucru, puteți utiliza diferite instrumente și documente, cum ar fi o foaie de parcurs și un formular de testare, explicate în următoarele rânduri ale acestui material.

### Procesul de realizare a testelor

- **În timpul procesului de proiectare, luați în considerare posibilitățile de utilizare a enigmatle dvs.** cu ajutorul unor întrebări pentru a determina dacă:
  - 1) Diferitele elemente de joc sunt compatibile
  - 2) Enigmatle îndeplinesc obiectivele dumneavoastră lingvistice și pedagogice.

Ce este o enigmă? Poate fi reprodusă? Este sigură? A fost adaptat la clasă și la nevoile elevilor? O pot utiliza elevii în mod autonom? Elementele funcționează corect împreună?

- **După ce v-ați creat aventura, pregătiți un formular de testare cu o listă de teste** care vor fi efectuate pentru diferitele elemente ale jocului, împreună cu întrebări relevante pentru a obține feedback-ul testerilor.
- **Selectați echipele de testare** (dacă este posibil, includeți diferite profiluri de tester) și urmăriți jocul lor pe o foaie de parcurs și răspunsurile lor la întrebările din formularul de testare.
- **Permiteți sugestii și critici privind îmbunătățirea aventurii** și faceți modificări în consecință.
- **Folosiți feedback-ul testerilor pentru a vă optimiza povestea** pentru ca versiunea finală să fie pregătită corespunzător pentru elevi.

### Harta drumurilor

O foaie de parcurs este un plan strategic care definește obiectivul sau rezultatul dorit și include principalele etape necesare realizării acestuia. În funcție de preferințele dvs. sau dacă este primul dvs. pas în domeniul povestirii, s-ar putea să vi se pară util să folosiți o foaie de parcurs sau puteți decide să vă apucați imediat de crearea aventurii. Deoarece construirea unei povești gamificate poate fi o experiență destul de descurajantă și provocatoare pentru începători, urmând o foaie de parcurs vă poate ajuta să vă construiți aventura mai repede, să fie mai distractiv și să evitați orice greșeli sau omisiuni.

Puteți folosi fie hârtie și un creion, fie un computer. Totuși, ar fi de preferat să concepeți foaia de parcurs în format electronic, astfel încât să puteți adăuga indicii sau să o modificați de pe orice dispozitiv sau să o împărtășiți cu colegii dvs.

Nu există foi de parcurs corecte și greșite, atâta timp cât acestea se potrivesc nevoilor și preferințelor dumneavoastră. Cu toate acestea, o foaie de parcurs eficientă ar necesita următorii pași:

1. **Schițați un scenariu captivant**, respectiv contextul aventurii. Gândiți-vă la jucători, la durată, la tema generală, la scopul jocului, la obiectele de folosit etc.
2. **Planificați câteva puzzle-uri și ghicitori misterioase** pentru a vă asigura că elevii dvs. vor fi atrași de experiența lor. Luați decizii în legătură cu enigmele pe care le veți include și cu modul în care intenționați să le prezentați.

Puteți folosi chiar și post-it-uri pentru a converti planul poveștii și detaliile sau etapele acesteia.

3. **Construiți-vă aventura**, folosindu-vă imaginația și incluzând puzzle-uri și echipamente pentru a pune totul în practică.
4. **Faceți povestea mai captivantă și mai interactivă**, folosind elemente audiovizuale, adăugând elemente decorative și grafice tematice sau materiale fizice pentru a crea atmosfera potrivită.

S-ar putea să credeți că aceasta necesită mult timp, dar, de fapt, vă ajută să economisiți timp în procesul de planificare, de creare și de informare, vă ajută să vă structurați și să vă implementați mai bine aventura și poate fi folosită ca un ghid pentru orice aventură pe care doriți să o creați. Foaia de parcurs vă va ajuta, de asemenea, să luați în considerare nevoile sau orice cerințe speciale ale elevilor cu tulburări specifice de învățare.

### Formular de testare

Un formular de testare poate fi utilizat în **etapa de analiză** a aventurii dumneavoastră, în paralel cu foaia de parcurs. Scopul său este de a vă ajuta să oferiți feedback personalizat elevilor după ce ați urmărit performanțele lor pe parcursul poveștii.

Acesta poate lua forma unui document de **completare a lacunelor**, cum ar fi o foaie de calcul sau orice alt document pe care îl preferați, cu lista tuturor etapelor aventurii dvs. scrisă și cu spațiu pentru comentarii și corecții. Formularul poate include, de asemenea, întrebări prin care să le cereți participanților un feedback specific despre fiecare etapă pe care o întâlnesc sau părerea lor generală despre activitate, cât de amuzantă, provocatoare, interesantă, pertinentă sau captivantă a fost pentru fiecare dintre ei și dacă au sugestii pentru a o îmbunătăți.

### Formularul de testare poate fi utilizat pentru:

- Să stabilească dacă toate enigmele au putut fi rezolvate în timpul alocat
- Să decidă care enigme ar trebui modificate sau eliminate (fie pentru că nu se potriveau nivelului de competență al elevilor, fie pentru că nu îndeplineau criteriile de jucabilitate).

- Să identifice rolurile pe care elevii și le-au asumat în timpul activității și dacă au lucrat pentru a rezolva enigmele în colaborare sau dacă trebuie luate în considerare instrucțiuni suplimentare sau roluri atribuite.
- Notați dacă etapele au fost suficient de atractive și educative pentru a îndeplini obiectivele pedagogice și pentru a menține atenția și motivația participanților. O posibilă restricție a unui astfel de instrument ar fi ca feedback-ul să se bazeze prea mult pe performanță: Elevii ar putea să se simtă discriminați pentru că nu au performanțe la fel de bune ca ale colegilor lor, așa că asigurați-vă că feedback-ul nu acordă prea multă importanță rezolvării enigmei în locul obiectivelor pedagogice sau a efortului și intenției pe care participanții le-au depus pentru a progresa pe parcursul poveștii, fie individual, fie în colaborare. Fiți conștienți din timp de etapele care ar putea prezenta provocări pentru elevii cu SLD (sarcini de motricitate fină etc.) și adaptați feedback-ul în consecință.