

# 2

## VA PREZENTAM UN JOC GRAVE IN SALA DE CURS

ERASMUS+ | COOPERAREA PENTRU INOVARE

### Cum reușim să îmbinăm obiectivele educaționale cu jocul ?

Profesorul are un rol esențial în introducerea jocului în sala de clasă, aceasta realizându-se într-un mod care să fie amuzant pentru jucător să-l joace și amuzant să învețe. Introducerea unui joc în clasă înseamnă ca profesorul să organizeze trei etape:

- Situația jocului
- Faza de utilizare a jocului
- Faza de dezbateră a jocului

Pentru a învăța, trebuie ca la un moment dat să încetați să jucați și să vă opriți ca să identificați cunoștințele care au fost utilizate pentru a reuși. Profesorul are un rol central în această fază, deoarece el este cel care poate să indice conceptele utilizate, să le numească și să le recunoască drept cunoștințe împărtășite de o comunitate științifică.

### Let's Play Greener

Acest card index educațional a fost conceput în cadrul proiectului Erasmus+ 2017-1-FR01-KA219-037298.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Expertise : Anne Lautrou.  
Traduction : Mirandolina Matei  
Edition : Hugues Labarthe.  
Avril 2018.

Înainte de activitate, este necesar să se explice obiectivele acesteia. După joc, este necesară o etapă de dezbateră: care îi ajută pe cursanți să devină conștienți de ceea ce au învățat prin joc. Distanța jocului (față de lumea reală) poate fi indusă prin munca în echipă a elevilor.

### Jucând cu alții

Conform a ceea ce a spus i Florence Quinche: *Interesul majorității jocurilor video este acela de a încuraja interacțiunea dintre utilizatori și de a încuraja lucrul în echipă*. Într-adevăr, dacă jocul individual poate fi interesant pentru teme sau recapitulare, în clasă, jocul colectiv se dovedește mult mai valoros pentru elevi, în special dacă ne plasăm într-o perspectivă socio-constructivă. Unele jocuri video pot fi jucate în colaborare, adică în grupuri sau echipe. Jucătorii pot interacționa cu alți jucători din lumea jocurilor. În jocurile care nu includ aceste posibilități pentru



LETSPLAYGREENER.COM



LET'S PLAY GREENER



@LETSPLAYGREENER



/LETSPLAYGREENER

*colaborare, aceasta este, totuși, posibilă prin scenariul pedagogic realizat de profesor.*

## **Cum se produce o metalepsă ?**

---

O metalepsă e un proces care face ca jucătorul să treacă din mediul virtual la cel real, într-un joc video?

Jocurile video implică o interacțiune constantă, în care jucătorul este fizic activ. Jocurile video încearcă să se elibereze de realitatea jucătorului. Faptul că jocul reamintește jucătorului de starea sa, poate declanșa o nouă formă de comunicare între jucător și joc. Acum, el se simte la fel de mult implicat ca jucător (el, învățând) ca și cum ar fi un personaj din joc.

Distanța critică a jocului va fi cu atât mai eficientă dacă profesorul exploatează potențialul acestuia și le cere cursanților să analizeze, în timpul fazei de dezbateră, aceste efecte de metalepsă.



**LETSPLAYGREENER.COM**



**LET'S PLAY GREENER**



**@LETSPLAYGREENER**



**/LETSPLAYGREENER**