

Anexa nr. 4

MINISTERUL EDUCAȚIEI**Programa școlară
pentru opționalul integrat*****EduGaming*****Clasa a V-a/ a VI-a****București, 2022**

Notă de prezentare

Programa școlară *EduGaming* reprezintă o ofertă de opțional integrat care se adresează elevilor de clasa a V-a/ a VI-a din învățământul gimnazial, având o alocată o oră/săpt., pe durata unui an școlar.

Programa școlară este realizată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe, utilizat la nivelul învățământului gimnazial și vizează, în principal, competențele cheie digitală, socială și civică și a învăța să înveți din profilul de formare al absolventului de clasa a VIII-a.

Pentru structurarea acestui demers, au fost luate în considerare următoarele documente:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\);](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01);)
- *The European Digital Competence Framework for Citizens*. [https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=yes&pubId=7898&langId=en&;](https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=yes&pubId=7898&langId=en&)
- *A formative, inclusive, whole school approach to the assessment of social and emotional education in the EU*. NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Având în vedere potențialul învățării prin joc de a genera situații semnificative care să susțină reflecția asupra propriei învățări, în situații dinamice și de interes pentru elevi, opționalul se poate încadra în orice arie curriculară, în funcție de interesele elevilor, ale profesorilor și ale comunității.

Programa are în vedere învățarea în colaborare, comunicarea și rezolvarea de probleme în grup – în contextul aplicării unor jocuri de masă sau a unor jocuri digitale –, iar diferențele de experiență vor constitui un suport pentru transfer „între egali” între elevi, precum și între profesor și elevi. Învățarea devine un bun al comunității, creându-se un mediu incluziv, iar elevii pot participa ca interlocutori validați în acest schimb de cunoaștere, dat fiind că, prin abilitățile lor, îi pot învăța pe profesori.

Rolul profesorilor va fi să-i pună pe elevi, încă de la debutul gimnaziului, în situația de a reflecta la propria învățare, astfel încât aceștia din urmă să poată alege în mod avizat strategii de rezolvare de probleme în alte contexte (la alte discipline).

În raport cu noul referențial european al competențelor cheie din 2018, competența de a învăța are în vedere aspecte precum: „abilitatea de a învăța și a lucra atât în colaborare, cât și în mod autonom, de a organiza învățarea și de a persevera în învățare; utilizarea unor tehnici de învățare, descoperirea și aplicarea unor strategii preferate de învățare; înțelegerea codurilor de comportament și a regulilor de comunicare general acceptate în diferite societăți și medii; manifestarea toleranței față de puncte de vedere diferite, deschidere pentru rezolvarea de conflicte, încredere și empatie; manifestarea unei atitudini pozitive față de starea de bine personală și față de adoptarea unui stil de viață sănătos; manifestarea rezilienței prin gestionarea stresului, prin modul de abordare a obstacolelor și a schimbării în diferite contexte de viață” (*Analiza comparativă a recomandărilor europene privind competențelor cheie*, 2020).

Pentru a răspunde nevoilor de formare ale elevilor, avem în vedere faptul că utilizarea jocurilor de masă (de societate) sau a jocurilor digitale în scop educativ relevă multiple beneficii, dintre care amintim: îmbunătățește capacitatea de reacție; stimulează lucrul în echipă; stimulează creativitatea, atenția și memoria vizuală; îmbunătățește competențele strategice și de leadership; contribuie la învățarea limbilor străine; dezvoltă spiritul critic. De asemenea, sunt luate în considerare și alte atuuri relevante pentru reușita învățării: transformă învățarea într-

un joc distractiv, fără ca elevii să perceapă că depun un efort pentru realizarea activităților; motivația pentru joc poate susține, implicit, interesul pentru învățare, deoarece elevii sunt protagoniști și pot câștiga recompense (în varianta digitală, prin efortul lor pot obține medalii, vieți suplimentare, bonusuri etc.); facilitează aplicarea cunoștințelor teoretice în practică (de exemplu, utilizarea unor simulatoare) și transferul unor achiziții în contexte noi. În același timp, utilizarea jocurilor aduce în discuție și limite și temeri referitoare la impactul jocurilor digitale asupra dezvoltării intelectuale, precum și a stării de bine, fizice și emoționale a copiilor pe termen lung, care pot fi mai bine analizate și înțelese prin intermediul unor discuții în grup.

Opționalul integrat *EduGaming* le oferă elevilor ocazii pentru a-și exersa spiritul critic și capacitatea de a-și formula diverse ținte de dezvoltare personală și de petrecere a timpului liber. Utilizarea jocurilor (în varianta digitală sau de masă) pentru susținerea educației nu este o noutate, dar a primit mai multă atenție și un sprijin mai divers în ultimii ani. În domeniul educației, jocurile au fost menționate ca o metodă de susținere a principiilor conexe de învățare activă, învățare experiențială și învățare centrată pe elev.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare;
- Competențe generale;
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare;
- Conținuturi;
- Sugestii metodologice;
- Referințe bibliografice.

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini formate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale ale opționalului integrat *EduGaming* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora, formându-se pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

Sugestiile metodologice includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

Referințele bibliografice includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

Competențe generale

1. Utilizarea strategiilor de joc pentru o raportare eficientă și creativă la lumea înconjurătoare

2. Aplicarea regulilor fairplay-ului în timpul jocului în vederea relaționării pozitive cu ceilalți

Competențe specifice și activități de învățare

1.Utilizarea strategiilor de joc pentru o raportare eficientă și creativă la lumea înconjurătoare

Clasa a V-a/ a VI-a
<p>1.1. Explorarea creativă a strategiilor de joc pentru rezolvarea de probleme</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Dialog de grup pe tema jocurilor elevilor (ce jocuri jucăm? în ce contexte jucăm? cu cine jucăm?)</i> - <i>Exerciții de reflecție asupra etapelor parcurse în derularea unui joc de masă sau a unui joc video</i> - <i>Discutarea pașilor dovediți a fi eficienți în cadrul jocului; discutarea modalităților eficiente/ neeficiente dovedite în cadrul jocului (de exemplu, joc de regândire a strategiei de supraviețuire a unui oraș/ trib în care era foamete etc.)</i> - <i>Proiectarea, pregătirea și planificarea activităților unui joc, pe baza unor instrucțiuni date</i> - <i>Sintetizarea unor achiziții de învățare personală în urma experienței de joc (ce folosesc pentru viață? ce am învățat din acest joc și-mi este folositor mâine? ce pot explica altei persoane? etc.)</i>
<p>1.2. Testarea colaborativă a unor soluții de parcurgere a etapelor unui joc și justificarea alegerilor</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Exerciții de explicare către colegi, discutare și negociere în grup a unor reguli specifice anumitor jocuri</i> - <i>Exerciții de elaborare a unor instrucțiuni pentru un joc de masă (boardgame), pentru a fi folosite în activități de recapitulare cu colegii de clasă sau cu elevi mai mici (exemple: căutarea unor indicii pentru completarea unor expresii, versuri, fragmente dintr-o poveste; balansarea mecanicilor de joc; un început captivant de poveste)</i> - <i>Căutarea de soluții/tutoriale pentru rezolvarea unei probleme prin joc</i>
<p>1.3 . Identificarea emoțiilor și trăirilor personale ale coechipierilor și ale adversarilor manifestate timpul jocului, pentru a mări șansele de reușită</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Urmărirea de interviuri cu jucători (de exemplu, conferințe de presă la încheierea unei competiții) și discutarea la nivelul grupului a elementelor de emoții și trăiri ale sportivilor, relaționate cu experiențele de joc</i> - <i>Identificare de modalități de încurajare reciprocă între membrii unei echipe de joc</i> - <i>Discutarea propriilor experiențe emoționale, trăite pe parcursul jocului, în vederea găsirii unor soluții de optimizare</i> - <i>Identificarea de experiențe de reziliență manifestate în timpul unui joc (ex. filme, documentare, povești adevărate, interviuri cu jucători, propriile jocuri) și descoperirea de factori care motivează un jucător pentru reușită</i>
<p>1.4. Transferul unor experiențe obținute prin intermediul jocului în alte contexte de învățare</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Discuții privind modul în care un membru al echipei a rezolvat o problemă și situații noi în care ar putea fi folosită varianta/strategia/tehnica respectivă</i> - <i>Realizarea unor sondaje (cu ajutorul profesorului) prin consultarea unor colegi din alte clase pentru a identifica experiențe de învățare derivate din joc</i> - <i>Exerciții de sintetizare a abilităților dobândite în cadrul unui joc, care sunt de folos în alte contexte (ce am învățat prin acest joc? cum pot folosi aceasta pentru a învăța/a face alte activități?)</i>

2. Aplicarea regulilor de fairplay în timpul jocului în vederea relaționării pozitive cu ceilalți

Clasa a V-a/ a VI-a	
2.1. Adoptarea de atitudini și comportamente care definesc etica/ fairplay-ul unui jucător	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Vizionarea unor fragmente din meciuri de fotbal, baschet etc. pentru a detecta prezența fairplay-ului sau absența acestuia; discutarea consecințelor și integrarea în experiențele personale de joc</i> - <i>Exerciții de reflecție din perspectiva respectării/nerespectării regulilor unor jocuri parcurse (de ex., ce am simțit când am pierdut/când am câștigat un joc; nu mi s-a părut în ordine când...; nu am știut cum să reacționez la...; m-am simțit încurajat de... etc.)</i> - <i>Dialog de grup te tema semnificației fairplay-ului în contextul unui joc (respectarea adversarilor, a regulilor, a deciziilor arbitrilor, a publicului spectator, acceptarea cu demnitate atât a victoriei, cât și a înfrângerii etc.), dar și în sens general (conduită onestă în orice situație)</i> - <i>Participarea la un blog al clasei cu postări referitoare la fairplay</i> - <i>Studiu de caz pe tema relațiilor de colaborare / de competiție în timpul unor jocuri</i> 	
2.2. Manifestarea unui comportament responsabil și în siguranță în jocurile online	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Discuții despre ce înseamnă un consumator de jocuri (comportamente, echilibru/dezechilibru, avantaje/dezavantaje)</i> - <i>Studiu de caz pe tema exceselor care pot duce la eșec sau la efecte negative la nivel personal și la nivelul grupului (consum mare de timp, lipsă de odihnă, alimentație defectuoasă, comportamente violente, depresive, lipsa de colaborare în grup, afectarea relațiilor de prietenie cu partenerii de joc etc.)</i> - <i>Exerciții de tip acvariu (o parte a clasei participă la joc, altă parte urmărește jocul), urmate de reflecții privind comportamentele din timpul jocului; acordarea de diplome pentru a recunoaște comportamente pozitive etc.</i> 	

Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
Elemente de comunicare și tehnici de „a învăța să înveți”	<p><i>Strategii metacognitive: anticipare, planificare; atenția globală și specifică; autogestiune; identificarea unei probleme; autoevaluare etc.</i></p> <p><i>Strategii cognitive: utilizarea unor resurse; deducția sau inducția; transferul de cunoștințe; inferența etc.</i></p> <p><i>Strategii socio-afective: clarificare, verificare, reformulare; cooperare; controlul emoțiilor; autoîncurajare; asumarea de riscuri etc.</i></p>
Elemente de fairplay/ etică a jocului	<p>Comportament specific unui jucător</p> <p>Codul de etică al jucătorilor/gamerilor</p> <p>Comportamente pozitive, exemple de fairplay</p>

	Consumatorul de jocuri, excese și comportamente de risc; efecte la nivel personal și la nivelul grupului
Elemente ale jocurilor	Jocuri de masă, jocuri digitale: aspecte specifice; scopuri; exemple Misiunea jocului; dinamica jocului; mecanica jocului (ansamblu de tehnici, algoritmi și reguli) Elemente de interrelaționare cu partenerii de joc

Notă: Conținuturile menționate vor fi abordate cu aplicare la orice tip de joc de masă sau joc digital, în funcție de experiențele de joc, de nevoile și interesele elevilor, de resursele disponibile.

Sugestii metodologice

Exersarea strategiilor de învățare prin intermediul jocurilor

Analiza jocurilor de masă sau a jocurilor digitale relevă câteva elemente semnificative pentru formarea **competenței de a învăța să înveți**: obiectivele formulate stabilesc ceea ce va fi învățat; mediul de joc oferă contextul de acțiune; participanții la joc sunt puși în situația de a-și asuma niște roluri, care le determină posibilitățile de acțiune și de decizie; participanții la joc sunt ghidați de reguli, a căror respectare poate să le influențeze reușita; experiențele dobândite de elevi prin joc sunt transferabile în alte situații noi.

Observând scopul și caracteristicile acestor tipuri de jocuri, profesorul poate explora noile situații de învățare pentru a forma la elevi abilitatea de a învăța și a lucra atât în colaborare, cât și în mod autonom, de a organiza învățarea și de a persevera în învățare. De asemenea, utilizarea experienței jocului, ca bază pentru derularea activităților reflexive, îi va ajuta pe elevi să descopere, prin analogie, cum rezolvă ei probleme și să înțeleagă ce presupune aplicarea unor strategii preferate de învățare.

Pentru alegerea unor activități de învățare adecvate pentru formarea competenței de a învăța să înveți (metacognitiv, cognitiv, interrelațional), punem în evidență câteva aspecte de bază, valabile atât pentru jocurile digitale, cât și pentru cele de societate:

Categoriile de jocuri

Valoare educațională

Jocuri de acțiune	Promovează planificarea resurselor, dezvoltarea abilităților spațiale și realitate virtuală.
Jocuri digitale ca metodă de învățare activă – jocuri de rol	Urmăresc formarea unui comportament bazat pe cooperare și managementul resurselor (competențe de obținut), pornind de la simularea unei situații reale. Promovează gândirea strategică și rezolvarea problemelor (rezultate obținute).
Jocuri de aventură	Încurajează explorarea, rezolvarea problemelor, și stabilirea relațiilor între diferite concepte.
Jocuri de strategie	Stimulează rezolvarea de probleme, încurajează planificarea, înțelegerea unui set complex de reguli, recreerea evenimentelor istorice.

Jocuri de simulare	Oferă ocazii de antrenament, pentru îndeplinirea unor roluri reale: să trăiești în lumea virtuală / explorare și confirmarea teoriei / observarea fenomenului cauză – efect.
Jocuri de tip confruntare și sport	Promovează lucrul în echipă, practicarea sporturilor / reflex și coordonare mâini – ochi.

Sursa: Clasificarea jocurilor digitale (M. Prensky), <https://beaconing.eu/ro/modelul-de-invatare-prin-digital-game-based-learning-invatare-bazata-pe-jocuri/>

Pentru a asigura **transferabilitatea experiențelor de învățare** și a strategiilor identificate de elevi, se recomandă ca profesorul să creeze noi contexte care să ofere elevilor confirmarea că aceste achiziții le aduc beneficii, în mod real. Astfel, este importantă crearea unor ancore între opționalul integrat și alte discipline de bază predate de cadrul didactic. De asemenea, se recomandă realizarea de parteneriate cu alte cadre didactice, pentru a întări acest transfer al achizițiilor. Cadrele didactice vor putea avea un feedback din partea elevilor prin intermediul jurnalelor personale de reflecție sau prin intermediul discuțiilor de grup cu scop reflexiv și al activităților de formare a unei comunități de învățare.

Având în vedere aceste elemente, profesorul va avea la dispoziție situații concrete de învățare pe care să le exploreze cu elevii pentru discutarea modului în care ei înțeleg utilitatea codurilor de comportament, pentru identificarea regulilor de comunicare în contextul unui joc sau pentru înțelegerea nevoii de a avea o relație de calitate cu ceilalți participanți (ascultarea unor puncte de vedere diferite, rezolvarea conflictelor, atenție față de celălalt etc.). În general, jocurile oferă, implicit, niște **modele de reguli care reglementează rolurile** participanților, le arată ce pot și ce nu pot face, precum și riscurile pe care și le asumă încalcându-le.

În context educațional, mediul de joc face posibile diferite roluri prin care participanții:

- pot înțelege ce ar face dacă ar fi într-o poziție de cheie, de putere (își asumă noi responsabilități);
- înțeleg modul în care atribuțiile și acțiunile personale îi influențează pe ceilalți membri ai grupului;
- pot exersa un rol pe care ar fi posibil să îl aibă în viitor și pentru care au nevoie de anumite abilități de relaționare, de observare a funcționării unui sistem;
- pot să se pună „în pielea altora”, pentru a înțelege motivațiile, modul de a gândi al celorlalți.

Deoarece jocurile educaționale oferă un mediu favorizant, autentic, pentru a discuta despre avantajele și dezavantajele acestora, ca și despre conștientizarea stării de bine, se recomandă realizarea unor activități în grup sau individuale (fișe de feedback, jurnalul elevului), pentru discutarea modului în care elevii au încercat să-și construiască o atitudine pozitivă față de sine, ca jucător, și axată pe păstrarea unui stil de viață sănătos. De asemenea, plecând de la experiența jocului, vor constitui subiecte de discuție teme referitoare la modul în care fiecare elev își înțelege emoțiile, își recunoaște un disconfort legat de o situație stresantă, reușește să depășească un obstacol etc.

Conștientizarea factorilor emoționali care pot influența propriul succes în diferite contexte de învățare, în școală și în afara ei, constituie o țintă importantă în cadrul acestui opțional, deoarece are în vedere constituirea unui mediu pozitiv de învățare pe parcursul gimnaziului și implicarea elevului în propria formare.

Activitățile axate pe **feedback, interevaluare și autoevaluare a învățării** constituie una dintre direcțiile centrale, la nivel metodologic, ale acestui opțional și vor fi proiectate astfel încât să susțină formarea competențelor generale și specifice, implicit a competenței cheie de a învăța să înveți. În acest context, discuțiile în grup despre propriile experiențe de învățare oferă

ocazia analizei în comun și constituie o referință pentru compararea rezultatelor cu ocazia unor noi experiențe.

Pregătirea activităților

Înainte de a începe activitățile proprii-zise în cadrul acestui opțional, se recomandă profesorilor să realizeze o **analiză a nevoilor și intereselor elevilor** cu privire la jocurile preferate (ex. prin aplicarea unui chestionar, a unui ghid de interviu, a unei discuții de grup cu elevii).

Elevii pot propune și pot să argumenteze valoarea educativă/formativă a jocurilor/platformelor cu jocuri pe care ei le cunosc. Există o diversitate de subiecte de joc care pot acoperi o diversitate de interese ale elevilor (cu accent pe dimensiunea strategică, estetică/ design, culturală etc.).

Exemple de activități de învățare

Activitățile la clasă vor viza dimensiunea colaborativă, prin parcurgerea a două etape:

- etapa de timp dedicată jocului ales;
- etapa de timp dedicată discuțiilor în grup focalizate pe reflecția asupra experiențelor de învățare pe care elevii le-au avut pe parcursul jocului.

În funcție de nevoile și interesele identificate, profesorii pot stabili, împreună cu elevii, un număr de ore pentru un anumit tip de joc din lista identificată în comun, precum și frecvența activităților de reflecție asupra experiențelor de joc.

Elevii pot participa la campionate pe echipe, pot construi împreună strategii, pot organiza discuții și dezbateri plecând de la experiența jocului, pentru a înțelege cum pot utiliza aceste achiziții în alte contexte de învățare.

Se pot propune activități în grup de utilizare a jocurilor intrate în domeniul public (open-sources) și de realizarea a unor discuții plecând de la materialul video referitor la jocul respectiv. Elevii pot avea câteva direcții de **observare** cum ar fi:

- Jocul ar fi de interes ca temă pentru ei?
- Ar putea fi jucat la vârsta lor?
- Ce anume li s-a părut cel mai interesant?
- Dacă ar participa la joc, ce anume cred ei că le-ar aduce satisfacție?
- Ce abilități consideră că au deja și ar fi un atu pentru ei dacă ar juca acest joc?
- Ce abilități cred că ar putea dobândi?

La încheierea discuțiilor, fiecare persoană/grup/ echipă poate scrie pe o foaie albă/ pe tablă principalele idei care au rezultat din discuție.

În același context, elevii pot urmări materialul video referitor la jocul respectiv și pot discuta pe marginea celor văzute, în echipe pro și contra. Rolul fiecărui grup va fi definit de la început, pentru ca elevii să-și orienteze observarea în direcția respectivă și să identifice argumente care să le susțină opinia. Poate fi utilizat ghidul de observare de mai sus sau poate fi stabilită o listă împreună cu copiii, plecând de la criteriile de apreciere pe care ei le folosesc pentru a stabili valoarea jocului, gradul de interes etc.

Pentru abordarea aspectelor de etică a jocului, a fairplay-ului, pot fi utilizate:

- Urmărirea comportamentelor grupurilor de colegi care participă la un joc în calitate de observatori neutri (de exemplu, utilizarea metoda acvariului - unii elevi sunt implicați în joc, alții sunt martori – pe grupuri mici)
- Organizarea unor discuții în grup pe tema eticii jocului, a fairplay-ului, plecând de la experiențele directe ale elevilor (de exemplu, cum se percep ca jucători?; ce înseamnă

altruismul/ empatia/ umilirea în joc? ce presupune a câștiga fără a aduce prejudicii altor persoane?).

Elementele de etică și fairplay sunt parte integrantă în fiecare activitate sau unitate de învățare din cadrul opționalului.

Exemple de activități de feedback și evaluare

- **Scrierea unei recenzii sau comentariu despre un joc** la care au participat elevii oferă o ocazie de reflecție asupra propriei experiențe, plecând de la întrebări precum:
 - Ce mi-a plăcut mai mult? De ce?
 - Ce mi-a displicut cel mai mult? De ce?
 - Ce dificultăți am întâlnit pe parcursul activității?
 - Ce soluții am găsit singur sau împreună cu colegii?
 - Ce cred că ar trebui să îmbunătățesc și aș vrea să aplic la următoarea ședință de joc?

Fiecare observație formulată de elevi va fi analizată de profesor din perspectiva strategiilor de învățare (metacognitive, cognitive, socio-afective). Ulterior, profesorul va organiza activități de învățare de tip reflexiv care să-i ajute pe elevi să utilizeze în mod conștient modalitățile prin care au depășit anumite obstacole în cadrul acestor ore, dar și la alte discipline. Profesorul poate fi partener în acest demers, participând la discuții de grup (comunicare/colaborare *inter pares*) analizând propria experiență de joc.

- Prin înregistrarea propriilor experiențe de învățare pe care elevul le-a trăit în contextul unui joc, acesta poate elabora o **hartă a progreselor** pe care acesta consideră că le-a dobândit. Profesorul poate formula diferite enunțuri autoevaluative care să-i ajute pe elevi să-și conștientizeze acest progres (*a cunoaște; a înțelege; a explica; a decide; a reflecta; a interacționa; a rezolva; a întreprinde etc.*). Ulterior pot fi organizate dezbateri pentru optimizarea strategiei într-un anumit joc. Activitatea poate fi desfășurată în echipe sau într-un mediu liber de împărtășire a experiențelor.
- Observarea progresului elevilor prin utilizarea **jurnalului reflexiv al elevului**, din care profesorul identifică informații relevante privind procesul de învățare, cum ar fi:
 - Urmează instrucțiunile de realizare a jurnalului
 - Indică îndoieli în legătură cu activitățile parcurse/ce a învățat
 - Indică ce a învățat din activitățile parcurse
 - Explică ce i-a plăcut
 - Explică ce nu i-a plăcut și de ce
 - Completează regulat jurnalul

Analiza jurnalului elevului îl poate ajuta pe profesor să identifice: gradul de implicare a elevilor; rezultate de învățare observate; derularea activității (claritatea scenariului; dificultăți, oportunități; rolul resurselor etc.); schimbări /îmbunătățiri necesar a fi realizate; selectarea temelor abordate astfel încât să corespundă așteptărilor elevilor, nevoilor lor de dezvoltare; proiectarea activităților, în acord cu demersuri similare desfășurate anterior și care au produs învățare semnificativă sau sunt activități desfășurate/experimentate pentru prima dată; resurse utilizate și adecvarea lor la contextul activității; alte aspecte.

Motivația învățării prin joc. Ce presupune gamificarea?

Gamificarea reprezintă utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare, atât în mediul fizic, cât și în online.

Atunci când se utilizează gamificarea în clasă, trebuie luate în considerare mai multe aspecte:

- Niciun elev nu ar trebui să fie obligat să joace, gamificarea trebuie să fie voluntară.
- Scopul gamificării ar trebui să fie întotdeauna ca elevul să învețe cum să rezolve o problemă sau o sarcină.
- Ar trebui să existe un echilibru între structura gamificării și libertatea de a explora pentru a spori motivația, autonomia, competitivitatea, cooperarea și implicarea elevilor.

Cele trei elemente principale ale gamificării sunt: *dinamica jocului*, *mecanica* și *componentele*.

Dinamica jocului se referă la aspectele globale ale gamificării, care sunt legate de satisfacerea dorințelor jucătorilor. Aceste aspecte includ: constrângerile jocului, emoții, progresie narativă și relații.

Mecanica jocului reprezintă procesele utilizate pentru a genera implicarea jucătorului. Se realizează folosind provocări și competiții, oferind oportunități de interacțiune cu alți jucători, cum ar fi colaborarea sau parteneriatul (jucând în echipe, de exemplu). Pentru stimularea participării pot fi folosite și alte tipuri de beneficii, cum ar fi:

- punctaje;
- trecerea la un nivel superior sau feedback;
- daruri sau recompense;
- avatare;
- ecusoane și obiecte virtuale;
- întreceri sau provocări;
- deblocarea conținutului;
- formarea echipei;
- niveluri (progresul în joc), scoruri și tabele de clasare.

Exemple de gamificare în clasă:

1. acordarea de puncte pentru îndeplinirea obiectivelor educaționale;
2. acordarea de puncte pentru îndeplinirea obiectivelor procedurale/ nonacademice;
3. crearea competiției în cadrul clasei;

Profesor vs. clasă: elevii trebuie să respecte o regulă pe care profesorul o stabilește. Oricând un elev respectă regula, clasa primește un punct. Oricând un elev nu respectă o regulă, profesorul primește un punct – așteptări comportamentale.

4. folosirea de niveluri și alte metode de urmărire a „progresului”;
5. oferirea de insigne de învățare în loc de puncte sau note.

Obiectivele de învățare pot fi stabilite de către profesor sau elevii sunt lăsați să își stabilească propriile obiective, apoi să urmărească propriul progres, într-un mod distractiv / vizual/ social/ personal.

Sistemele de recompense și clasamentele s-au dovedit a avea un impact pozitiv asupra motivației, dat fiind că acest mod de a reprezenta progresul este inovator, distractiv și încurajator pentru elevi, deoarece eforturile și rezultatele lor sunt recunoscute public, în timp real (Domínguez and all, 2013).

Învățarea bazată pe joc; jocurile serioase

Învățarea bazată pe joc se referă la abordarea pedagogică a utilizării jocurilor în educație (Anastasiadis, Lampropoulos & Siakas, 2018). Învățarea bazată pe jocuri digitale reprezintă o modalitate de abordare a învățării centrate pe elev, în care jocurile conduc la atingerea

rezultatelor așteptate, dezvoltându-le elevilor capacitatea de a învăța, a înțelege, a reține și a împărtăși noi cunoștințe.

Jocurile educaționale digitale reprezintă o modalitate plăcută pentru elevi de a achiziționa informații sau a dezvolta abilități și atitudini, fiind interesante, provocatoare, generând concurență, formând competențe de cooperare, colaborare și abilități de negociere, oferind feedback și recompense imediate.

Jocurile serioase (serious games) sunt jocuri digitale sau aplicații de tip simulare care au un scop educativ, în care jucătorii își formează cunoștințele și își exersează abilitățile prin depășirea obstacolelor în timpul jocului. Aceste jocuri sunt utilizate mai ales pentru dezvoltare personală, fiind centrat pe performanță validată prin abilitățile formate (rezolvarea de probleme, abilități de comunicare, colaborare și luare a deciziilor etc.).

Jocurile serioase sunt utile pentru:

- facilitarea înțelegerii holistice a conceptelor științifice;
- obținerea de abilități cognitive;
- creșterea efectului pozitiv al învățării;
- îmbunătățirea rezultatelor învățării;
- facilitarea învățării socioculturale;
- îmbunătățirea competențelor de comunicare interculturală;
- îmbunătățirea învățării bazate pe diverse scenarii etc.

Resurse

În funcție de resursele disponibile ale școlilor care au ales opționalul de *EduGaming*, cadrele didactice au autonomia în a selecta acele jocuri de masă sau jocuri digitale/platforme cu jocuri care pot conduce la formarea competențelor generale și specifice vizate în acest opțional. Alegerile de resurse/ platforme de jocuri vor avea în vedere gratuitatea și accesibilitatea pentru elevi (anumite jocuri au și o variantă gratuită; se evita utilizarea unor jocuri care să presupună costuri directe din partea elevilor).

Școala poate avea anumite oportunități de utilizare a unor conturi, în cadrul unor parteneriate, de exemplu: Classcraft (<https://www.classcraft.com/>); Minecraft: Education Edition (<https://education.minecraft.net/>); GeoGuessr (<https://www.geoguessr.com/>); CoSpaces Edu (<https://cospaces.io/edu/>) etc.

Avertisment asupra epilepsiei fotosensibile: un procentaj foarte mic din populație poate suferi crize epileptice la expunerea la anumite imagini, printre care lumini care clipeșc sau modele care pot apărea în jocurile video. Este recomandat ca la apariția oricărui simptom să fie întrerupt jocul și să fie consultat un doctor.

Împreună cu elevii, pot fi identificate și alte jocuri gratuite, accesibile în domeniul public (*open-source*). Există și alte jocuri, cum ar fi TOMAPAN, care nu necesită resurse materiale pentru aplicare; altele implică resurse materiale modice.

În ceea ce privește jocurile de societate (boardgames), de exemplu, sunt disponibile gratuit și pot fi imprimate:

- Dungeons & Dragons (<https://dnd.wizards.com/remote/freematerial/>);
- Cards Against Humanity: Family Edition (<https://www.cardsagainsthumanityfamilyedition.com/>);
- Monopoly (<http://www.supercoloring.com/paper-crafts/monopoly-printable-game-board>);
- Sherlock Holmes (<https://print-and-play.asmodee.fun/sherlock-holmes/>);
- Fun Employed (<http://www.funemployedgame.com>).

Glosar

- **Balansarea mecanicilor de joc (gameplay balance)** – Activitate în proiectarea de jocuri, prin care se încearcă înțelegerea, verificarea și ajustarea matematic-algoritmă a regulilor, mecanicilor și numerelor din joc pentru a asigura o experiență cât mai plăcută și mai puțin frustrantă jucătorului.
- **Classcraft** (<https://www.classcraft.com/>) – O platformă educațională care permite profesorilor să proiecteze și să implementeze propuneri de activități de învățare prin joc (gamificare). Se pot crea clase virtuale pe platformă sau se pot utiliza clasele deja create în aplicația Google Classroom. Adăugarea elevilor într-o clasă se poate face cu ajutorul unui cod de conectare (elevii trebuie să aibă cont pe o platformă educațională cum ar fi platforma Google Classroom sau un cont cu ajutorul căruia să se poată conecta).
- **CoSpaces Edu** (<https://cospaces.io/edu/>) – O platformă online pentru copii, utilizată în școli din întreaga lume și care poate fi accesată cu ușurință acasă și pe orice dispozitiv. Copiii au acces la instrumente de creație pentru a construi orice în 3D, un limbaj de codare vizual pentru a-și programa creațiile și moduri de a explora ceea ce au creat, inclusiv realitatea virtuală și augmentată. În mediul virtual CoSpace elevii pot învăța cum să assembleze elementele de construcție disponibile în CoSpaces Edu, precum cărămizile, de exemplu, pentru a crea structuri și clădiri complexe.

Durata și caracteristicile jocului sunt stabilite de profesor și elevii au propriile lor conturi, care le permite să-și gestioneze personajul asociat în joc. Elevii câștigă puncte care le permit să dobândească puteri, să urce la nivel și progresul în joc. Elementul central al învățării prin joc pe platforma îl reprezintă misiunile. Misiunile permit profesorilor să aplice conținuturile învățării ca aventuri de învățare personalizate pentru fiecare elev sau echipă.

- **Gamificare** – Utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare.
- **Învățarea bazată pe joc (game-based learning)** – Jocuri concepute ca parte integrantă a unui scenariu de învățare, care ține cont de diferiți parametri ai contextului de predare-învățare-evaluare.
- **Joc** – Activitate de recreere care implică existența unor reguli și a unui scop final recompensator.
- **Jocuri educaționale** – Jocuri concepute special pentru a îndeplini anumite obiective de învățare.
- **Jocuri serioase (serious games)** – Jocuri digitale de tip simulare, pentru însușirea de abilități componente ale unor competențe profesionale și pentru dezvoltarea autonomiei personale.
- **Minecraft:Education Edition** (<https://education.minecraft.net/>) – Oferă o experiență de joc cu care numeroși elevi sunt deja obișnuiți, adăugând caracteristici care permit elevilor colaboreze la clasă, iar profesorilor să le ofere sprijin pentru furnizarea activităților de învățare prin intermediul jocului. Platforma conține o bibliotecă cu o serie de lecții care pot fi integrate în conținuturile învățării. Scopul aplicației Classcraft este de a transforma clasa într-un scenariu de joc de rol: elevii sunt organizați în echipe și fiecare dintre echipă are un rol și responsabilități specifice. În cadrul activităților sunt promovate colaborarea și cooperarea între membrii echipei.
- **Strategii cognitive** – Implică o interacțiune cu materia de studiu, o manipulare mentală sau fizică a acesteia, o aplicare a unor tehnici specifice pentru realizarea unei sarcini de învățare.
- **Strategii metacognitive** – Implică reflecția asupra procesului de învățare, o pregătire în vederea învățării, controlul sau monitorizarea activităților de învățare și de autoevaluare.
- **Strategii socio-afective** – Implică interacțiunea cu o altă persoană în scopul de a favoriza învățarea și controlul dimensiunii afective care însoțește învățarea.

Referințe bibliografice

- *Analiza comparativă a recomandărilor europene privind competențelor cheie*. București, https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2018/06/A.5.3_Analiza-comparativa-Recomandari-europene_Competente-cheie-2006-2018.pdf
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. In: *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144.
- Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*,. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>
- Cefai, C., Downes, P., Cavioni, V. (2021). *A formative, inclusive, whole school approach to the assessment of social and emotional education in the EU, NESET report*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi: 10.2766/506737. https://nesetweb.eu/wp-content/uploads/2021/01/NESET_AR3_2020_WITH-IDENTIFIERS-1.pdf
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pagés, C., Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). *Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes*. Computers & Education. DOI:[10.1016/j.compedu.2012.12.020](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020).
- European Union (2016). *The European Digital Competence Framework for Citizens*. <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=yes&pubId=7898&langId=en&>
- European Schoolnet (2009). *Digital games in schools: A handbook for teachers complements the study How are digital games used in schools?* http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF
- Grosseck, G., Crăciun D. (2020). *Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruirea online*. Timișoara: Editura Universității de Vest. <https://beaconing.eu/ro/modelul-de-invatare-prin-digital-game-based-learning-invatare-bazata-pe-jocuri/>

Grup de lucru

Alina Gabriela Boca	Colegiul Național „Tudor Vianu” București
Daniela-Laura Gunesch	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Titel Iordache	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Luca-Mircea Mihăilescu	Freie Universität Berlin