

MODULINĖ UŽDUOTIS

ŽAIDIMO PROTOTIPAS

Mokytojo vadovas bei užduoties eigos aprašymas

Žaidimo prototipo kūrimo užduotis – tai kompleksinė, modulinė veikla, padėsianti įtraukti mokinius į mokomosios medžiagos kūrimą bei vertinimą. Šia užduotimi siekiama paskatinti įsitraukimą, kai mokinys ne tik naudoja mokytojo pateiktą medžiagą, bet ir pats dalyvauja turinį kuriant ir vertinant. Mokytojas yra šios užduoties moderatorius, padedantis ištaisyti žaidimo balanso netobulumus ir prižiūrintis, kad kolektyvinis vertinimas vyktų sklandžiai ir sąžiningai. Visas žaidimo prototipo kūrimo ciklas turėtų užimti nuo 4 iki 5 akademinių valandų darbo klasėje ir nuo 8 iki 12 akademinių valandų savarankiško darbo. Mokytojas gali koreguoti etapų skaičių, priklausomai nuo besimokančiųjų progreso atskirų grupių spartos lygio. Kiekvienos pamokos pradžioje formuluojamas pamokos tikslas, uždaviniai ir paskirstomas laikas, per kurį uždaviniai turi būti pasiekiami. Pamokos pabaigoje pateikiamos savarankiško darbo (namų darbų) užduotys.

Pirmoji pamoka

Pirmoji pamoka skiriama parengiamajam – kūrybiniam darbui. Mokiniai paskirstomi (arba pasiskirsto) į grupes (nuo 3 iki 5 asmenų). Klasėje vienu metu turėtų būti kuriami ir išbandomi ne daugiau kaip 6 žaidimai. Optimalus kuriamų ir išbandomų žaidimų skaičius – 5. Pirmojoje pamokoje su mokytoju aptariamos potencialios žaidimų idėjos ir temos. Išgryninus temas, paskiriami mokomieji šaltiniai, kuriais bus remiamasi kuriant žaidimo prototipą. Svarbi sąlyga – šaltiniuose esanti informacija turi būti įpinta į žaidimo scenarijų.

1. *Pagrindinę žaidimo idėją* 1–2 sakiniais ir tikslą trumpais, lakoniškai teiginiais, nesigilindami į žaidimo eigos detales. Pavyzdžiui, šachmatų žaidimas gali būti apibūdinamas kaip „mūšio tarp dviejų kariuomenių imitavimas, siekiant nuversti karalių“.
2. *Žaidimo pobūdį, tikslą ir temą.* Pavyzdžiui, „ėjimais grįstas stalo žaidimas su kortelėmis, kurio tikslas – išmokyti atpažinti agresoriaus kovinės technikos vienetų“.
3. *Pagrindinius žaidimo mechanikos elementus ir artefaktus.* Žaidimo mechanikos elementai – veiksmai, kuriuos žaidėjas gali atlikti žaisdamas, paprastai nusakomi veiksmažodžiais. Pavyzdžiui, žaidėjas žaisdamas gali: a) pasirinkti ėjimo eilę, b) ridenti kauliukus, c) praleisti ėjimą ir pan. Esminis kriterijus – veiksmai turi būti aprašomi paprastai, nes jie sudaro žaidimo pagrindą ir turi būti aiškiai suprantami tiek žaidimą kuriantiems, tiek jį žaidžiantiems mokiniams. Žaidimo artefaktai – fiziniai žaidimo elementai (pvz.: žaidimo lenta, kauliukai, kortelės, laikrodis ir pan.).

Pirmąją žaidimo prototipo kūrimo pamoką mokytojas užbaigia formuluodamas individualias (komandoms) arba apibendrintas (visai klasei) užduotis. Rekomenduotinos namų užduotys po pirmosios pamokos:



1. Užpildykite žaidimo mechanikų bei artefaktų lentelę (žr. 1 priedą)
2. Raštu atsakykite į šiuos savikontrolės klausimus:
 - A. Kokia yra pagrindinė mano komandos žaidimo idėja (nusakyti 2-3 išplėstiniais sakiniais)?
 - B. Kaip žaidimo eiga atskleidžia pasirinktą „pilietinio pasipriešinimo“ potėmę?
 - C. Kokių įgūdžių norite išmokyti žaidžiantįjį (žaidžiančiuosius)? Į ką labiausiai derėtų atkreipti dėmesį studijuojant šaltinius?
 - D. Kokius šaltinius rekomenduotumėte peržvelgti klasės draugams prieš žaidžiant jūsų sukurtą žaidimą? Pasirinktinai nurodykite knygos puslapius, straipsnius ar pateikite interneto nuorodas su laiko žymomis, nurodančiomis vertingos medžiagos intervalą. Pvz.: norint pasiruošti žaidimui reikia perskaityti vadovėlio X puslapius nuo 14 iki 20 puslapio bei peržiūrėti Youtube siužetą (nuoroda) nuo 6 iki 15 minutės (žr. pavyzdžius žemiau).

Lent. 1. Mechnikų (galimų pagrindinių veiksmų) lentelės pavyzdys.

Nr.	Veiksmo pavadinimas	Trumpas aprašymas	Susiję su artefaktu?
1.	Mesti kauliukus	Žaidėjai gali mesti kauliukus, siekiant nusakyti žaidimo eigą bei vieno ėjimo progresą.	Taip (kauliukai)
2.	Panaudoti kortelę	Žaidime yra 12 kortelių, žaidėjas jas gali panaudoti siekdamas panaikinti neigiamus ankstesnio ėjimo padarinius.	Taip (kortelės)
3.	Praleisti ėjimą	Žaidėjas praleidžia ėjimą kitam žaidėjui panaudojus specialią kortelę.	Taip (kortelės)
4.	Laukti ėjimo eilės	Žaidėjas laukia ėjimo eilės, kol visi kiti žaidėjai išridens kauliukus ir atliks specialiąsias sąlygas.	Ne
5.

Pav. 1. Literatūros sąrašo pavyzdys.

Norint pasiruošti būsimam žaidimui, būtina perskaityti (peržiūrėti) šiuos šaltinius:

1. Petrauskaitė A. ir kt. (2016). Šalies saugumas ir gynyba. Metodinė medžiaga Lietuvos bendrojo lavinimo mokyklų mokytojams. pp. 32-34.
2. Aleksa K. (red.) (2018) Ką turime žinoti apie pasipriešinimą: aktyvių veiksmų gairės. pp. 8-11.
3. Youtube nuoroda: <https://www.youtube.com/watch?v=BcVXPx68Wj0>. Pilietinio (neginkluoto) pasipriešinimo mokymai, nuo 2:10:43 iki 3:08:15.

Po pirmosios namų darbų užduoties, antrosios pamokos pradžioje, mokiniai turi turėti:

1. Užpildytą žaidimo mechanikų lentelę (komandoje);
2. Atsakymus į savikontrolės klausimus (individualiai).

Mokytojas gali pasirinktinai vertinti namų darbų užduočių atlikimo kokybę. *Pastaba:* rekomenduotina aptarti žaidimo mechanikų lentelę. Ši dalis pažymiu nevertinama, pateikiami komentarai bei pastabos. Aptariami galimi taisyklių bei žaidimo eigos tobulinimo scenarijai. Atsakymai į savikontrolės klausimus gali būti vertinami pažymiu. Ypač svarbu akcentuoti literatūros sąrašo parengtumo bei kokybės lygį. Jis rodo, ar pakankamai mokiniai yra įsigilinę į temą, ar geba atrinkti ir sisteminti informaciją.



Antroji pamoka

Į antrąją pamoką mokiniai turi atsinešti priemones, reikalingas žaidimo erdvės kūrimui (pvz.: piešimo bei braižymo įrankiai, popieriaus lapai, žaidimo artefaktų pavyzdžiai). Šioje pamokoje pereinama nuo konceptualizavimo prie prototipo gamybos.

Antrosios pamokos metu skiriama iki 15 minučių probleminių klausimų, kilusių po namų darbų užduočių, aptarimui. Vėliau, 10 minučių skiriama pamokos tikslų formulavimui. Antrojoje pamokoje moksleiviai turi parengti bei mokytojui pristatyti žaidimo prototipo *erdvės aprašą*. Žaidimo erdvė – aplinka, kurioje vyksta žaidimo procesas. Tai gali būti žaidimo lenta (pvz.: monopolis), tinklelis (pvz.: šachmatų lenta), menama erdvė (pvz.: šarados). Mokytojas moderuoja procesą bei Užtikrina, kad kūrėjų komandos ambicijos būtų „pamatuotos“ ir įgyvendinamos per protingą terminą (iki trečiosios pamokos pradžios). Antrosios pamokos pabaigoje komandos turi būti:

1. sulaukusios grįžtamojo ryšio – atsiliepimų apie žaidimo idėją, jos sklandumą, įgyvendinamumo potencialą ir santykį tarp žaidimo eigos ir siektinos išmokyti medžiagos (t. y. ar žaidimo eiga atitinka keliamus edukacinius tikslus);
2. parengusios žaidimo erdvės struktūros juodraštinį variantą. Šis rezultatas gali būti pasiektas pristatant mokytojui pirminius koncepcinius žaidimo erdvės aprašus, brėžinius ar artefaktus. Šiuo atveju mokiniai nebūtinai turi pristatyti baigtą žaidimo erdvės prototipą. Tinkamu rezultatu laikytinas sukurtas žaidimo erdvės (pvz., žaidimo lentos) eskizas.

Pagrindinis darbas tobulinant ir gražinant žaidimo erdvę vyks po pamokos, atliekant namų darbus, tad šiame etape svarbiau užtikrinti, kad funkcinės žaidimo erdvės atitiktų visas sąlygas (pvz., jei žaidimas skirtas 3 žaidėjams – visiems proceso dalyviams turi užtekti žaidimo artefaktų). Komandos turi nustatyti:

- a) mažiausią ir didžiausią žaidėjų skaičių,
- b) prognozuojamą vieno žaidimo ciklo trukmę,
- c) laimėjimo ir pralaimėjimo sąlygas,
- d) taškų (jei naudojami) skaičiavimo principus,
- e) pateikti kitą aktualią informaciją (jei yra).

Namų užduotys po antrosios pamokos yra orientuotos į *veikiančio žaidimo prototipo sukūrimą*. Mokiniai, dirbdami komandomis, turi parengti visiškai veikiančius žaidimo erdvės bei artefaktų rinkinius su trumpais taisyklių aprašais. Jei visiems mokiniams prieinami skaitmeniniai įrenginiai (pvz., išmanieji telefonai) – taisyklės gali būti persiųstos skaitmeniniu formatu. Rekomenduotinos užduočių po antrosios pamokos formuluotės:

1. Sukurkite veikiantį žaidimo prototipą, kurį išbandysite su klasės draugais per trečiąją pamoką. Žaidimo prototipą turi sudaryti: žaidimo artefaktai (pvz.: kortelės, kauliukai, specialūs įrankiai ir pan.), žaidimo erdvė (pvz., žaidimo lenta ar tinklelis).

Pastaba: Žaidimas nebūtinai turi turėti fizinę žaidimo erdvę. Pavyzdžiui, kortų žaidimo erdvė yra stalas, tad svarbiausia šiame žaidime – artefaktai, t. y. kortos, ir žaidimo jomis taisyklių rinkiniai. Taip pat yra žaidimų, kurie fizinės erdvės neturi, pvz., šarados, mįslėmis grįsti žaidimai.



2. Sukurkite žaidimo taisyklių rinkinį. Taisyklių rinkinyje turi būti nurodytas žaidimo pavadinimas, žaidėjų skaičius, vidutinė žaidimo ciklo trukmė.

Pastaba: Taisyklių rinkinys turi būti lakoniškas, tinkamai suformatuotas ir apipavidalintas.) Taisyklių rinkinyje turi būti aiškiai įvardytos žaidimo laimėjimo ir pralaimėjimo sąlygos. Visas pagrindines taisykles svarbu gebėti paaiškinti per trumpiau nei 2 minutes. Išsaugokite taisyklių rinkinį PDF formatu ir persiųskite mokytojui.

Pav. 2. Taisyklių maketo pavyzdys edukaciniam žaidimui.

ATPAŽINK PRIEŠO GINKLUOTĘ

Šis žaidimas skirtas nuo dviejų iki trijų žaidėjų. Norint šį žaidimą žaisti reikia būti perskaičius poskyrį "Agresoriaus ginkluotės atpažinimas" iš leidinio "Ką turime žinoti apie pasipriešinimą: aktyvių veiksmų gairės". Žaidėjai paeiliui atsako į klausimus bei "atakuoja" priešo kovinės technikos vienetą smiginio lentoje. Žaidimo ciklas iki pergalės trunka nuo 5 iki 15 minučių.

1 t. 3 t. 5 t. 1 t. 4 t. 4 t. 1 t. 2 t. 3 t. 2 t. 5 t. 2 t. 3 t. 2 t.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS


1. Žaidėjų eilė nustatoma metant monetą.
2. Vėliau žaidėjai keičia vienas kitą pagal pirminę eilę.
3. Pirmajam žaidėjui užduodamas klausimas iš klausimų banko.
4. Teisingai atsakius į klausimą, žaidėjas meta smiginio strėlę į ant smiginio lentos prisegtą kovinės technikos vieneto maketą.
5. Užskaitomos tik tos strėlės, kurios pataiko į taikinių ribas.
6. Vienu metu strėlę meta tik vienas žaidėjas.
7. Jei žaidėjas į klausimą neatsako - jis gali perleisti atsakymo teisę kitam žaidėjui. Jei pasirinktas žaidėjas teisingai atsako į klausimą ir pataiko į taikinį ant šarvuočio - atsakymo teisę perleidęs žaidėjas gauna pusę pelnytos taškų sumos, o pasirinktas žaidėjas - visą taškų sumą. Pasirinktas žaidėjas taip pat atsako į klausimą (arba jį perleidžia) sulaukęs savo eilės to paties raundo metu.
8. Vienas raundas trunka tol, kol klausimus atsako (arba juo perleidžia) visi žaidėjai.
9. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmas surenka 10 taškų.

Trečioji pamoka

Prieš trečiąją pamoką mokytojas užrašo žaidimų pavadinimus grįžtamojo ryšio lentelėse. Lentelėje vienam žaidimui skiriama viena eilutė (žr. 2 priedą). Jų atspausdinama tiek, kiek yra mokinių klasėje.


Lent. 2. Grįžtamojo ryšio anketos pavyzdys (trečiajai pamokai).

Nr.	Žaidimo pavadinimas	Idėjos originalumas	Mokomoji vertė	Įdomumas
1.	Atpažink priešo ginkluotę
2.
3.




Įtraukiantis

☐




Juokingas

☐



Patrauklus

☐



Nuobodokas

☐

Į trečiąją pamoką mokinių komandos atsineša sukurtus žaidimų prototipus. Šioje pamokoje prototipai išbandomi ir gaunamas grįžtamasis ryšys. Pagrindinis šios pamokos tikslas – kiekvienam mokiniui peržaisti kitų mokinių sukurtus žaidimus pilietinio pasipriešinimo tema ir palikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį. Jei klasė didesnė, rekomenduotina pasistengti, kad vienas žaidimo ciklas netruktų ilgiau nei 10 minučių. Per vieną pamoką mokinsys turi sužaisti bent tris kitų komandų žaidimus. Per pirmas 10 pamokos minučių pristatomas pamokos tikslas.

Mokiniam išdalijamos grįžtamojo ryšio anketos, paaiškinama žaidimų vertinimo metodika ir jų išbandymo tvarka. Vienu metu žaidimą turi prižiūrėti bent vienas komandos atstovas. Jis supažindina žaidėjus su taisyklėmis ir prižiūri žaidimo eigą, atsako į žaidimo metu kilusius klausimus. Žaidimą prižiūrintys mokiniai keičiasi ne rečiau kaip kas 10 minučių. Kiti kūrybinės komandos nariai išbando klasės draugų kurtus žaidimus. Veikiant šiuo principu, 4 žmonių komanda per pamoką gali spėti sužaisti apie tris kitų komandų žaidimus ir prižiūrėti vieną savo komandos kurto žaidimo ciklą. Sužaidęs žaidimą mokinsys užpildo lentelę, kurioje žaidimas įvertinamas pagal 4 kriterijus 10 balų skalėje.

Pastaba: Šie balai nėra pažymiai. Jie per grįžtamąjį ryšį parodo atskirų žaidimo dalių kokybę.

Papildomai žaidėjai gali priskirti teigiamus ar neigiamus ženklelius, jei kurie nors išbandomo žaidimo elementai buvo išskirtiniai (pvz., žaidimas buvo itin gražiai apipavidalintas). Papildomai žaidėjai gali palikti komentarus ir rekomendacijas raštu apie tobulintinus sužaistų žaidimų elementus.

Likus 5 minutėms iki pamokos pabaigos mokytojas surenka grįžtamojo ryšio anketas. Apžvelgęs anketų įvertinimus ir komentarus, mokytojas turi suformuluoti lakonišką, tačiau argumentuotą pirmosios žaidimo prototipo versijos teigiamų ir neigiamų aspektų santrauką ir išsiųsti ją kūrėjų komandoms. Mokytojo apibendrinto grįžtamojo ryšio pavyzdys: „Dauguma mokinių žaidimo vizualinį apipavidalinimą įvertino itin teigiamai, tačiau žaidimo eiga jiems pasirodė paini. Rekomenduotina supaprastinti taisykles, kad žaidime liktų mažiau konfliktuojančių elementų.“ Rekomenduotina vienam žaidimui išskirti nuo 3 iki 5 teigiamų ar neigiamų pastabų.



Po trečiosios pamokos mokiniai turi būti:

1. išbandę bei įvertinę ne mažiau nei 3 kitų kurtus žaidimus;
2. užpildę grįžtamojo ryšio anketą, ją nusiuntę ar perdavę mokytojui;
3. vadovavę bent vienam savo kurto žaidimo priežiūros ciklui.

Namų darbų užduotis – papildyti ar pataisyti žaidimą, atsižvelgiant į apibendrintas pastabas ir žaidėjų atsiliepimus. Kūrėjų komandos, atsižvelgdamos į mokytojo apibendrinto grįžtamojo ryšio rezultatus, tobulina pirmąją žaidimo prototipo versiją.

Rekomenduotinos šios namų darbų užduoties formuluotės:

1. Atsižvelgdami į grįžtamojo ryšiu gautas pastabas, patobulinkite pirminę žaidimo prototipo versiją.
2. Sudarykite pataisų ar patobulinimų sąrašą. Nurodykite, kokio masto patobulinimai buvo atlikti, suskirstę juos į tris lygmenis: menkas, vidutinis, svarbus. Menkas lygmuo rodo kosmetinius pataisymus ir neesminius žaidimo papildymus. Vidutinis lygmuo apibrėžia reikšmingus pakeitimus, kurie prideda funkcijų arba kai kurias funkcijas panaikina. Svarbus pakeitimas yra toks, kuris iš esmės keičia žaidimo eigą, taisykles ar pobūdį.

Po namų darbų užduoties komandos turi turėti:

1. patobulintą pirminio žaidimo prototipo versiją;
2. pataisų ar tobulinimų sąrašą.

Ketvirtoji pamoka

Prieš ketvirtąją pamoką mokytojas parengia galutinių žaidimo versijų vertinimo lentelę (žr. 3 priedą). Šioje lentelėje pateikiamas žaidimų pavadinimų sąrašas ir vertinimo kriterijai. Žaidimų išbandymas vyksta tokiu pat principu kaip ir trečiosios pamokos metu. Vienas komandos narių prižiūri žaidimą ir aiškina taisykles. Kiti tuo metu žaidžia kitų klasės draugų sukurtus žaidimus ir juos vertina. Po vieno žaidimo ciklo prižiūrintis žaidimą mokinys keičiamas kitu mokiniu, kūrybinės komandos nariu. Šiame etape nebūtina, kad visi mokiniai sužaistų visų sukurtus žaidimus. Svarbiausia – užtikrinti, kad vieno žaidimo būtų užpildytos bent penkios vertinimo anketos. Kaip ir trečiosios pamokos vertinimo anketoje, papildomai žaidėjai gali priskirti teigiamus arba neigiamus ženklelius, jei kurie nors išbandomo žaidimo elementai buvo išskirtiniai. Ženkleliai prie galutinio įvertinimo prideda arba iš jo atima papildomas balo dalis. Per ketvirtąją pamoką mokytojas žaidžia žaidimus drauge su kitais mokiniiais. Kiekvienas žaidimas vertinamas individualiai dešimties balų skalėje, atsižvelgiant į šiuos kriterijus:


1. taisyklių aiškumą (ar suprantami ir aiškiai išreikšti žaidimo tikslai, ar žaidimo eiga sklandi);
2. žaidimo tematikos ir turinio atitiktį (ar pasiekiami edukaciniai tikslai).

Likus 10 minučių iki pamokos pabaigos žaidimų vertinimas turėtų būti baigtas. Per likusį laiką surenkamos vertinimo anketos ir apibendrintai aptariami žaidimo prototipo užduoties rezultatai. Mokytojas apibendrina kūrybinių komandų darbo rezultatus ir pateikia išvadas apie pasiektą pažangą. Mokytojo vertinimas prisideda prie mokinių vertinimų vidurkio. Mokytojas pats pasirenka savo vertinimo svorį. Rekomenduotina, kad mokytojo vertinimas sudarytų ne mažiau kaip 30 % ir ne daugiau kaip 50% galutinio balo. Iš išvedamas mokinių balų aritmetinis vidurkis. (Pastaba. Kiekvienas teigiamas ženklelis prie įvertinimų vidurkio prideda po 0,1 balo, kiekvienas neigiamas ženklelis iš vertinimų vidurkio atima po 0,1 balo.




Lent. 3. Grįžtamojo ryšio anketos pavyzdys (ketvirtajai pamokai).

Nr.	Žaidimo pavadinimas	Idėjos originalumas	Mokomoji vertė	Įdomumas	Patobulinimai
1.	Atpažink priešą ginkluotę
2.
3.					




Įtraukiantis

☐




Juokingas

☒



Patrauklus

☐



Nuobodokas

☐

Prieš ketvirtąją pamoką mokytojas parengia galutinių žaidimų versijų vertinimo lentelę (žr. lent. 3). Šioje lentelėje pateikiamas žaidimų pavadinimų sąrašas bei vertinimo kriterijai. Žaidimų išbandymas vyksta tokiu pat principu kaip ir trečiosios pamokos metu. Vienas iš komandos narių prižiūri žaidimą ir aiškina taisykles. Kiti tuo metu žaidžia ir vertina klasės draugų kurtus žaidimus. Po vieno žaidimo ciklo prižiūrintis žaidimą mokinys keičiamas kitu mokiniu iš kūrybinės komandos. Šiame etape nėra būtina, kad visi mokiniai peržaistų visų kurtus žaidimus. Svarbiausia užtikrinti, kad vienas žaidimas turėtų bent penkias užpildytas vertinimo anketas. Kaip ir trečiosios pamokos vertinimo anketoje, papildomai žaidėjai gali priskirti teigiamus bei neigiamus ženklelius. Ženkleliai prideda arba atima papildomas balo dalis nuo galutinio įvertinimo. Ketvirtosios pamokos metu mokytojas išbando žaidimus drauge su kitais mokiniais. Kiekvienas žaidimas vertinamas individualiai dešimties balų skalėje, atsižvelgiant į šiuos kriterijus:

1. Taisyklių aiškumas (ar suprantami bei aiškiai išreikšti žaidimo tikslai? Ar žaidimo eiga sklandi? Ar patobulinimai prisidėjo prie žaidimo kokybės?);
2. Žaidimo tematikos ir turinio atitikimas (ar pasiekiami edukaciniai tikslai?).

Likus 10 minučių iki pamokos pabaigos žaidimų vertinimas turėtų būti baigtas. Per likusį laiką surenkamos vertinimo anketos bei aptariami žaidimo prototipo užduoties apibendrinimai. Mokytojas apibendrina kūrybinių komandų darbo rezultatus bei pateikia išvadas apie pasiektą pažangą.

Vertinimas

Mokytojo vertinimas prisideda prie mokinių vertinimų vidurkio. Mokytojas pats pasirenka savo vertinimo svorį. Rekomenduotina, kad mokytojo vertinimas sudarytų ne mažiau kaip 30% ir ne daugiau kaip 50% galutinio balo. Iš mokinių balų išvedamas aritmetinis vidurkis. *Pastaba:* kiekvienas teigiamas ženklelis prideda po 0,1 balo prie vertinimų vidurkio. Kiekvienas neigiamas ženklelis atima po 0,1 balo iš vertinimų vidurkio.

Pasirinktinai galima įvertinti individualų komandos narių indėlį analizuojant grįžtamojo ryšio anketas. Kiekvienas komandos narys įvertina savo indėlį į žaidimo kūrimą 100 balų skalėje. Tas pats mokinys įvertina ir komandos draugų indėlį kuriant žaidimą 100 balų skalėje. Pavyzdžiui, jei komandoje yra keturi nariai ir pirmasis jų savo indėlį įvertina 100 balų, o kiti trys nariai – atitinkamai 40, 60 ir 55 balais, galutinis prisidėjimo prie žaidimo kūrimo įvertinimas yra 63,75 balo iš 100. Šis skaičius padalijamas iš 100 ir padauginamas iš bendro pažymio vidurkio, vertinant konkretų žaidimą. Pavyzdžiui, jei mokinio X bendras „indėlio“ įvertinimas yra 63,75 balo, tačiau žaidimas bendrai įvertintas 9 balais, mokinys gauna 6 balus. Šis pažymys apskaičiuojamas taip: $(63,75/100)*9 = 5,7$.



Šiuo atveju svarbu išlaikyti indėlio anketų rezultatų anonimiškumą dėl galimų neigiamų grupių nuotaikų dėl išsiskiriančių įvertinimų. Siekiant sumažinti vidinių konfliktų riziką, rekomenduojama pateikti vieną bendrą paskutinės žaidimo prototipo versijos įvertinimą neatskleidžiant vertinimo dalių reikšmių. Pavyzdžiui, jei žaidimą kiti mokiniai vertina 9, mokytojas – 8, o individualus mokinio indėlis į žaidimo kūrimą vertinamas 90/100 balų, mokiniui pateikiamas tik galutinis įvertinimas. Šiuo atveju, darant prielaidą, kad mokinių ir mokytojo vertinimas turi po 50 % svorį, galutinis įvertinimas yra $((8 \cdot 0,5) + (9 \cdot 0,5)) \cdot 0,9 = 7,65$. Dėl vertinimo niuansų, svertinių koeficientų paskirstymo ir indėlio įvertinimo sprendžia mokytojas. Tačiau rekomenduotina nesumenkinti mokinių žaidimo prototipų įvertinimo poveikio galutiniam balui.

Apibendrinimas

Modulinės užduoties „Žaidimo projektas“ tikslas – sukurti veikiantį žaidimo prototipą pilietinio pasipriešinimo tema. Užduotis susideda iš šešių etapų.

1. Pasiruošimas bei idėjų generavimas
2. Pirminės versijos sukūrimas
3. Pirminės versijos išbandymas
4. Galutinės versijos sukūrimas
5. Galutinės versijos išbandymas
6. Kolektyvinis vertinimas

Kiekvieno šių etapų trukmė gali būti koreguojama. Tai mokytojas daro atsižvelgdamas į klasės poreikius ir laiko valdymo galimybes. Galima paprastesnė užduoties versija – pirmą žaidimo prototipo testavimą galima skirti kaip namų užduotį. Tokiu atveju mokiniai turės pasikliauti kuklesniu grįžtamojo ryšiu, menkesnės klasės draugų reakcijos, tačiau bus „sutaupoma“ viena pamoka. Taip pat, kai trūksta laiko, galima atlikti vieną žaidimo projekto vertinimą, praleidžiant antrąją vertinimo ir peržaidimo pamoką. Pagrindinis šios užduoties teigiamas aspektas yra tai, kad mokiniai aktyviai prisideda prie mokomojo turinio kūrimo. Daugiausia žinių specifine tematika įgis moksleiviai, patys kūrę žaidimus. Tie, kurie juos žaidė, nebus taip giliai įtraukti į procesą. Vis dėlto, jei rengiami siauros tematikos (pvz., neginkluoto pilietinio pasipriešinimo tema) žaidimai, galima užtikrinti, kad visų mokinių žinios būtų panašaus lygio. Kitas svarbus aspektas – socialinis dykinėjimas, dažnai pastebimas atliekant komandines užduotis, t. y. kai dalis komandos narių atmetinai vertina savo įsipareigojimus. Dėl šios priežasties svarbu atkreipti dėmesį į tarpinių namų darbų užduočių atlikimo kokybę. Sudėtingesniais atvejais rekomenduotina taikyti „indėlio“ į žaidimo kūrimą vertinimo metodiką, tačiau, kad ji pasiteisintų, būtina anonimiškumo sąlyga. Taip pat svarbu akcentuoti, kad mokiniai, vertindami vieni kitus, gali būti gana griežti, tad galima taikyti „indėlio vertinimo slenkstį“. Pavyzdžiui, jei klasės nario „indėlio“ vertinimas yra daugiau kaip 7, jis neturi poveikio galutiniam žaidimo balui ir įrašomas pažymys, kuriuo įvertinamas žaidimo projektas.

Tikėtina, kad klasėje bus vaikų, turinčių specialiųjų poreikių. Jei jiems sunkiau sekasi atlikti kūrybinės žaidimo dalies užduotį, galima duoti papildomai balų už žaidimų „peržaidimą“. Čia reikės ir paramą mokytojui teikiančių darbuotojų pagalbos. Pabrėžtina, kad jei klasėje yra vaikų, turinčių specialiųjų poreikių, kūrybinės komandos, kurdamos prototipus, turi į tai atsižvelgti. Mokytojas savo nuožiūra gali papildomai įvertinti „prieinamumą“, t. y. kaip gerai žaidimas yra pritaikytas įvairioms mokinių grupėms.

Ši užduotis sukonstruota taip, kad būtų maksimaliai technologiškai neutrali ir nepriklausytų nuo ugdomosios medžiagos turinio pokyčių. Jei mokyklai ir mokiniams prieinami technologiniai įrankiai, vertinimo anketas galima sukurti elektroninėse platformose. Tai gerokai palengvintų darbą mokytojams, tačiau šis žingsnis turi būti pasvertas, atsižvelgiant į klasės informacinių technologijų prieinamumo lygį.

