Gra w doskonalenie kompetencji miękkich

Konsorcjum HERA złożone z 4 instytucji z Estonii, Danii, Grecji i Portugalii skupiło się na rozwoju umiejętności miękkich, krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów w branży ekonomicznej i inżynierskiej. Ponieważ są to kompetencje niezbędne w XXI wieku, konsorcjanci postawili również na odpowiadające współczesności podejście do ich kształcenia. Z tego powodu przygotowali cyfrową grę edukacyjną, która ma za zadanie stawiać ludzi przed złożonymi wyzwaniami, których rozwiązanie wymaga integracji wiedzy z różnych dziedzin.

Rozgrywka

Z punktu widzenia graczy, rozgrywka przypomina typowy krajobraz takich tytułów jak SimCity, gdzie potrzeba podejmowania różnych akcji do prawidłowego stworzenia miasta. Autorzy gry przygotowali kilka scenariuszy, z których każdy pozwala się mierzyć z problemami inspirowanymi wymogami dzisiejszych czasów. I tak na przykład gracze zarządzają dostarczaniem wody, dbają o środowisko, radzą sobie z wirtualnymi powodziami, a także promują turystykę i troszczą się o dobrostan obywateli. Wszystko dzieje się w drodze podejmowania decyzji związanych z projektowaniem, wyborem budulców, wykorzystaniem budżetu przy jednoczesnym uwzględnianiu potrzeb mieszkańców fikcyjnych miejscowości.

Gra jest przeznaczona dla wielu osób, a poszczególni uczestnicy przedsięwzięcia odgrywają różne role, dlatego ich cele mogą być przeciwstawne, podobnie jak informacje i zasoby, którymi dysponują. To powoduje konieczność interakcji pomiędzy graczami przy podejmowaniu decyzji i szukaniu kompromisów. Wymiana poglądów następuje na wirtualnej tablicy, gdzie pojawiają się pomysły i dyskusje o ich realizacji. Grę można pobrać ze strony projektu: heraproject.eu.

Efekty działania

Wśród rezultatów całości projektu, autorzy pomysłu wyliczają:

- analizę umiejętności rozwiązywania problemów u graczy,
- udoskonalanie aktywnej, opartej na gamifikacji metodologii uczenia się,
- rozwój cyfrowych usług edukacyjnych i kompetencji pozwalających korzystać z nowych technologii w procesie nauki.

Podkreślają również, że inicjatywa przyczynia się do wypracowania dobrych praktyk jak najlepszego zastosowania gier edukacyjnych.

Mechanizmy gamifikacji, jakie zostały zaproponowane w projekcie, aby zachęcić i promować długoterminowe zaangażowanie uczniów w naukę to między innymi:

- Nagrody za zaangażowanie
- Jasne, istotne i inspirujące misje
- Poczucie przynależności i integracji
- Tablice liderów

- Społeczne uznanie

Jak prowadzić naukę według projektu HERA

- Starannie wybierz scenariusze, które stanowią wartość dodaną do istniejących praktyk edukacyjnych.
- Na samym początku należy wprowadzić uczniów na stronę, wyjaśnić i pokazać jak wygląda.
- Następnym ważnym etapem jest zachęcenie uczniów (zanim przejdą do podjęciem współpracy z członkami grupy w celu rozwiązania scenariusza) do przeprowadzenia indywidualnych badań.
- Aby wprowadzić graczy do gry, należy wykorzystać scenariusz, który można rozegrać indywidualnie.
- Ocenić nowo zdobytą wiedzę uczniów poprzez debriefing.
- Ważne jest, aby jako nauczyciel działać w formie moderatora i przewodnika w nauczaniu opartym na problemach.
- Do zbudowania wiedzy i umiejętności należy użyć kilku, a nie jednej iteracji.
- Gdy uczniowie pracują nad problemem, bądź skutecznym i dobrym moderatorem nie narzucając na siłę swoich koncepcji.
- Zapewnij uczniom wystarczającą ilość czasu na pracę nad scenariuszami, nie pospieszaj ich.
- Pozwól uczniom na refleksję.
- Wprowadź zadania domowe.

(dodatkowo wykorzystano informacje ze strony http://heraproject.eu/index.php/good-practice-guidelines/)