

ACTIVITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE, PREDARE ȘI FORMARE

desfășurate la

- COLEGIUL NAȚIONAL 'ION LUCA
CARAGIALE', MORENI, ROMÂNIA
21.05.2018-26.05.2018

Programul Erasmus+

Proiect de parteneriat strategic pentru
susținerea schimbului de bune practici
în domeniul școlar, proiect doar între
școli

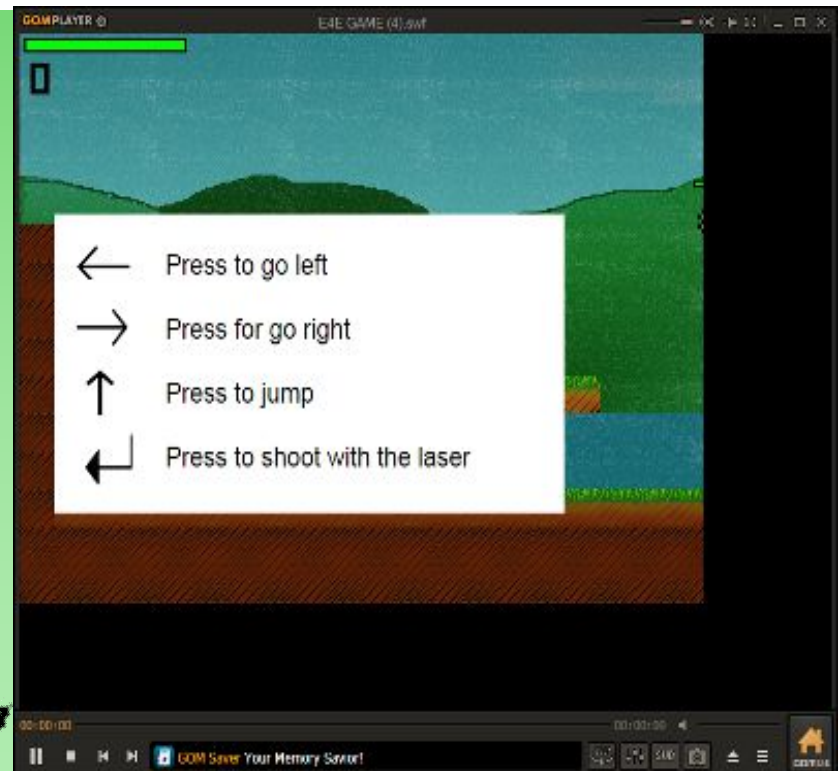
Numărul de referință:

2017-1-FR01-KA219-037298_3

Let's Play Greener!



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene





ȘCOLI PARTENERE:

- LYCEE POLYVALENT EUGENE DELA-CROIX , DRANCY, FRANȚA– coordonator
- COLEGIUL NAȚIONAL ‘ION LUCA CARAGIALE’ , MORENI, ROMÂNIA
- ISTITUTO D’ ISTRUZIONE SECONDARIA ERNESTO GUALA, BRA, ITALIA



Obiectivele proiectului:

1. Realizarea unui joc multilingvistic interactiv, cu accesare gratuită, pentru creșterea gradului de conștientizare a tinerilor cu privire la sustenabilitatea la nivel european;
2. Responsabilizarea tinerilor față de problemele mediului înconjurător;
3. Promovarea educației ecologice și a cunoștințelor despre sustenabilitate;
4. Promovarea dezvoltării durabile la nivel local, regional și continental;
5. Responsabilizarea civică prin respectul pentru valorile democratice și drepturile omului;

6. Dezvoltarea competenței culturale.



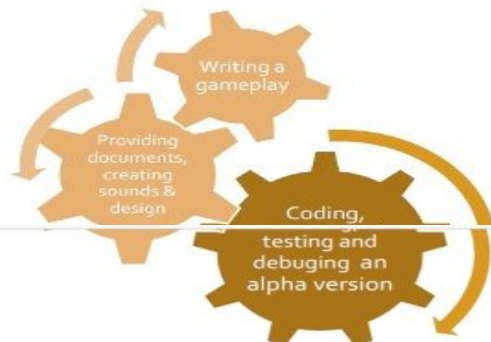


Professeur Layton Vs Phoenix Wright ©

**ON MAY 21 TO 25, 2018
THE LET'S PLAY GREENER TEAM
IS HOLDING**

ITS SECOND GAME DEV PARTY!

For 5 days, 40 pupils & 8 teachers from Bra (ITALY), Moreni (ROMANIA) & Drancy (FRANCE) are cooperating to create the alpha version of a serious game dealing with sustainable development and European citizenship.



IMPROVING
LANGUAGE &
COMMUNICATION
SKILLS

TEAM-BUILDING

CREATING
GAMEPLAYS ABOUT

DEVELOPMENT &
CITIZENSHIP

CODING, DESIGNING
ENHANCING AN
ALPHA RELEASE

**COLEGIUL NAȚIONAL
ION LUCA CARAGIALE
MORENI, DÂMBOVIȚA,
ROMANIA**

<http://LetsPlayGreener.com>

Prima pagină a programului întâlnirii:

În timpul celei de-a doua reuniuni de proiect dedicate activităților de învățare, predare și formare ale acestui parteneriat, membrii echipelor de proiect din cele trei școli implicate în implementarea sa, s-au întâlnit la Colegiul Național „Ion Luca Caragiale” din Moreni pentru a realiza al doilea nivel al jocului video, conform misiunilor propuse pe care le-am creat în timpul reuniunii transnaționale de proiect din Bra, Italia și a specificațiilor tehnice concepute pentru a doua săptămână de vot online (2nd Online Voting Contest).

1. Pick 1 theme



În imagine sunt temele pentru care elevii au propus scenarii de joc pentru a doua săptămână de vot online astfel încât să fie definite înțelegerea fenomenului, identificarea cauzelor, furnizarea de soluții pentru ca personajul să poată continua misiunea conform elementelor de mecanică a jocului propuse.

1. Pick 1 theme

2. Devise 3 goals

3. Design 3 scenes



2nd Online Voting Contest

Let's Play Greener #Erasmus+



Prima zi a reuniunii de proiect , 21.05.2018

Participanții la activități au fost întâmpinați de conducerea școlii noastre, prilej de a ne exprima bucuria de a fi gazdele acestei întâlniri de proiect în cadrul căreia vom realiza secvențe din jocul video, dar în care, vom avea oportunitatea de a ne cunoaște mai bine, de a interacționa și de a învăța ce înseamnă cooperarea între școli , într-un climat de prietenie, respect și înțelegere.

Coordonatorii echipelor de proiect au anunțat programul întâlnirii și obiectivele acesteia.



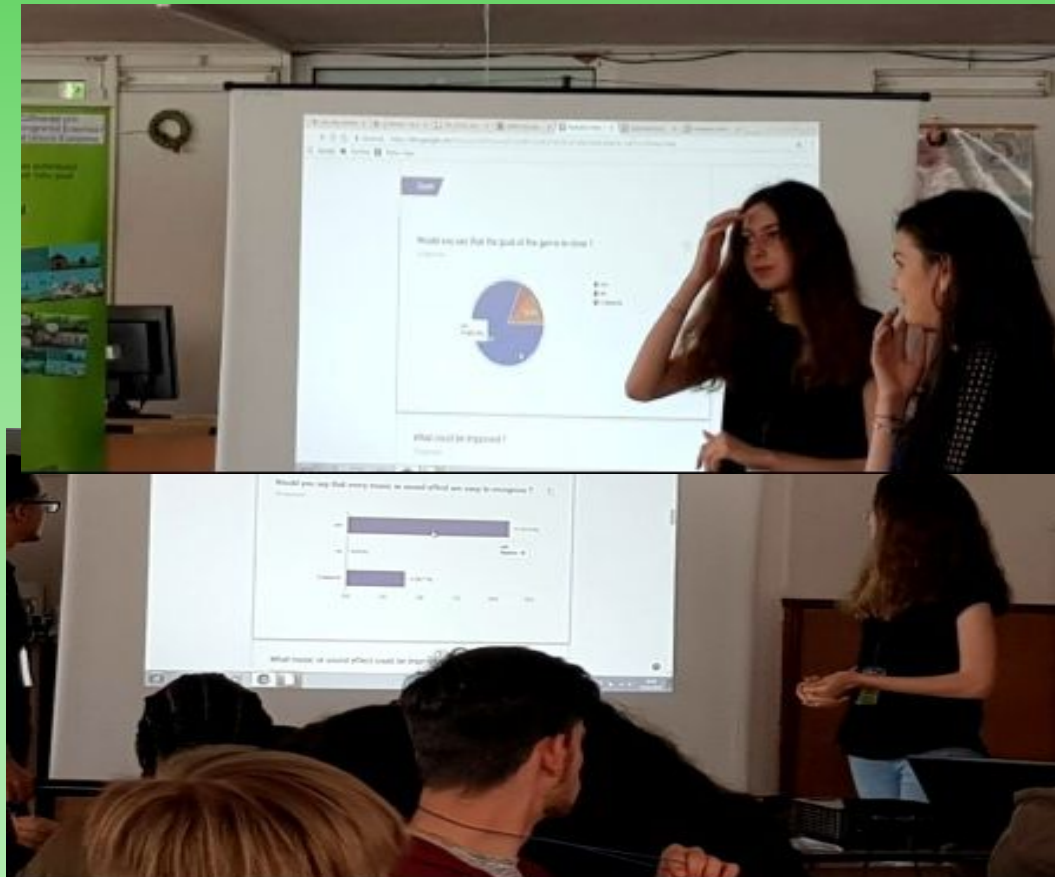


Elevii s-au prezentat și au împărtășit celorlalți așteptările pe care le au ca urmare a participării la această reuniune de proiect.

Online a fost completat un formular de evaluare a celor două prototipuri ale jocului create în Drancy, E4E și Lost Paradise.

Au fost întrebări adresate în legătură cu : grafica, sunetul, mecanica jocului, dacă obiectivul acestuia este clar definit, dacă jucătorul învață despre dezvoltarea durabilă, coerența jocului și schimbările care ar trebui făcute.

Au fost prezentate rezultatele acestei evaluări a prototipurilor de joc.



E
4
E



Lost
Paradise



Elevii au explicat propunerile făcute pentru cea de-a doua săptămână de vot online.



Participanții au început să lucreze în echipe mixte ca graficieni în Krita, programatori în Stencyl sau editori de sunet în Audacity. Această cooperare a continuat pe parcursul celor cinci zile ale activităților de învățare, predare și formare.



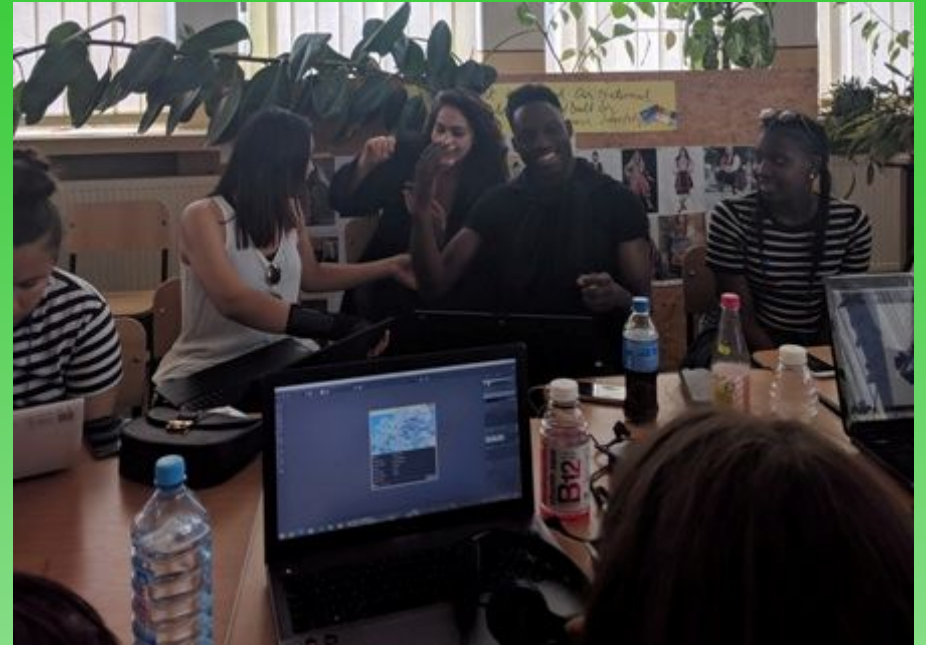


Implicare.
.....totală!

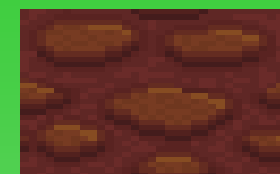
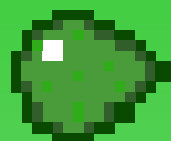
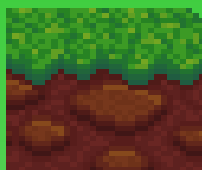




Programatori
și
graficieni...în
acțiune!

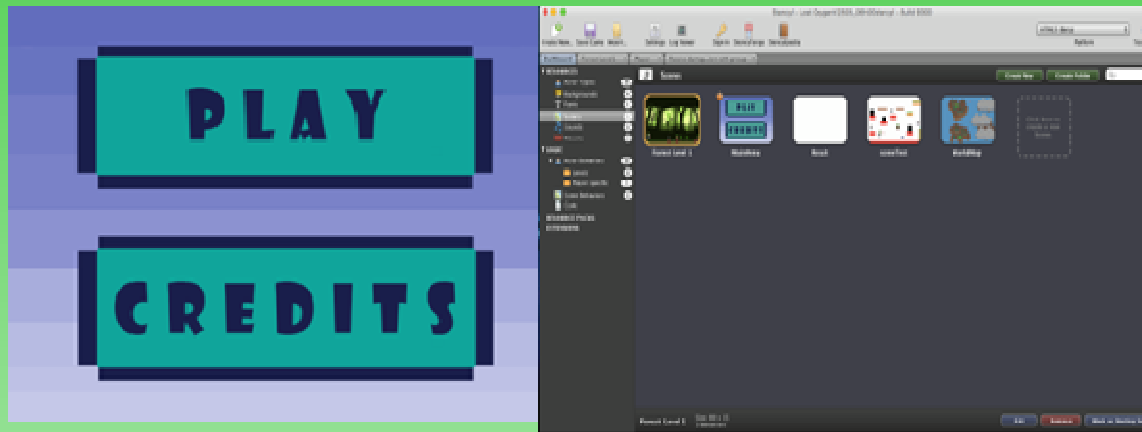


Câteva desene pentru joc, realizate în Krita, de către elevi.

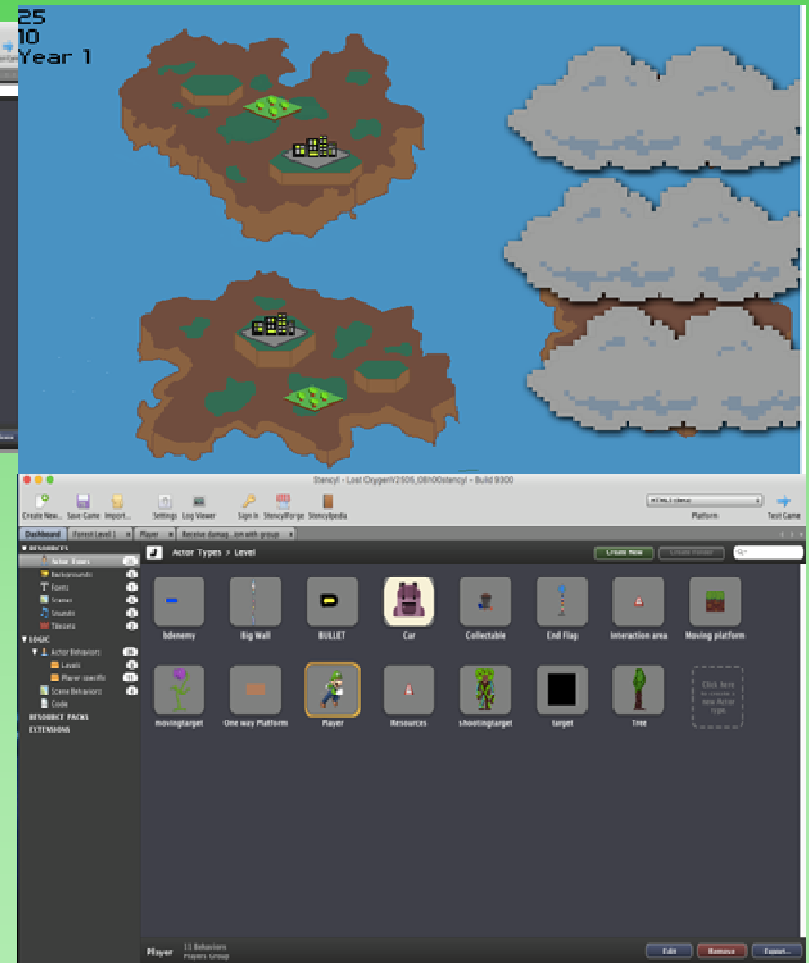


Elevii care au avut misiunea de a fi programatori, au îmbinat toate elementele jocului și au făcut ca totul să funcționeze. Au corelat toate ideile de joc, povestea, grafica și muzica pe care celelalte echipe le-au creat și au asamblat toate acestea într-un tot unitar.

În primul rând, au creat meniul de start, care este , o scenă cu doi actori reprezentați de două butoane , care au drept comportament trecerea către scena ,hartă lumii’.

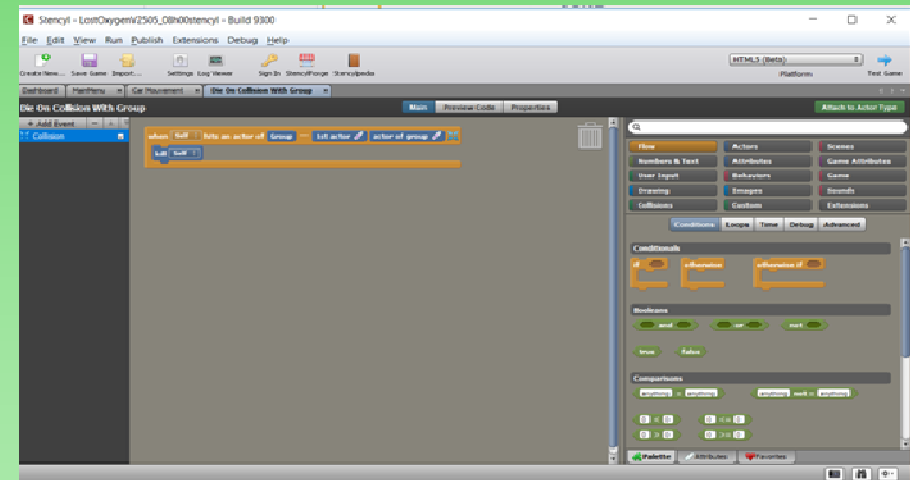
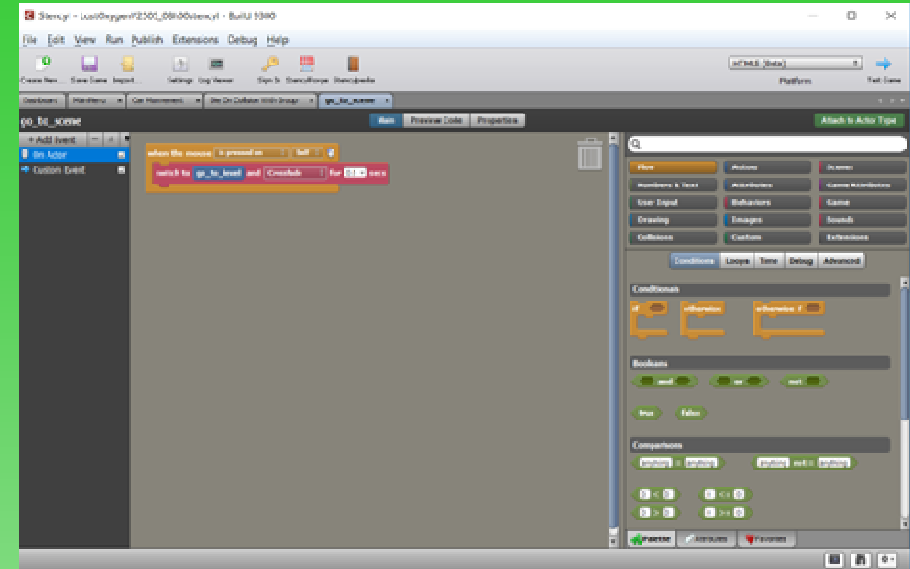
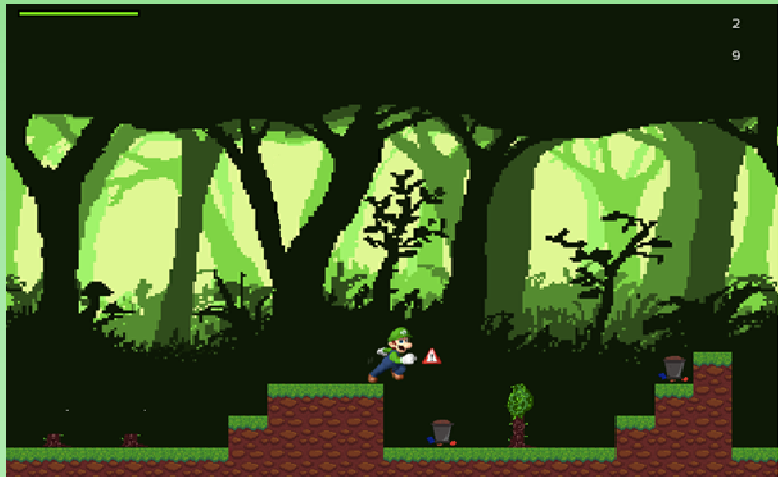


A fost creată 'hartă lumii', care este o scenă în care se poate selecta nivelul următor. Pe acest ecran sunt 4 actori care leagă scena de scenele celor 4 niveluri. De asemenea, avem date despre progresul global al jucătorului, date care se calculează pe baza unor liste care iau în calcul celelalte niveluri, utilizând comportamentele fiecărei scene, în care am corelat informațiile între ele. După cum puteți vedea, există și niște actori drept nori și s-a definit pentru aceștia un comportament nou care să se miște și care ar trebui să ascundă nivelurile nedescoperite ale jocului.



Ca un exemplu de modul în care s-a creat comportamentul de legătură, a fost realizat mai întâi un comportament actor, așa cum este arătat, unde "go_to_scene" este un atribut folosit de actorii din pictograme și care le spune la ce scenă să treacă la apăsarea unui clic.

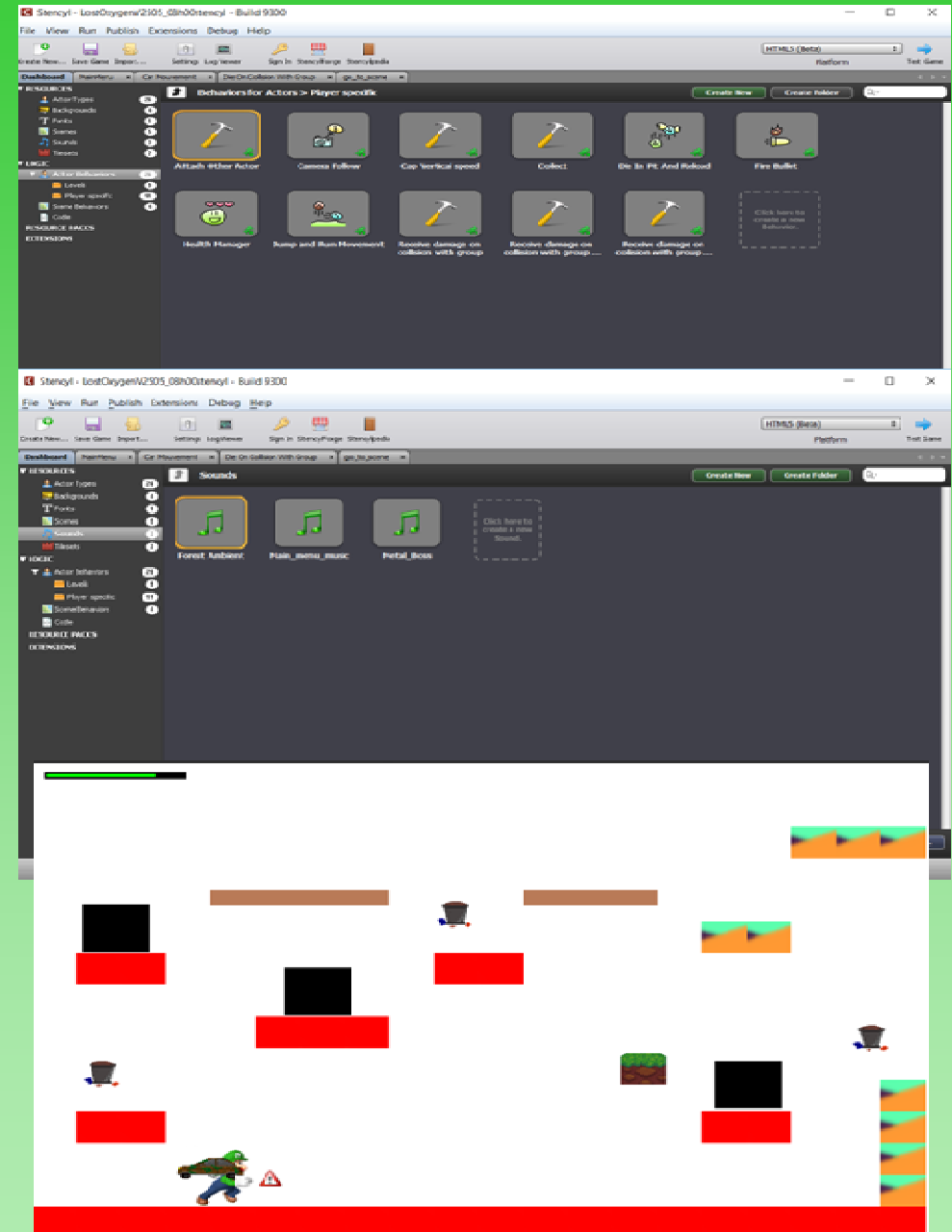
După cum am menționat mai sus, există 4 legături la niveluri, dar pentru moment, au fost dezvoltate pe deplin doar pădurile. Pentru aceasta, s-a implementat un comportament pentru joc ca să se știe exact câți arbori au rămas atunci când jucătorul repetă nivelul. De asemenea, s-a creat harta folosind seturile de imagini grafice și am creat și inamicii și grupurile pentru tipurile de actori. S-au realizat acestea folosind blocurile de cod din motorul jocului.



În colțul din dreapta puteți vedea 2 numere, care reprezintă numărul de coșuri de gunoi pe care jucătorul le-a colectat și muniția pe care a lăsat-o pentru a se lupta împotriva dușmanilor și avem și bara de sănătate. Pentru a avea aceste componente în joc, au fost create următoarele comportamente din joc: (imagine alăturată)

Nu ar putea exista niciun joc fără sunet, așa că au fost alocate anumite sunete specifice anumitor evenimente din joc, cum ar fi săriturile, împușcăturile și a fost adăugată muzica de fundal folosind meniul din dreapta.

Nivelul orasului nu a fost încă terminat, este doar un test pentru a vedea că "partea principală-miezul jocului" funcționează și aici vor fi adăugate elemente de grafică și câteva caracteristici.



Vizita de documentare la Stația De Tratare Voila și la Barajul Paltinu– realizată în a doua zi a întâlnirii de proiect.



Vineri, de la ora 11, am văzut împreună sondele din Moreni, în încercarea de a ne documenta în legătură cu combustibilul fosil pentru care zona noastră este cunoscută: petrolul!



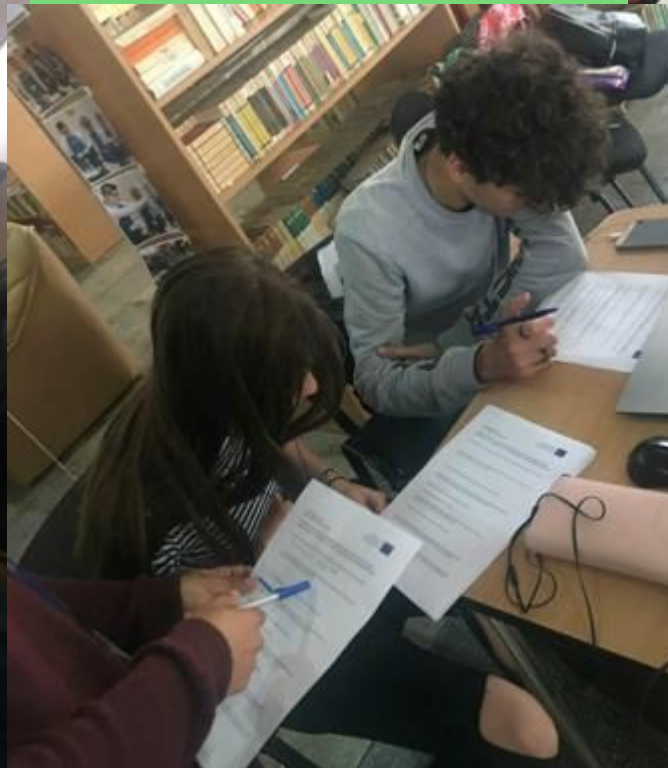
Oaspeții noștri au freventat ore de engleză, franceză, chimie, istorie și matematică. Imaginile prezentate sunt din cadrul orei de limba engleză.



Ora de chimie



Tot vineri, s-a realizat evaluarea activităților de proiect desfășurate în cadrul reuniunii. S-au adresat întrebări despre organizarea și relevanța activităților în termeni de obiective, precum și despre abilitățile / competențele dobândite sau îmbunătățite. S-au înmănat certificatele de participare și documentele de mobilitate Europass.



S-a realizat prezentarea jocului creat în cadrul acestor activități de învățare, predare și formare.



Toți participanții au primit diplome: grafician programator sau editor de sunet, toate având emblema, Most Team Spirit

Această întâlnire de proiect a fost un succes al prieteniei, al cooperării și spiritului de echipă. Toate obiectivele propuse au fost realizate, elevii și profesorii dobândind competențe, abilități și atitudini care îi ajută în viața profesională și personală și care îi motivează să lupte activ pentru o societate mai bună și pentru protejarea mediului înconjurător. Așa că... Let's Play Greener FOREVER!



Material realizat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene. Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care conținutul informației va fi folosit. ”

Material realizat de:

Matei Mirandolina- profesor de limba engleză la Colegiul Național ‘ Ion Luca Caragiale ’ din Moreni
- coordonator echipa de proiect din România- 2017-1-FR01-KA219-037298 _3