

'Let's Play Greener!'-2017-1-FR01-KA219-037298

INTRODUCING A SERIOUS GAME IN THE CLASSROOM

ENGLISH	FRENCH	ITALIAN	ROMANIAN
<p>HOW DO WE MANAGE TO CONCILIATE EDUCATIONAL GOALS AND PLAYFUL GAME ?</p>	<p>COMMENT CONCILIER OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET SCÉNARIO LUDIQUE ?</p>	<p>COME SI POSSONO CONCILIARE OBIETTIVI EDUCATIVI E GIOCO LUDICO?</p>	<p>CUM REUȘIM SĂ ÎMBINĂM OBIECTIVELE EDUCAȚIONALE CU JOCUL ?</p>
<p>The teacher has a key role to play in introducing the game situation into the classroom in a way that is both fun for the player to play and fun for the player to learn.</p> <p>To learn you have to stop playing at a certain point and step back and identify the knowledge that has been mobilized to succeed. The teacher has a central role in this phase, because he is the one who can point out the concepts mobilized, name them and formalize them as knowledge shared by a scientific community.</p> <p>Upstream, it is necessary to explain the objectives. After the game time, a</p>	<p>L'enseignant a un rôle clé à jouer pour introduire la situation de jeu en classe de manière à ménager à la fois le plaisir du joueur à jouer et le plaisir du joueur à apprendre.</p> <p>Pour apprendre il faut à un moment ne plus jouer et prendre du recul, identifier les connaissances qui ont été mobilisées pour réussir. C'est la phase de distanciation critique.L'enseignant a un rôle central dans cette phase, car c'est lui qui peut pointer les concepts mobilisés, les nommer et les formaliser en tant que savoirs partagés par une communauté scientifique.</p> <p>En amont, il est nécessaire d'explicitier les</p>	<p>L'insegnante ha un ruolo chiave nell'introdurre la situazione di gioco in classe in un modo che sia allo stesso tempo divertente da giocare e divertente da imparare per il giocatore.</p> <p>.Al fine di imparare, ad un certo punto devi smettere di giocare, fare un passo indietro e identificare le conoscenze che sono state mobilitate per avere successo. L'insegnante ha un ruolo centrale in questa fase, perché è colui che può indicare i concetti mobilitati, dare loro un nome e formalizzarli come conoscenza condivisa da una comunità scientifica.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>

<p>debriefing phase is necessary: it helps the learners to become aware of what they have learned through the game. The distance of the game can be induced by a collective work of the pupils.</p>	<p>objectifs. Après le temps de jeu, il faut faire une phase de débriefing : elle aide les apprenants à prendre conscience de ce qu'ils ont pu apprendre à travers le jeu. La mise à distance du jeu peut être induite par un travail collectif des élèves.</p>	<p>A monte, è necessario spiegare gli obiettivi. Dopo il tempo di gioco, è necessaria una fase di debriefing: aiuta gli allievi a prendere consapevolezza di ciò che hanno imparato attraverso il gioco. La distanza del gioco può essere indotta da un lavoro collettivo degli alunni.</p>	<p>Înainte de activitate, este necesar să se explice obiectivele acesteia. După joc, este necesară o etapă de dezbateri: care îi ajută pe cursanții 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</p>
<p>Playing with others</p> <p>According to Florence Quinche: "The interest of most video games is to encourage interaction between users and to encourage collective work. Indeed, if the solitaire game can be interesting for homework or for revisions, in class the collective game proves more enriching for the pupils, in particular if we place ourselves in a socio-constructivist perspective. Some video games can be played in collaborative mode, i.e. in groups or teams. Players can interact with other players in the game world. In games that do not incorporate these possibilities for collaboration, however, it is conceivable to do so via the pedagogical scenario produced by the teacher.</p> <p>How to produce a metalepse ?</p> <p>A metalepse is a process that makes the player go from virtual to real, in a video game.</p> <p>Video games involve constant interaction, where the player is physically active. Video games try to free themselves from the reality of the player. The fact that the game reminds the player to his condition can trigger a new form of communication between the player and the game. Now he feels as much involved as a player (him, learning) as a character in the game.</p>	<p>Jouer à plusieurs</p> <p>Florence Quinche: "L'intérêt de la plupart des jeux vidéo consiste à favoriser les interactions entre utilisateurs et utilisatrices et à inciter au travail collectif. En effet, si le jeu en solitaire peut être intéressant pour des devoirs à domicile ou pour des révisions, en classe le jeu collectif s'avère plus enrichissant pour les élèves, notamment si l'on se place dans une perspective socio-constructiviste. Certains jeux vidéo peuvent être joués en mode collaboratif, c'est-à-dire par groupe ou par équipe. Les joueurs peuvent donc interagir avec d'autres joueurs dans l'univers du jeu. Dans les jeux qui n'intègrent pas ces possibilités de collaboration, il est cependant imaginable de le faire via le scénario pédagogique produit par l'enseignant ou l'enseignante."</p> <p>Comment produire une méalepse, procédé qui fait passer le joueur du virtuel au réel, dans un jeu vidéo ?</p> <p>Le jeu vidéo suppose une interaction constante, où le joueur est physiquement actif. Les jeux vidéo tentent de s'affranchir de la réalité du joueur. Le fait que le jeu rappelle au joueur sa condition, peut provoquer un déclic, une nouvelle forme de communication entre le joueur et le jeu. Désormais, il se sent autant impliqué en tant que joueur (lui, apprenant) qu'en tant que personnage dans le jeu.</p>	<p>Giocare con gli altri</p> <p>Secondo Florence Quinche: L'interesse della maggior parte dei videogiochi è incoraggiare l'interazione tra gli utenti e incoraggiare il lavoro di gruppo. Infatti, se il gioco in modalità singola può essere interessante per i compiti a casa o per il ripasso, in classe il gioco collettivo si rivela più arricchente per gli studenti, in particolare se ci poniamo in una prospettiva sociocostruttivista. Alcuni videogiochi possono essere giocati in modalità collaborativa, cioè in gruppi o a squadre. I giocatori possono interagire con altri giocatori nel mondo del gioco. Nei giochi che non incorporano queste possibilità di collaborazione, tuttavia, è concepibile che si possa fare lo stesso attraverso lo scenario pedagogico prodotto dall'insegnante.</p> <p>Come produrre una metalessi</p> <p>La metalessi è un processo che fa passare il giocatore dal virtuale al reale, in un videogioco.</p> <p>I videogiochi implicano un'interazione costante, in cui il giocatore è fisicamente attivo. I videogiochi tentano di liberarsi dalla realtà del giocatore. Il fatto che il gioco ricorda al giocatore la sua condizione, può innescare una nuova forma di comunicazione tra il giocatore e il gioco. Ora si sente coinvolto tanto quanto un giocatore (lui, l'apprendimento) come personaggio del</p>	<p>Jucând cu alții</p> <p>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 colaborare, aceasta este, totuși, posibilă prin scenariul pedagogic realizat de profesor.</p> <p>Cum se produce o metalepsă?</p> <p>O metalepsă e un proces care face ca jucătorul să treacă din mediul virtual la cel real, într-un joc video?</p> <p>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..</p>

<p>The critical distance of the game will be all the more effective if the teacher exploits its potential and asks the learners to analyse these metalepse effects during the debriefing phase.</p>	<p>La mise à distance critique du jeu sera d'autant plus efficace si l'enseignant exploite son potentiel et demande aux apprenants d'analyser ces effets de métalepse pendant la phase de débriefing.</p>	<p>gioco.</p> <p>La distanza critica del gioco sarà tanto più efficace se l'insegnante ne sfrutterà appieno il potenziale e chiederà ai discenti di analizzare questi effetti della metalepsi durante la fase di debriefing</p>	<p>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.</p>
<p>Introducing a game in the classroom means that the Teacher should organise three steps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - The situation of the game - The use phase of the game - The debriefing phase of the game. 	<p>Introduire un jeu en classe induit, de la part de l'enseignant, d'organiser trois temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mise en situation du jeu - La phase d'utilisation du jeu - La phase de débriefing du jeu. 	<p>Introdurre un gioco in classe significa che l'insegnante dovrebbe organizzare tre fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> · La situazione del gioco · La fase di utilizzo del gioco · La fase di debriefing del gioco. 	<p>Introducerea unui joc în clasă înseamnă ca profesorul să organizeze trei etape:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Situația jocului · Faza de utilizare a jocului · Faza de dezbateră a jocului

"This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."