

EXPLORING THE IMPACT OF GAME DESIGN ON THE PROMOTION OF INCLUSION

by Jordi Sancho

1. Įžanga: nuo žaidimo kūrimo iki socialinės įtraukties

Žaidimų kūrimas tapo galinga priemone socialiniams pokyčiams ir įtraukčiai. Išskirtinis žaidimų gebėjimas įtraukti žaidėjus leidžia veiksmingai ugdyti empatiją, kelti iššūkius stereotipams ir skatinti socialinę sąveiką. Šiame tyrime, atliktame įgyvendinant Europos programos "Erasmus+" KA3 projektą "Game on: Inclusion through educational Game Design", nagrinėjama, kaip žaidimų kūrimas gali padėti kurti įtrauktesnę visuomenę ugdant įgūdžius ir gebėjimus, susijusius su įtraukties didinimu. Tyrimo pradžioje dėmesys sutelkiamas į tris susijusias pagrindines sąvokas: žaidimai mokymuisi, bendras dizainas ir konstruktyvizmas žaidimų kūrimo ir įtraukimo srityje.

1.1 Mokymasis naudojant žaidimus, rimti žaidimai ir žaidybinimas

Žaidimai ir žaidybinimas siejami su mokymusi rodo teigiamą edukacinę naudą, ypač kai yra integruojami į pedagoginę praktiką. Žaidimai - tai struktūrizuota veikla su taisyklėmis ir tikslais, kuriuos žaidžiant reikia mokytis, prisitaikyti ir tobulinti gebėjimus. Tyrimai parodė, kad žaidimai prisideda prie pažinimo, motyvacijos, emocinio ir socialinio poveikio, lavina tokius įgūdžius kaip problemų sprendimas ir atkaklumas. Rimti žaidimai, skirti edukacijai ir mokymams, turi skirtingus veiksmingumo rezultatus, kai kurie tyrimai rodo nereikšmingą poveikį, palyginti su kitomis edukacinėmis intervencijomis. Žaidybinimas (paslaugų ar veiklų papildymas motyvacinėmis priemonėmis) davė teigiamų rezultatų motyvacijos ir įsitraukimo srityje. Visgi turi ir neigiamų aspektų, pavyzdžiui, padidėjusią konkurenciją ir sudėtingą dizainą.

1.2 Bendras dizainas ir konstruktyvizmas žaidimų kūrimo srityje

Žaidimų kūrimas yra bendro dizaino ir konstruktyvistinės veiklos pavyzdys. Bendro dizaino procese dalyvauja visos suinteresuotos šalys, todėl rezultatas yra įdomus ir veiksmingas. Tai susiję su konstruktyvizmu - teorija, teigiančia, kad žmonės geriausiai mokosi ką nors kurdami ar konstruodami. Šis metodas grindžiamas Piaget konstruktyvizmo teorija. Bendradarbiavimo veikloje kuriant žaidimus daugiausia dėmesio skiriama bendriems tikslams, apčiuopiamų produktų kūrimui ir atviram bendravimui tinkle. Naudojamos šios priemonės: bandymai, įrankių rinkiniai ir prototipai.

1.3 Įtrauktis ir įtraukties kompetencijos

Socialinės atskirties ir jai priešingos – socialinės įtraukties sąvoka – yra kompleksinės. Socialinė atskirtis apibrėžiama kaip procesas, kai dėl skurdo, kompetencijų stokos ar diskriminacijos asmenys negali gyventi normalaus gyvenimo. Socialinė įtrauktis užtikrina visapusišką dalyvavimą socialiniame gyvenime, apimančią politiką ir veiksmus įvairiose politikos, ekonomikos ir gerovės srityse. Kita vertus, labai svarbūs yra asmeniniai ar grupiniai veiksmai, kuriais siekiama didinti įtrauktį, sutelkiant dėmesį į svarbiausių įgūdžių ir kompetencijų ugdymą. Tai apima dalyvavimą, nesmerkimą, empatiškumą, lankstumą ir kūrybiškumą. Tačiau sutelkus dėmesį tik į dalyvavimą, dėmesys gali nukrypti nuo esminių nelygybės ir turto perskirstymo klausimų.

1.4 Kaip žaidimų kūrimas padeda didinti socialinę įtrauktį

Žaidimų kūrimas padeda socialiniai įtraukčiai identifikuodamas atskirties metodus, ugdydamas vertybes ir kompetencijas, kad visuomenė taptų labiau įtraukianti, bei sukurdamas aplinką, kurioje vaidmenų tyrinėjimas yra saugesnis. Žaidimai gali skatinti komandinį darbą, bendravimo įgūdžius ir empatiją, griauti stereotipus bei skatinti skirtingų kultūrų supratimą. Žaidimų kūrimas palaiko pritaikymo neįgaliesiems funkciją, todėl jame gali dalyvauti platesnis ratas žmonių. Kaip pavyzdžius galima paminėti žaidimus, skirtus empatijai ugdyti sprendžiant konfliktus, ir scenarijų kūrimas skirtas ugdyti geresniam supratimui per vaidmenų žaidimus.

Žaidimų kūrimas skatina įsitraukimą į mokymąsi ir motyvaciją, tai galima pamatyti iš tokių pavyzdžių kaip stalo žaidimai skirti demencija sergantiems pacientams arba kaip psichikos sveikatos paslaugų kūrimo priemonės. Dalyvavimas kuriant žaidimą gali būti labiau motyvuojantis ir skatinantis gilesnį mokymąsi nei paprastas žaidimas. Bendras žaidimų kūrimas padeda bendrai kurti kontekstą ir patirtį. Fasilitatoriaus vaidmuo yra labai svarbus darant įtaką šių scenarijų pagrįstumui ir rezultatams.

2. Tikslai

Tyrimu siekiama išsiaiškinti, kaip žaidimų kūrimas gali būti naudojamas integraciniams įgūdžiams ir kompetencijoms tobulinti.

3. Metodologija

Tyrimo metodologiją sudarė: interviu su apmokytais fasilitatoriais, partneriai iš penkių organizacijų prisidėjo kuriant medžiagą ir rengiant mokymus, klausimynus bei projekto vertinimo medžiagą. Žaidimo dizaino tinkamumo analizė grindžiama literatūros apžvalgoje išryškintomis sąvokomis, daugiausia dėmesio skiriant pagalbinės medžiagos kūrimui, įsitraukimui, tvirtumui, pritaikomumui, aiškumui, proceso vertėms, suvokiamiems rezultatams ir masteliškumui.

4. Rezultatai

Įrodyta, kad žaidimų kūrimas yra veiksmingas metodas, padedantis tobulinti grupinio įtraukimo įgūdžius, ir atrodo, kad jis ypač naudingas su jaunimu dirbantiems asmenims ir pedagogams. Jis suteikia galimybę kūrybiškai spręsti problemas, o dalyvavimas ir įsitraukimas yra labai aktyvūs. Iššūkiai apima įvairius požiūrius į įtrauktį ir sklaidos problemas platesnėms vartotojų kategorijoms ir didelėms grupėms. Žaidimų kūrimas tampa perspektyvia nauja metodika, kurią galima naudoti kaip profesionalios intervencijos, skirtos socialinei įtraukčiai didinti, priemonę.