

DIZAJN IGARA

METODOLOŠKIH MODELA

KLASIFIKACIJA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PARTICIPATIVNI



Okruženje
neformalnog
obrazovanja

Projekti razvijeni u okruženju neformalnog obrazovanja, u kojima su mladi inicirali proces i uključeni su u sve faze dizajna igre. Osnovni cilj projekta je kreiranje igre koja promoviše socijalnu inkluziju među drugim mladima.



Mladi ljudi su uključeni



Mladi ljudi nisu uključeni



Glavna svrha



Sekundarna svrha



Nije svrha

RAZVOJ

Kolaborativni rad u maloj grupi, sa facilitiranim učešćem u nekim fazama projekta. Ko-dizajn i kolaborativno istraživanje informacija kako bi se kreirao i validirao sadržaj igre. Proces počinje sa ciljem korišćenja kreirane igre kao alata za socijalnu inkluziju. Dugo vreme potrebno za razvoj igre: od 6 meseci do više od godinu dana. Jedna jedinstvena kreirana igra. Tema igre je usko povezana sa svakodnevnim životom budućih igrača/čica.

UČESNICI/CE

Uglavnom članovi/ce nevladinih organizacija ili učesnici/ce u omladinskim centrima. Oni/e su u isto vreme organizatori/ke projekta i učesnici/ce.

OSTALI UKLJUČENI AKTERI

Volonteri/ke i stručnjaci/kinje u specifičnim poljima, koji/e pomažu u razvoju nekih delova igre (koncepta igre, grafičkog dizajna, programiranja i dr.)

STRUKTURA

Otvorena struktura koja se gradi usput. Mešavina radionica, zajedničkog rada na sastancima i komunikacijskim kanalima i povratna informacija od strane stručnjaka/kinja.

VOĐENJE

Članovi/ce organizacije i ponekad stručnjaci/kinje radi razvijanja konkretnog procesa ili zadataka.

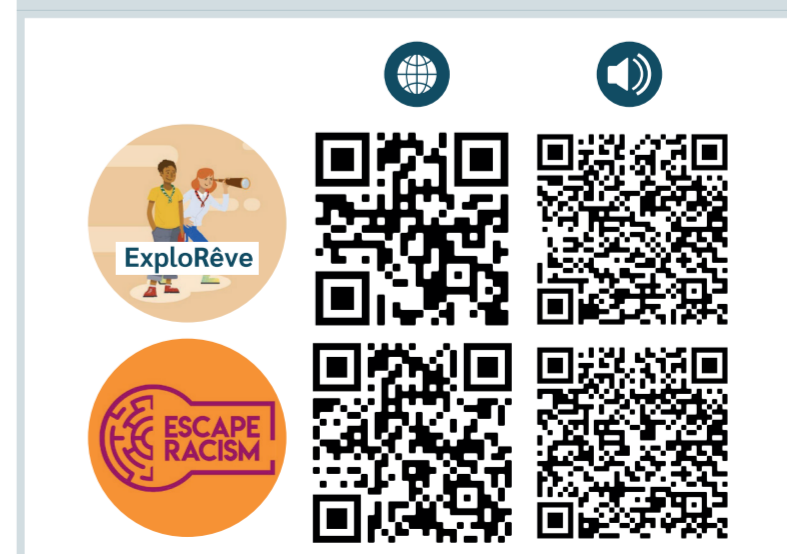
LIČNE KOMPETENCIJE

Kreativnost	●●●●●
Rezilijentnost	●●○○○
Rešavanje problema	●●●●●
Prilagodljivost	●●●●●
Komunikacija	●●●●○
Kritičko razmišljanje	●●●○○

SOCIJALNE I GRAĐANSKE KOMPETENCIJE

Saradnja	●●●●●
Uključivanje	●●●●●
Poštovanje	●●●○○
Empatija	●●●●●
Demokratično donošenje odluka	●●●●○
Praktikovanje aktivnog građanstva	●●●●●

PRIMERI ISKUSTAVA





TRANSFORMATIVNI



Okruženje
neformalnog
obrazovanja

Projekti razvijeni u okruženju neformalnog obrazovanja, u koje su se mladi uključili sa predefinisanim ciljem kreiranja jedne ili više igara. Mladi su uključeni/e u sve faze razvoja igre. Osnovni cilj u ovakvim projektima je učenje o procesu dizajniranja igre, razvoj kompetencija učesnika/ca i kreiranje igara koje promovišu socijalnu inkluziju među drugim mladima.



● Mladi ljudi su uključeni ● Mladi ljudi nisu uključeni



● Glavna svrha ● Sekundarna svrha ● Nije svrha

RAZVOJ

Kolaborativni rad u malim grupama, od kojih svaka dizajnira jednu igru, koristeći svoje znanje i veštine za kreiranje i validiranje sadržaja igre. Specifično vreme određeno za razvoj igara, kombinovanjem teorije i prakse: od 3 puna dana rada do 2 meseca. Učesnici/ce se osećaju povezanim sa temom i ciljem igre, stoga je suštinski važno završiti proces sa testiranom i igrivom igrom i igrati je sa drugim grupama.

UČESNICI/CE

Uglavnom članovi/ce nevladinih organizacija, učesnici/ce u omladinskim centrima ili studenti/kinje. Heterogenih profila, u zavisnosti od ciljne grupe projekta.

OSTALI UKLJUČENI AKTERI

Volonteri/ke i omladinski/e radnici/e (zaposleni/e) uključenih nevladinih organizacija ili institucija, kao i stručni/e treneri/kinje.

STRUKTURA

Obično, obuke ili radionice sa predefinisanim programom. Ovaj model nudi specifičnu obuku o potencijalu igara i učenju zasnovanom na igri, konceptu dizajna igara i generalnim temama igara koje se kreiraju.

VOĐENJE

Jedan/a ili više facilitatora/ki i stručnih trenera/kinja. Odnosi u grupi učesnika/ca su jednako značajni kao i kreirana igra.

LIČNE KOMPETENCIJE

Kreativnost	●●●●●
Rezilijentnost	●●●○○
Rešavanje problema	●●●○○
Prilagodljivost	●●●○○
Komunikacija	●●●●●
Kritičko razmišljanje	●●●●●

SOCIJALNE I GRAĐANSKE KOMPETENCIJE

Saradnja	●●●●●
Uključivanje	●●●●●
Poštovanje	●●●○○
Empatija	●●●○○
Demokratski donošenje odluka	●●●●●
Praktikovanje aktivnog građanstva	●●●●●

PRIMERI ISKUSTAVA





KOLABORATIVNI



Okruženje
neformalnog
obrazovanja

Projekti razvijeni u okruženju neformalnog obrazovanja, u kojima su mladi uključeni u neke faze razvoja jedne edukativne igre u vezi sa temom koju su selektovali organizatori/ke projekta. Osnovni cilj projekta je razvoj kompetencija učesnika/ca u vezi sa inkluzijom i kreiranje igre koja promovise inkluziju i transformaciju među mladima.



Mladi ljudi su uključeni



Mladi ljudi nisu uključeni



Glavna svrha



Sekundarna svrha



Nije svrha

RAZVOJ

Kolaborativni rad uz vođeno i planirano učešće. U nekim slučajevima projekat uključuje obuku za razvoj dinamike igre ili sadržaja igre. Veoma dugo vreme za razvoj: od 15 do 20 meseci, sa različitim grupama učesnika/ca kako bi se kreirala i testirala jedna jedinstvena igra. Tema igre je određena od strane promotera. Faza testiranja je suštinski deo procesa, kao i korišćenje i širenje igre.

UČESNICI/CE

Uglavnom članovi/ce nevladinih organizacija, učesnici/ce u omladinskim centrima, kao i ostali mladi različitih profila.

OSTALI UKLJUČENI AKTERI

Omladinski/e radnici/ce (osoblje) organizacija, profesionalci/ke u uključenim institucijama (za kreiranje i testiranje igre), profesionalci/ke za produkciju igre i u nekim slučajevima stručni/e treneri/kinje.

STRUKTURA

Projekat razvijen od strane profesionalaca/ki (pojedina/ki, zaposlenih u organizaciji, radnika/ca u institucijama i omladinskim centrima), sa mladima koji učestvuju u konkretnim zadacima i fazama.

VOĐENJE

Facilitatori/ke grupe i zaposleni/e u nevladinim organizacijama.

LIČNE KOMPETENCIJE

Kreativnost	●●●●○
Rezilijentnost	●●●○○
Rešavanje problema	●●●●●
Prilagodljivost	●●●●●
Komunikacija	●●●○○
Kritičko razmišljanje	●●●●●

SOCIJALNE I GRAĐANSKE KOMPETENCIJE

Saradnja	●●●●○
Uključivanje	●●●○○
Poštovanje	●●●●●
Empatija	●●●●●
Demokratsko donošenje odluka	●●●●●
Praktikovanje aktivnog građanstva	●●●○○

PRIMERI ISKUSTAVA





FORMATIVNI



Okruženje
neformalnog
obrazovanja

Projekti razvijeni u okruženju neformalnog obrazovanja, u koje su mladi uključeni da bi dizajnirali jedan ili više prototipova igre. Mladi su uključeni u sve faze procesa dizajna igre, ali projekat ne uključuje širenje i multiplikaciju kreirane igre. Cilj projekta je učenje i eksperimentisanje sa procesom dizajniranja igre.



● Mladi ljudi su uključeni ● Mladi ljudi nisu uključeni



● Glavna svrha ● Sekundarna svrha ● Nije svrha

RAZVOJ

Kolaborativni rad u malim grupama uz planirano i facilitirano učešće. Učesnici/ce imaju duboko interesovanje za učenje kako da kreiraju igru koju mogu koristiti u budućim projektima. Svaka mala grupa kreira različitu igru, što obično rezultira u prototipu. U mnogim slučajevima nedostaje duža faza testiranja i fokus na širenju igre. Vreme za razvoj igre je ograničeno i planirano: od 8 dana do 9 meseci, u zavisnosti od strukture projekta.

UČESNICI/CE

Mladi različitih profila u zavisnosti od teme projekta.

OSTALI UKLJUČENI AKTERI

Omladinski/e radnici/ce (zaposleni/e) u nevladinim organizacijama i stručni/e treneri/kinje.

STRUKTURA

Obuke u kojima učestvuju mladi sa posebnim interesovanjem za temu, potencijal igre kao resursa ili za proces dizajniranja igara.

VOĐENJE

Facilitator/ka grupe i stručni/e treneri/kinje u posebnim sesijama obuke.

LIČNE KOMPETENCIJE

Kreativnost	●●●●●
Rezilijentnost	●●●○○
Rešavanje problema	●●●●●
Prilagodljivost	●●●○○
Komunikacija	●●●○○
Kritičko razmišljanje	●●●●●

SOCIJALNE I GRAĐANSKE KOMPETENCIJE

Saradnja	●●●●●
Uključivanje	●●●●○
Poštovanje	●●●○○
Empatija	●●●○○
Demokatično donošenje odluka	●●●●○
Praktikovanje aktivnog građanstva	●●●●○

PRIMERI ISKUSTAVA

Roll the Dice
Escape Room Bullying
Ludoratory



KURIKULARNI



Okruženje
formalnog
obrazovanja

Projekti se razvijaju unutar obrazovnih institucija (srednjih škola i fakulteta). Mladi razvijaju prototipove igara vezanih za određenu temu kurikuluma. Mladi su uključeni u sve korake razvoja igre. Projekat uglavnom ne uključuje diseminaciju i multiplikaciju kreiranih igara. Glavni cilj projekta je razvoj kompetencija i učenje kod mladih, u vezi sa inkluzijom i temom određenom kurikulumom.



● Mladi ljudi su uključeni ● Mladi ljudi nisu uključeni



● Glavna svrha ● Sekundarna svrha ● Nije svrha

RAZVOJ

Manje grupe saraduju u facilitiranom i planiranom procesu. Svaka grupa kreira drugu igru koja uglavnom ostane na nivou prototipa, bez dužeg testiranja i diseminacije.

Fokus je razvoj kurikularnih kompetencija učenika/ca, kao i znanje i kritičko razmišljanje o društvenim temama kojima se igre bave. Teme biraju učesnici/e, tj. akteri/ke u projektu, uglavnom srednje škole.

UČESNICI/CE

Učenici/e srednjih škola, za koje je učešće obavezno.

OSTALI UKLJUČENI AKTERI

Omladinski/e radnici/e (osoblje) organizacija, eksperti u dizajniranju igara ili grafičkom dizajnu.

STRUKTURA

Projekt razvijaju srednje škole i fakulteti uz facilitaciju stručnih osoba i učešće mladih. Rezultate formalno evaluiraju učitelji/ce i/ili nastavnici/e.

VOĐENJE

Učitelji/ce i/ili nastavnici/e i facilitatori/ke grupa.

LIČNE KOMPETENCIJE

Kreativnost	●●●●●
Rezilijentnost	●●●○○
Rešavanje problema	●●●●●
Prilagodljivost	●●●○○
Komunikacija	●●●●●
Kritičko razmišljanje	●●●○○

SOCIJALNE I GRAĐANSKE KOMPETENCIJE

Saradnja	●●●●●
Uključivanje	●●●○○
Poštovanje	●●●●●
Empatija	●●●●●
Demokratsko donošenje odluka	●●●●○
Praktikovanje aktivnog građanstva	●●●○○

PRIMERI ISKUSTAVA





MEŠANI



Okruženje formalnog obrazovanja



Okruženje neformalnog obrazovanja

Projekat razvijen u formalnim obrazovnim institucijama (srednjim školama i fakultetima) i neformalnim okruženjima. Mladi učestvuju u nekim razvojnim fazama jedne jedinstvene igre, koja se bavi temom koju odaberu organizatori/ke projekta. Tematika je povezana za kurikulum obrazovne institucije. Glavni cilj je razvoj kompetencija kod mladih, koje se tiču inkluzije, i kreiranje igre koja potencira društvenu inkluziju među mladima.



● Mladi ljudi su uključeni ● Mladi ljudi nisu uključeni



● Glavna svrha ● Sekundarna svrha ● Nije svrha

RAZVOJ

Svaki projekat ima zaseban razvoj (rad u malim grupama, individual rad sa razvijenim sistemom fidbeka, podela rokova...) unutar vođenog procesa. Vreme razvoja se veoma razlikuje: od 4 sata (brzo kreiranje sadržaja i testiranje) do jednog semestra (uključujući trening za razvoj kompetencija za dizajniranje). Po ovom modelu razvija se jedna igra koja povezuje kompetencije unutar kurikuluma i određene društvene teme.

UČESNICI/CE

Učenici/e srednjih škola (za koje je učešće obavezno), ili korisnici/e omladinskih centara.

OSTALI UKLJUČENI AKTERI

Omladinski/e radnici/e (osoblje) organizacija, učitelji/ce i/ili nastavnici/e, stručnjaci/kinje u dizajniranju igara ili grafičkom dizajnu, osoblje omladinskih centara, volonteri/ke.

STRUKTURA

Projekt razvijaju srednje škole, fakulteti i omladinski centri, uz širok spektar aktivnosti (treninzi, radionice, individualni rad, rad u grupi)

VOĐENJE

Uglavnom osoblje NVO i stručno osoblje uključenih centara.

LIČNE KOMPETENCIJE

- Kreativnost ●●●●○
- Rezilijentnost ●●○○○
- Rešavanje problema ●●●●○
- Prilagodljivost ●●●●●
- Komunikacija ●●●●○
- Kritičko razmišljanje ●●●●○

SOCIJALNE I GRAĐANSKE KOMPETENCIJE

- Saradnja ●●●●●
- Uključivanje ●●●○○
- Poštovanje ●●●○○
- Empatija ●●●●○
- Demokratsko donošenje odluka ●●●●●
- Praktikovanje aktivnog građanstva ●●●○○

PRIMERI ISKUSTAVA





KONSULTATIVNI



Okruženje formalnog obrazovanja



Okruženje neformalnog obrazovanja

Projekat se razvija u formalnim i neformalnim obrazovnim okruženjima, koji mogu biti kreirani i od strane pojedinaca/ki. Mladi su uključeni samo u testiranje igre koju su dizajnirali/e organizatori/ke projekta. Glavni cilj je kreiranje igre koja promoviše inkluziju među mladima.



● Mladi ljudi su uključeni ● Mladi ljudi nisu uključeni



● Glavna svrha ● Sekundarna svrha ● Nije svrha

RAZVOJ

Model razvija jedinstvenu i specifičnu igru u procesu koji vode organizacije u projektu. Mladi učestvuju u radnim sesijama gde detaljno testiraju igru i daju fidbek na račun mehanike, tematike ili sadržaja igre i njene usklađenosti sa tematikom. Razvojni proces traje između 2 sata (brzo testiranje i fidbek) i 8 sati (duže testiranje, diskusija i sugestije). Ovaj model facilitira učešće više mladih u procesu kreiranja jedne društvene igre.

UČESNICI/CE

Učenici/e srednjih škola (za koje je učešće obavezno), ili korisnici/e omladinskih centara.

OSTALI UKLJUČENI AKTERI

Omladinski/e radnici/e (osoblje) organizacija, učitelji/ce i/ili nastavnici/e, stručnjaci/kinje u dizajniranju igara ili grafičkom dizajnu, osoblje omladinskih centara, volonteri/ke.

STRUKTURA

Kreiraju jednu jedinstvenu igru, gde mladi učestvuju u testiranju ili finansiraju sadržaj igre. Sve aktivnosti vode organizatori/ke projekta.

VOĐENJE

Uglavnom osoblje NVO i stručno osoblje uključenih centara.

LIČNE KOMPETENCIJE

Kreativnost ● ○ ○ ○ ○ ○
 Rezilijentnost ● ● ● ○ ○ ○
 Rešavanje problema ● ● ● ○ ○ ○
 Prilagodljivost ● ○ ○ ○ ○ ○
 Komunikacija ● ● ● ● ● ●
 Kritičko razmišljanje ● ● ● ● ● ●

SOCIJALNE I GRAĐANSKE KOMPETENCIJE

Saradnja ● ● ● ● ○ ○
 Uključivanje ● ● ○ ○ ○ ○
 Poštovanje ● ● ● ● ● ○
 Empatija ● ● ● ● ○ ○
 Demokratično donošenje odluka ● ● ● ● ● ●
 Prakticovanje aktivnog građanstva ● ● ○ ○ ○ ○

PRIMERI ISKUSTAVA

The forest tribe