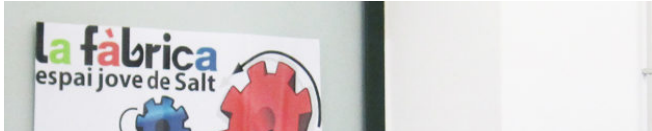


LABlearning издание 03 лято 2012

Проектът LABlearning се финансира от програма Учене през целия живот на Европейската комисия. Тя има за цел да мотивира млади хора - изключени или в неравностойно положение чрез включването им в проекта и в мултимедийни лаборатории, като по този начин им се предлагат полезни насоки на заинтересовани институции и учители от цяла Европа.

За контакти: виж сайта на проекта  
<http://lablearning.eu/>

### РАЗВЛЕЧЕНИЕ ИЛИ УСИЛЕНА ЗАБАВА?



Традиционно игрите и обучението принадлежат на два различни свята: дивия свят на развлеченията и класическия - на академичното образование.

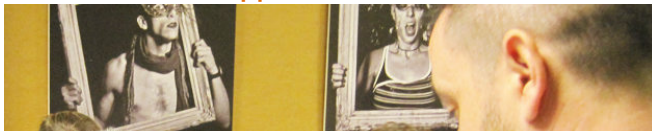
Това е драстична промяна. Разработени са много сериозни и социални игри. Образование ги приема с все по-голям интерес за предизвикване на традиционното преподаване в класната стая за ангажиране на младежите.

Най-добрите сериозни и социални игри се вписват перфектно в методологията на медийните лаборатории: те предлагат ясни мисии, обучение стъпка по стъпка, незабавен отговор, опит и грешка, социални диалози, работа в екип, стратегическо мислене и често много квалифицирани симулации на реалния живот - или се свържете директно с реалния живот. И на първо място, те предлагат вълнуващи визуални и интерактивни разкази, съвсем различни от старите учебници.

Добрите сериозни и социални игри не са за забавление. Те са забавни, но трудни. Те насърчават потапянето в обучението.

Сериозен и социални игри са съществен ресурс за медийни лаборатории, особено когато са адресирани към отпаднали младежи или в неравностойно положение.

### ИЗПОЛЗВАНЕ НА ДИГИТАЛНИ ИГРИ



Сериозните игри може да бъдат подчинени на определена област и може да се учи математика или езици посредством дигитални игри, индивидуално или в екип.

Най-добрите дигитални игри за лабораториите предлагат на младежите да изследват различни форми и светове, като например енергетика, политика, и т.н., или игри, предлагащи изследвания и предизвикателства, свързани с теми, които често са за конфликти, промяна или дилеми.

Най-добрите и сериозни социални игри предлагат на младежите социалния диалог със заинтересованите страни в общността или с други млади хора чрез онлайн платформи на игрите.

Такива дигитални игри могат да бъдат големи ресурси към медийните лаборатории за проектно и проблемно базирано обучение, особено за неангажираните младежи.

Днес, все повече и по-сериозни игри подканят младежите да участват в игрите, за да се вляят в света им.

### ПРОЕКТИРАНЕ НА ДИГИТАЛНИ ИГРИ



Най-интересният начин да се използват дигитални игри в лаборатории е да се *въвлекат учащите в проектиране*, конструиране и производство на сериозни игри, тясно свързани с въпроси, нужни за обучението на младежите. Разбира се това е невъзможна мисия!  
*Не задължително!*

На първо място, медийните лаборатории не се обслужват само от ментори (бившите учители!), но също и от медийни дизайнери и медийни специалисти.

Това означава, че е възможно да се работи по проекти, където в екипите си сътрудничат младежите и професионалните дизайнери, от които младежите учат и може би дори по-добре, от млади разработчиците на игри. Проектиране на дигитални игри предизвиква младите хора и ги превежда през всички етапи на обучение, и им предоставя възможността да се потопят дълбоко в процесите, забравяйки, че учат и то с-по-мощни начини, отколкото в старите класните стаи.

Много младежи в неравностойно положение и отпадащи от училище имат таланти. Тези таланти може да не бъдат признати в класната стая, но да се излявят и приемат когато се развихрят в игра при дизайн на проекти.

### ДА СИ ДИГИТАЛНА ИГРА



Най-драматичното използване на дигитални игри е да се разработи проект за образованието/ училището като игра!

Може би смятате: Сега, това е твърде много! Използването на игри са добре, но проектиране на училище като игра ...?

В действителност това се прави в New York City: The Quest2Learn училище е едно от първите, където се проучва как дигиталните игри могат да бъдат използвани за разработване на учебни програми, учебните проекти, мисии, училищна среда и т.н. *Вижте <http://q2l.org/>*

*За повечето хора превръщането на училището в дигитална игра е твърде много! Може би стратегическа гледна точка ...*

*Как да се използват учебни принципи в цифровите игри, и да се разработват проект? Как да се дефинира 4 седмичен проект за младежите, основани на принципите на дигиталните игри? Ако направите това, моля да ни уведомяте! Игрите стават дидактически!*

Научи повече за игрите и ученето на сайта на медийните лаборатории [www.lablearning.eu](http://www.lablearning.eu)

- и за новите Европейски инициативи за игрите в обучението...