



VEIKLOS ATASKAITA

Mokymai jaunimo darbuotojams apie
vaizdo žaidimų kūrimą be programavimo



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi



**Projekto pavadinimas ir kodas**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

Projekto rezultatų pavadinimas

WP2A4 Internal training session: Workshop report

Pateikimo data

Vasaris, 2025

Projekto partneriai

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (Lenkija, pagrindinis koordinatorius)

EGLE - European Gamification in Learning and Education (Belgija, veiklos vadovė)

Euphoria Net Srl (Italija)

Asociacija Tavo Europa (Lietuva)

Fundacja Sempre a Frente (Lenkija)

Turinys

I. Įvadas	4
Kontekstas: Vidinės mokymo sesijos priežastys	4
Mokymo sesijos aprašymas	5
II. Išsami programa ir veiklų planas.....	7
1-oji diena – Įvadas ir darbo su įrankiais pristatymas	7
2-oji diena – Pažangi bendradarbiavimo kūryba ir eksperimentavimas	14
3-oji diena – Rezultatų pristatymas ir refleksija	17
III. Mokymasis pasibaigus veiklai ir grįžtamojo ryšio rinkimas	21
Mokymasis pasibaigus veiklai	21
Dalyvių grįžtamasis ryšys	21
Priedai	26
Kiekvieno žaidimo tipo pagrindinės funkcijos.....	26
Naudingi ištekliai ir įrankiai	27
Veiklos darbotvarkė (laikinas variantas, prieš adaptacijas).....	28
Išsamios 1 užduoties („Genially“) instrukcijos	30
Išsamios 1 užduoties („RPG Maker MV“) instrukcijos	36

I. Įvadas

Kontekstas: Vidinės mokymo sesijos priežastys

ES vaizdo žaidimų projektas siekia gerinti jaunimo pilietinį švietimą Europoje, tobulinant jaunimo darbuotojų skaitmenines ir pedagogines kompetencijas. Projektas grindžiamas supratimu, kad žaidimais pagrįstas mokymasis (GBL) yra labai svarbus ir efektyvus šiuolaikiniame darbe su jaunimu. Skaitmeniniai žaidimai suteikia įtraukiančią, interaktyvią ir saugią aplinką, kurioje jaunimas natūraliai gali ugdyti svarbiausius XXI amžiaus įgūdžius, įskaitant sudėtingų problemų sprendimą, kritinį mąstymą, bendradarbiavimą ir skaitmeninį raštingumą, tuo pačiu sprendžiant edukacinius ar socialinius tikslus, todėl mokymasis tampa prasmingas ir smagus.

Projekto strategijoje ypatingas dėmesys skiriamas žaidimų kūrimui be programavimo, nes tai ženkliai palengvina turinio kūrimą. Naudodamiesi intuityviomis, vizualinėmis platformomis, jauni dirbantys žmonės įgalinami kurti ir prototipuoti savo konteksto specifinius edukacinius žaidimus be programavimo įgūdžių. Dėl to skaitmeninio kūrimo procesas tampa prieinamas, leidžiant daugiau žmonių dalyvauti ir greičiau įgyvendinti pritaikytas mokymosi priemones jaunimui.

Ši veikla, apie **technologinio** ir **turinio vadovų** kūrimą, buvo būtina gebėjimų stiprinimui. Tai palengvino būtiną mainų procesą tarp techninių ekspertų ir visų partnerių organizacijų atstovų. Pagrindinis tikslas buvo užtikrinti vienodą, aukštos kokybės kompetencijų ir atitinkamų įgūdžių lygį. Bendras techninių ir pedagoginių aspektų supratimas yra gyvybiškai svarbus sėkmingam sekančiam etapui – WP3 modelinių žaidimų kūrimui.

Veikla užtikrino, kad įgyti įgūdžiai būtų tiesiogiai panaudojami galutinių ES Vaizdo žaidimų projekto intelektinių produktų kūrimui, o kiekviena organizacija gautų reikalingus išteklius ir žinias ne tik modeliniams žaidimams kurti, bet ir jaunimo bei žmonių, dirbančių su jaunimu, vedimui žaidimų kūrimo testavimo etape.

Mokymo sesijos aprašymas

ES vaizdo žaidimų vidinė mokymo sesija vyko Belgijoje, kur EGLE, atsakinga už šio rezultato įgyvendinimą, tris dienas priėmė po 2 dalyvius iš kiekvienos projekto partnerės organizacijos. Sesijos metu vyko pristatymai, diskusijos bei praktinis žaidimų kūrimo technikų ir eksperimentavimo taikymas. Ši ataskaita siekia detaliai aprašyti šių dirbtuvių kūrimą ir rezultatus, kad jaunimo organizacijos galėtų pritaikyti jos principus ir apmokyti jaunus dirbančius žmones kurti žaidimus be programavimo.

Vieta: Monsas, Belgija

Datos: 2025 m. lapkričio 4-6 d. (2,5 dienos)

Tikslinė auditorija: Būsimi žaidimų kūrėjai, turintys patirties darbe su jaunimu

Naudojami įrankiai: Genially ir RPG Maker MV

Dalyvių suskirstymas: Dalyviai suskirstyti į grupes po 4, kiekvienoje grupėje – po dvi poras. Grupėje turi būti po atstovą iš kiekvienos partnerinės organizacijos

Tikslas: Apmokyti projekto partnerius ir jaunus dirbančius žmones, turinčius mažai arba visai neturinčius patirties vaizdo žaidimų kūrime, suteikiant jiems žinias ir praktinius įgūdžius trumpiems edukaciniams žaidimams kurti naudojant be programinį kūrimą.

Numatomi kiekvieno dalyvio pasiekimai

- ✓ Parengti **trumpą funkcinį žaidimo prototipą** su įžanga, 3 užduotimis ir pabaigos scena, pasitelkiant „Genially“ arba „RPG Maker MV“.
- ✓ Parodyti aiškų **pagrindinių žaidimų kūrimo principų** supratimą, įskaitant tikslus, taisykles, žaidimo eigą, iššūkius ir grįžtamąjį ryšį.
- ✓ Taikyti paprastas **žaidimo funkcijas**, tokias kaip interaktyvumas, įvairios pasirinkimo galimybės, drag-and-drop funkcija, įvykių suveikimas, sąlyginiai keliai ir multimedija.

Pedagoginis požiūris

- ✦ **Pedagoginis požiūris:** Principų ir tikslų įgyvendinimas per konkretaus turinio kūrimą.
- ✦ **Pedagoginis požiūris:** Detalios instrukcijos su konkrečiais tikslais ir nuolatine pagalba.
- ✦ **Darbas su bendraamžiais:** Daugiakalbė ir tarpukultūrinė sąveika porose iš įvairių organizacijų.
- ✦ **Trumpų ciklų prototipavimas:** Detalus eksperimentinis kūrimas su greitu grįžtamuju ryšiu ir koregavimu.
- ✦ **Refleksija ir savirefleksija:** Galutinių rezultatų pristatymas ir diskusijos apie edukacinį potencialą bei tinkamus pritaikymus.

II. Išsami programa ir veiklų planas

Programos santrauka

- ✦ 1-oji diena (9:30-17:30) – Įvadas ir darbo su įrankiais pristatymas
- ✦ 2-oji diena (9:30-17:30) – Pažangi bendradarbiavimo kūryba ir eksperimentavimas
- ✦ 3-oji diena (9:30 -11:30) – Rezultatų pristatymas ir refleksija

1-oji diena – Įvadas ir darbo su įrankiais pristatymas

SUSIPAŽINIMAS IR PRADINĖ DISKUSIJA

- **Kokius vaizdo žaidimus žinote ir mėgstate?**
- **Kaip dažnai žaidžiate vaizdo žaidimus?**
- **Kokio tipo žaidimus norėtumėte kurti?**
- **Ar esate kada nors kūrę interaktyvų, skaitmeninį turinį?**
- **Kaip vertinate savo skaitmeninius įgūdžius?**



Įžanginė veikla ir situacijos įvertinimas

Veikla prasidėjo įžanginės veiklos ir situacijos įvertinimo, kurio tikslas buvo suprasti dalyvių patirtį ir žinias apie vaizdo žaidimus, tiek kaip žaidėjų, tiek kaip kūrėjų, siekiant tinkamai pritaikyti instrukcijas ir subalansuoti grupes. Kai kurie dalyviai teigė, kad žaidimus žaidžia reguliariai (ypač platforminius ir naratyvinius), tačiau dauguma neturėjo patirties kuriant skaitmeninį turinį (tik 2 dalyviai anksčiau dirbo su „Genially“ ir pagrindinėmis interaktyviomis funkcijomis).

Žaidimo testavimas

Dalyviai žaidė 2 žaidimus, atrinktus EGLE iš kito Erasmus+ projekto, kaip pavyzdžius to, ką galima kurti šiame projekte, naudojant mokymosi priemones ir laikantis panašių apribojimų bei kokybės standartų.

D-ESL projekto atrinkti žaidimai:

- ✦ „The Crow and the Enchanted Fort” (sukurta naudojant „Genially”)
- ✦ „V0c’s Journey 2 – The Letter” (sukurta naudojant „RPG Maker MV”).

Dalyvių suskirstymas į grupes

Dalyviai turėjo įvertino savo pasitikėjimą naudojant atrinktus įrankius, atsižvelgiant į ankstesnę patirtį ir išbandytus žaidimus. Vėliau jie buvo suskirstyti į grupes pagal savo atsakymus, siekiant užtikrinti, kad poros turėtų subalansuotą įgūdžių lygį. Kiekviena pagrindinė grupė susitelkė ties vienu iš įrankių, o pogrupiai buvo sudaryti iš porų, po vieną dalyvį iš kiekvienos partnerių organizacijos (žymima P1 arba P2 šalia logotipo).

1 GRUPĖ  genially		2 GRUPĖ  RPGMAKERMV	
 P1	 P1	 P2	 P2
 P1	 P1	 P2	 P2

Pagrindiniai žaidimų kūrimo principai

ŽAIDIMŲ DIZAINO ĮVADAS

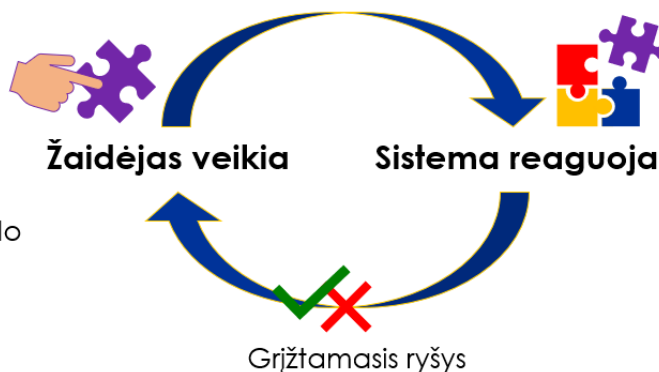
„Žaidimas yra interaktyvi sistema, kurioje žaidėjai siekia tikslų, laikydamiesi taisyklių rinkinio ir gauna grįžtamąjį ryšį pagal savo veiksmus.“

Pavyzdžiui:

Tikslas: Sudėlioti dėlionės detales.

Taisyklės: Kiekviena detalė turi būti kitokios spalvos nei šalia esančios detalės.

Atsiliepimai: Detalę padėjus teisingai, pasirodo žalias (varnelės) ženklas, o neteisingai – raudonas (kryželis). Kai visos detalės būna sudėtos – atrakinamas kitas lygis.



ŽAIDIMO EIGA

Kiekvienas žaidimo etapas turėtų būti:

- ✓ Sudėtingesnis nei ankstesnis, kad būtų išvengta nuobodulio
- ✓ Suprantamas, kad būtų išvengta nusivylimo
- ✓ Prasmingas, kad būtų išlaikomas susidomėjimas



BENDRI ŽAIDIMŲ ELEMENTAI

Daugumoje žaidimų naudojami panašūs pagrindiniai elementai:

- ❖ Pasakojimo struktūra ir veikėjais grįstas siužetas
- ❖ Misijos, užduotys
- ❖ Pasiekimai ir apdovanojimai
- ❖ Žemėlapiai ir vizualai
- ❖ Dialogo arba pasirinkimų galimybės
- ❖ Įvykiai, ribojami laiko
- ❖ Tekstinis, garso arba vaizdinis grįžtamasis ryšys

ŽAIDIMO KŪRIMO PROCESAS

- ✓ Apibrėžkite vieną, aiškų, pagrindinį tikslą arba užduotį.
- ✓ Pasirinkite nesudėtingą žaidimo elementą, nuo kurio pradėsite ir kurį toliau plėtosite.
- ✓ Sukurkite 3 pagrindinius etapus: įvadą - iššūkį – grįžtamąjį ryšį.
- ✓ Įsitikinkite, kad turinys būtų aiškus, prasmingas ir aktualus.
- ✓ Testuokite, stebėkite, koreguokite: pirmasis juodraštis bus keičiamas daug kartų.
- ✓ Galutinę versiją išbandykite su išoriniais vartotojais, kad nustatytumėte trūkumus.



NAUDOJAMOS PLATFORMOS



- Interaktyvios vaizdinės prezentacijos („PowerPoint su papildomomis galimybėmis“)
- Vaizdo, garso ir vizualų naudojimas
- Interaktyvūs pasirinkimai per paspaudžiamus elementus
- Platus funkcijų rinkinys su S'CAPE įrankiais

Geriausiai tinka: Interaktyviems dialogams ir žemėlapiams, sprendimų priėmimui, vaizdinėms viktorinoms.



- Siužetu grįstos nuotykių istorijos
- Žaidimų kūrimas naudojant vizualinius įrankius, be sudėtingo programavimo
- Integruotos veikėjų ir dialogų sistemos
- Galimybė kurti žemėlapius iš paruoštų dalių

Geriausiai tinka: Istorijoms su veikėjais, užduočių žaidimams, politinėms ir bendruomenių simuliacijoms.

EGLE pristatė pasaulinius žaidimų dizaino principus – atsiliepimų ciklą, žaidimo eigą ir pagrindinius elementus – bei supažindino su įrankiais, kuriuos dalyviai naudos veiklos metu. Dalyviai stebėjo atidžiai ir buvo susidomėję, tikėdamiesi užduoti konkrečius klausimus, pradėję taikyti šiuos principus praktikoje.

Pirmoji užduotis: įrankių paruošimas ir pažintis su jais

DABAR TAVO EILĖ!

1 užduotis: Atkurkite nesudėtingą įvadinę dalį. Naudokite failus, esančius bendrame aplanke pavadinimu - „1 užduotis - įvadas“.

1 GRUPĖ  genially	2 GRUPĖ 
Sukurkite pagrindinius žaidimo elementus, naudotojo veiksmus ir perėjimus	Sukurkite pagrindinius žemėlapius, veikėjus ir įvykius

Dalyviams nurodyta išbandyti, kaip veikia jiems skirtas įrankis ir atidaryti bendrą „Dropbox“ aplanką su visa reikalinga informacija. Ten jie rado išsamius pirmos užduoties nurodymus, kurių laikydamiesi susipažino su įrankiu ir jo pagrindinėmis funkcijomis, kurdami įžanginę sceną su pagrindiniais elementais (mygtukais, teksto laukais, žemėlapiais, veikėjais) bei atitinkamomis sąveikomis (pasirinkimais, perėjimais,

dialogais, kelių pasirinkimų galimybėmis, svarbiais įvykiais). Jie dirbo greičiau nei planuota ir įsitraukė į užduotį, tyrinėjo daugiau nei nurodyta instrukcijose ir siūlė įvairius elementus savo įžanginėje scenoje.

Antroji užduotis: Praktinis scenos kūrimas ir tobulinimas

UŽDUOČIŲ KŪRIMAS

2 užduotis: Žaidime sukurkite veiksmų seką, kurioje žaidėjas: pasikalbėtų su veikėju, tada rastų daiktą ir galiausiai atrakintų duris. Naudokite failus, esančius bendrame aplanke pavadinimu - „2 užduotis – žaidimo užduoties kūrimas“.

 1 GRUPĖ genially	2 GRUPĖ 
Išbandykite S'CAPE įrankius ir sukurkite pirmą užduotį	Išbandykite žaidimo elementus ir sukurkite pirmą užduotį

Baigę kurti įvadinę sceną, partneriai ėmėsi pirmosios užduoties. Ji apėmė bendravimą su veikėju, surandamą objektą ir durų atrakinimą (naudojant „S'Cape“ įrankį „Brian“ platformoje „Genially“, o „RPG Maker MV“ – bendrus įvykių scenarijus ir sąlygines struktūras). Jie turėjo laiko ir laisvę eksperimentuoti su įrankiais už instrukcijų ribų, pridėdami animacijų ir vizualinių elementų.

Turėdami dvi papildomas valandas, kai kurie dalyviai jau ėmėsi 3-iosios užduoties ir sukūrė konkrečių istorijų bei galutinius tikslus. Tuo metu EGLE tikėjosi, kad partneriai sugebės užbaigti visą žaidimą anksčiau nei planuota, ir pasiūlė, kad vos tik partneriai pasieks numatytus kiekvienos užduoties rezultatus, jie galėtų pradėti dirbti su kitu įrankiu keliose užduotyse iki darbo seminaro pabaigos. Tai leistų kiekvienam dalyviui išbandyti abu įrankius ir bet kada sulaukti pagalbos.

KURKIME TOLIAU!

3 užduotis: Sukurkite užduotį su keliais pasirinkimais ir veiksmais.

Naudokite failus, esančius bendrame aplanke pavadinimu - „3 užduotis – žaidimo užduoties kūrimas“.

1 GRUPĖ  genially	2 GRUPĖ 
Išbandykite, kaip veikia paspaudimai ir papildomi įrankiai	Išbandykite, kaip žaidėjas juda ir kaip veikia jo pasirinkimai

Pirmos dienos pabaigoje kiekviena grupė jau buvo išbandžiusi užduotį, nors ji iš pradžių buvo numatyta antrai dienai. Dalyviai greitai priprato prie įrankių ir pradėjo eksperimentuoti su funkcijomis, kurių nebuvo mokoma. Galima teigti, jog pasirinktas įrankis ir instrukcijos buvo aiškūs bei suprantami, todėl buvo lengva juos pritaikyti, integruoti ir skatinti kūrybišką darbą.

Aptarimas ir grįžtamasis ryšys

APTARIMAS IR DALYVIŲ ĮŽVALGOS

- Ką išmokote?
- Su kokiais iššūkiais ar sunkumais susidūrėte?
- Ką dar būtų galima patobulinti, ar išbandyti?
- Ką norėtumėte toliau vystyti, tyrinėti ar sukurti antrąją dieną?



Dienos pabaigoje dalyviai sakė, kad daug sužinojo ir jaučiasi labiau pasitikintys savo gebėjimu kurti interaktyvų skaitmeninį turinį. Kai kuriems dalyviams buvo šiek tiek sunku įsitraukti į mokymus dėl techninių pagrindų trūkumo, bet greitai suprato, jog reikia gerai juos įsisavinti prieš pereinant prie edukacinio ir kūrybinio turinio kūrimo. Kiti dalyviai jau buvo sukūrę žaidimo modelį, ypač naudodami „RPG Maker MV“, todėl jie galėjo kūrybiškai eksperimentuoti ir matyti, kad jų kūrinys panašėja į tikrą žaidimą.

Svarbu paminėti, kad visi dalyviai per suplanuotas pertraukėles tęsė darbą su savo žaidimais, dirbdami savo tempu ir tyrinėdami įrankių funkcijas, o porose pertraukas darydavo, kai jausdavo poreikį. Tvarkaraštis buvo tik kaip orientyras, o laikai lanksčiai keičiami pagal pogrupio poreikius, kad jų kūrybos ir tyrinėjimo procesas nebūtų sutrikdytas, nes visi dirbo skirtingu tempu.



2-oji diena – Pažangi bendradarbiavimo kūryba ir eksperimentavimas

Minčių lietus: Mokymosi koncepcijos ir idėjos turiniui

Nors veikla buvo orientuota į techninių įgūdžių lavinimą, pagrindinis mokymų tikslas buvo suteikti partneriams galimybę pritaikyti šiuos įgūdžius kuriant edukacinius vaizdo žaidimus, skirtus pilietiniam ugdymui, ES vertybėms ir tvarumui.

Remdamiesi tuščia „PowerPoint“ skaidre, dalyviai aptarė ir pasiūlė įvairius scenarijus, siekdami įtraukti jaunimą į skirtingas situacijas ir perteikti pilietines temas per trumpus vaizdo žaidimus. Dalyviai įkvėpė vienas kitą, rėmėsi veikloje įgytais įgūdžiais, tyrinėjo galimas idėjas, kurias galėtų plėtoti savo būsimuose žaidimuose.

Kai kurie dalyviai nuo pirmos dienos į savo žaidimus įtraukė edukacinius elementus, o kiti daugiausia dėmesio skyrė tvarkingam žaidimo funkcionavimui ir kūrybiškumui, nesijaudindami dėl edukacinių reikalavimų, nes žinojo, kad žaidimus bus galima pritaikyti mokymuisi, kai tik įgis pasitikėjimo naudojantis įvairiomis įrankių funkcijomis.

IDĖJŲ GENERAVIMAS



Trumpi žaidimų scenarijai pilietiniam ugdymui:

- Visuomenės simuliacija: balsavimo svarba, poveikis mažumoms („pasaulis, kuriame moterys neturi balso“)
- Demokratiniai rinkimai su istoriniais veikėjais: kelionė laiku, renkant dėlionės dalis iš kiekvieno veikėjo ir taip kuriant istoriją
- Kelionė laiku („Kalėdų giesmė“): sprendimų poveikis ir jų pasekmės laikui bėgant
- Interaktyvi kelionė po Europą: pilietinių teisių ir ES veikimo pagrindai
- Bendruomenės kūrimo žaidimas: vertybės, taisyklės ir informacijos patikimumas
- Bendruomenės / miestelio atkūrimas po to, kai dingsta jo meras

PAVERSKITE ŽAIDIMĄ NAUDINGA PAMOKA

- Pritaikykite žaidimo aplinką pagal dalyvių amžių, patirtį ir poreikius.
- Aiškiai apibrėžkite, ką dalyviai turėtų suprasti ar išmokti.
- Kiekvienai užduočiai numatykite konkretų mokymosi rezultatą.

**Gal turite minčių? Pasiūlymų? Idėjų?
Rūpesčių? Abejonių? Poreikių?**



Pastaba: buvo numatyta dieną pradėti pirmosios dienos pasiekimų apžvalga ir pirminių antrosios dienos tikslų aptarimu, tačiau dėl dalyvių spartesnės pažangos ir išsamios refleksijos, atliktos pirmosios dienos pabaigoje, aptarimo buvo atsisakyta, o diena pradėta minčių lietumi.

Ketvirtoji užduotis: Užbaigti prototipo kūrimą

PASKUTINĖ UŽDUOTIS!

4 užduotis: Sukurkite paskutinę užduotį ir žaidimo pabaigą.

Naudokite failus, esančius bendrame aplanke pavadinimu - „4 užduotis – žaidimo dalių sujungimas ir užbaigimas“.

1 GRUPĖ	2 GRUPĖ
 genially	
Kuria interaktyvius elementus ir „vilkimo ir numetimo“ (drag-and-drop) funkcijas	Tobulina vizualus, judesius ir šalutinius įvykius

Kaip ir buvo tikėtasi, dalyviai sugebėjo atlikti nurodytas funkcijas ir pasiūlė papildomų elementų savo užduotims bei pabaigos scenai. Grupė, kuri naudojo „Genially“, sugebėjo užbaigti savo žaidimus anksčiau nei tikėtasi, nes pagrindines įrankio funkcijas buvo ištyrę dar antrosios dienos vidurdienį. Dėl to dalyviai galėjo pradėti tyrinėti pirmąsias užduotis per „RPG Maker MV“, toliau tobulinti skaitmeninius įgūdžius ir išmokti naudotis technologiškai sudėtingesniu žaidimų kūrimo įrankiu.

PASKUTINIS ŽINGSNIS!

5 užduotis: Užbaikite 3 pagrindines užduotis ir parenkite žaidimo pabaigą. Naudokite „Naudingi ištekliai ir įrankiai“ faile pateiktą medžiagą.

1 GRUPĖ	2 GRUPĖ
 genially	
Užbaikite įvadą, 3 užduotis ir žaidimo pabaigą.	

Dalyviai nuolat peržiūrėdavo ir tobulindavo kiekvieną žaidimo etapą – nuo pradžios iki pabaigos – kaip, pavyzdžiui, funkcijas ar turinį, kad pasiektų vientisą ir pilną žaidimo patirtį.

Visi dalyviai sugebėjo užbaigti paskutinius pataisymus anksčiau nei buvo numatyta, todėl likusią antrosios dienos dalį jie skyrė istorijos kūrimui, tikslų išgryninimui, vizualinių elementų, animacijų, papildomų sąlygų ar sąveikų pridėjimui, taip tobulindami ankstesnės užduoties projektus.

Pirmos grupės dalyviai, kurie buvo užbaigę žaidimus, naudodami „Genially“, galėjo susipažinti su „RPG Maker MV“ pagrindais. Kai kurie iš jų dirbo kartu su antros grupės kolegomis (kadangi „RPG Maker MV“ vienu metu gali naudoti tik vienas asmuo su tuo pačiu paskyros prisijungimu), kad nereikėtų sudėtingesnio įrankio naudoti be patyrusio vadovo pagalbos. Jie nesukūrė konkrečių žaidimų, tačiau įgijo pagrindus, kurie ateityje padės užtikrintai naudotis šiuo įrankiu.

Pastaba: ši užduotis iš pradžių buvo numatyta trečiosios dienos rytui, tačiau buvo užbaigta antrąją dieną, nes dalyviai dirbo greičiau. Kadangi visi dalyviai norėjo tęsti darbą prie savo žaidimų iki dienos pabaigos, darydami reguliarias pertraukas pagal savo tempą ir poreikius, antrosios dienos pabaigoje apibendrinimo nebuvo. Trečiosios dienos rytas buvo skirtas tik partnerių žaidimų demonstravimui ir įgytų žinių apžvalgai, siekiant efektyviai išnaudoti laiką ir pasiekti konkrečių rezultatų.

3-oji diena – Rezultatų pristatymas ir refleksija

Žaidimų pristatymas ir grįžtamasis r

Taikantis prie dalyvių tempo, trečiosios dienos rytas buvo skirtas tik žaidimų demonstravimui ir grįžtamajam ryšiui, kad galima būtų įvertinti pasiektus rezultatus ir tobulintinas sritis. Kiekvienas dalyvis pristatė savo žaidimą, supažindino kitus su istorija ir funkcijomis, pabrėžė tikslus, sprendimus bei galimus žaidėjo pasirinkimus ir paaiškino kai kuriuos sprendimus ar nuorodas.

Kiti dalyviai aptarė pristatytus žaidimus, pagyrė kūrybinius pasirinkimus ir galimą naudojamų funkcijų mokomąją vertę ir išskyrė svarbiausius elementus, iš kurių galima semtis įkvėpimo. Dalyviai buvo patenkinti rezultatais, nes visi žaidimai turėjo aiškų potencialą tobulėti ir virsti naudingais ištekliais, skyrus kelias papildomas darbo dienas ir įtraukiant pedagogines idėjas.

PRISTATYMAS IR GRUPIŲ GRĮŽTAMASIS RYŠYS

Susipažinkime su tuo, ką sukūrė kiekviena grupė!

- **Kokiomis idėjomis norėtumėte pasidalinti?**
- **Ką norėtumėte tobulinti toliau?**
- **Kokius papildomus išteklius reikėtų pasitelkti?**
- **Jūsų įžvalgos apie aiškumą, turinį, mokymosi potencialą, sklandumą ir įgyvendinimą?**
- **Kviečiame pasidalyti nuomone!**

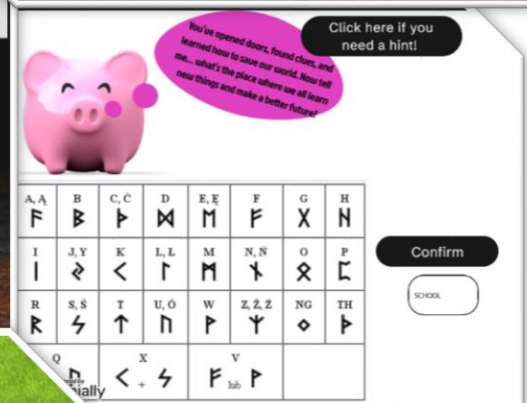
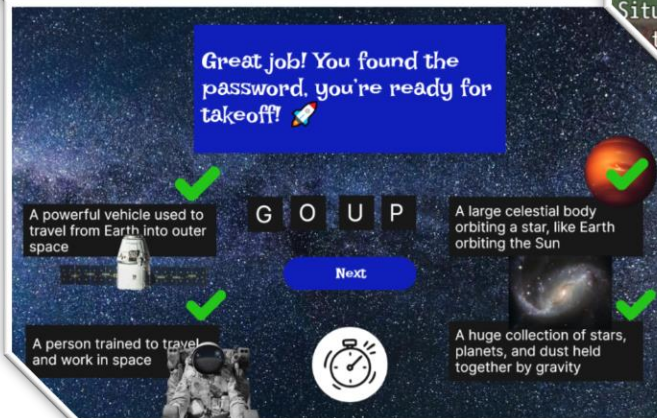
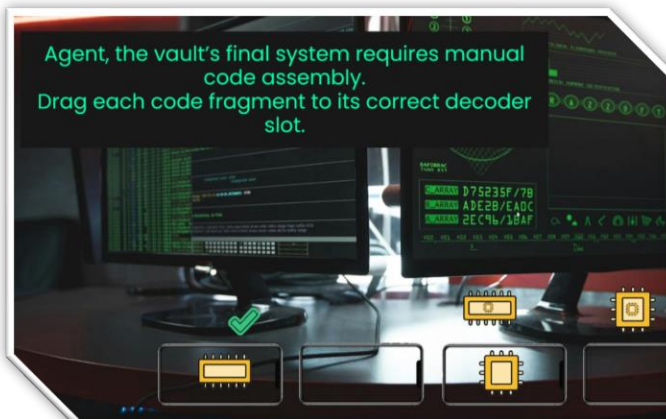


Kviečiame RPG Maker MV failus ir „Genially“ nuorodas patalpinti „**Workshop results**“ aplanke „Dropbox“, kad būtų patogu stebėti rezultatus.

Siekiant išsaugoti rezultatus, visi žaidimai buvo įdėti į bendrą „Dropbox“ aplanką. Be to, EGLE įrašė žaidimų demonstraciją ir sukūrė vaizdo montažą, kuris bus paskelbtas partnerių socialiniuose tinkluose, pristatant dalyvių pasiekimus per pastarąsias 2,5 dienas.

Pastaba: Pastebėta, kad kai kurie dalyviai dirbo prie žaidimų ilgiau nei numatyta, vakare ir 3-iosios dienos metu tobulindami funkcijas, vizualus ir sąveikas. Tai įrodė, kad ši patirtis ne tik atitiko projekto tikslus, bet ir skatino asmeninį dalyvių, kurie iš pradžių neturėjo patirties šioje srityje, įsitraukimą bei entuziazmą skaitmeniniame kūrybiškume.





Užbaigiamoji refleksija ir aptarimas

Dirbtuvių pabaigoje, po visų rezultatų pristatymo ir įvertinimo, partneriai dalijosi patirtimi, pagrindinėmis įžvalgomis ir iššūkiais. Nors kai kuriems pradžioje buvo sunku įsisavinti pagrindines funkcijas arba pamatyti savo žaidimų potencialą (ypač pirmosios grupės dalyviams su „Genially“), dabar visi dalyviai jautėsi užtikrinti savo gebėjimu kurti skaitmeninį turinį.

Nors dirbtuvių dėmesys buvo sutelktas į techninį pritaikymą, mokomųjų elementų integravimas vis tiek reikalautų praktinio darbo ir ekspertų pagalbos.

EGLE pateikė naudingų išteklių ir įrankių sąrašą funkcijų plėtojimui bei integracijai, kartu siūlydama nuolatinę pagalbą dalyviams, jei jie susidurtų su sunkumais tęsdamiesi žaidimų kūrimą po dirbtuvių.

REFLEKSIJA IR DISKUSIJA

- **Kokius įgūdžius įgijote per pastarąsias 2 dienas?**
- **Su kokiais iššūkiais ar sunkumais susidūrėte?**
- **Kokie galėtų būti kiti žingsniai, kad mokomasis turinys būtų įtrauktas į sukurtą žaidimą?**
- **Ar jaučiatės pasiruošę naudoti aptartas platformas kuriant mokomuosius žaidimus?**
- **Ką dar norėtumėte išmokti, kad jaustumėtės tvirčiau kuriant vaizdo žaidimus?**



III. Mokymasis pasibaigus veiklai ir grįžtamojo ryšio rinkimas

Mokymasis pasibaigus veiklai

Po veiklos dalyviai buvo skatinami tęsti mokymosi procesą savarankiškai: pirmosios grupės nariai, kurie dirbo su „Genially“, buvo raginami toliau tyrinėti „RPG Maker MV“, o antrosios grupės nariai, kurie kūrė su „RPG Maker MV“, – „Genially“. Jiems buvo skirtas terminas laikas įkelti sukurtą žaidimo įžangą ir pirmąją užduotį į tą patį aplanką, kuriame saugomi dirbtuvių rezultatai.

Svarbu paminėti, kad keli dalyviai sugebėjo padaryti daugiau nei buvo reikalaujama antrojoje užduotyje, o tai rodo, jog techninės pagrindų žinios kiekvienam iš pasirinkto įrankio yra lengvai suprantamos ir leidžia greitai kūrybiškai tyrinėti bei išlaikyti motyvaciją.

Nors šio proceso rezultatai buvo mažiau išvystyti nei prieš tai minėtos veiklos metu sukurti žaidimai, jie parodo dalyvių supratimą apie nagrinėtas funkcijas ir principus bei gebėjimą juos taikyti savarankiškai, pasinaudojant mokymų metu suteikta informacija ir ištekliais.

Dalyvių grįžtamasis ryšys

Visi dalyviai užpildė Google formas, kuriose dalinosi mintimis, įvertinimais, poreikiais ir rekomendacijomis tiek iškart po dirbtuvių, tiek pasibaigus savarankiškam mokymuisi po jų. Apklausą sudarė uždari klausimai, vertinami skalėje nuo 1 iki 5 nuo „Visai ne“ iki „Tikrai taip“. Buvo ir atviri klausimai, kurie leido dalyviams paaiškinti savo patirtį bei pasiūlyti patobulinimus veiklos procesui, ištekliams ir rezultatams.

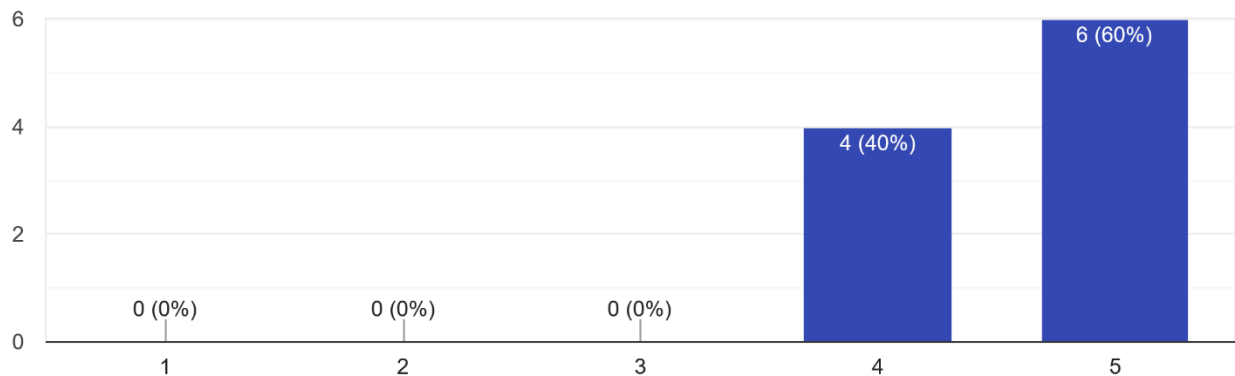
Išvados ir pastebėjimai, remiantis vertinimo ir atsiliepimų formomis

Vertinimo formų ir grįžtamojo ryšio analizė rodo, kad mokymai sėkmingai pasiekė pagrindinį tikslą – sustiprinti dalyvių pasitikėjimą ir įgūdžius kuriant vaizdo žaidimus be

programavimo. Apklausoje visi dalyviai dirbtuves įvertino 4 arba 5 balais iš 5, rodydami vienareikšmiškai teigiamą patirtį. Po dirbtuvių visi patvirtino, kad didžiuojasi ir yra patenkinti savo žaidimais, o kai kurie norėtų toliau juos tobulinti.

Kiek apskritai esate patenkinti šia dirbtuvė?

10 responses

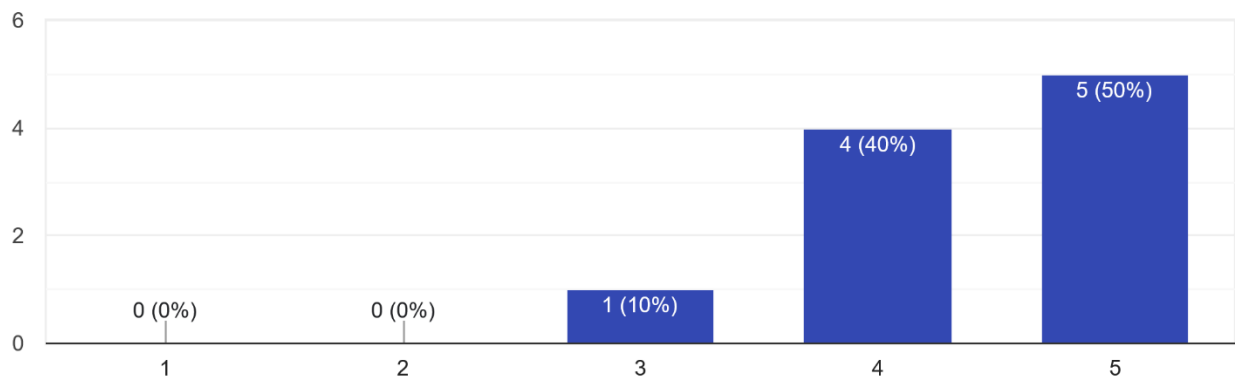


Palyginus pradines žinias su pasitikėjimu po dirbtuvių, matyti akivaizdi dalyvių kompetencijos pažanga. Prieš dirbtuves dauguma dalyvių savo žinias apie vaizdo žaidimų kūrimą įvertino žemesnėje skalės dalyje (1–2), o po dirbtuvių visi dalyviai nurodė aukštesnį žinių ir pasitikėjimo lygį, dauguma pasirinko 4 arba 5. Šis pokytis atsispindi ir atviro tipo atsakymuose, pavyzdžiui:

- „Supratau, kaip funkcijos ir siužetas gali susijungti. Didžiuojuosi pasiektais rezultatais per tokį trumpą laiką, ypač atsižvelgiant į mano pradines žinias.“
- „Dabar šiuos principus suprantu kur kas aiškiau ir praktiškiau. Veikla padėjo suprasti, kaip fikslai, taisyklės ir grįžtamasis ryšys susijungia ir taip sukurama prasminga edukacinė patirtis.“
- „Dirbtuvės suteikė tvirtą pagrindą, ir dabar aiškiai žinau, kaip pats galiu kurti paprastus prototipus bei tyrinėti žaidimo funkcijas.“

Kaip vertinate savo žinias apie vaizdo žaidimų kūrimą po dirbtuvių?

10 responses



Kai kurie dalyviai pabrėžė, kad iš pradžių jautėsi neužtikrintai, tačiau struktūruotas praktinis mokymasis palaipsniui suteikė pasitikėjimo. Šie atsiliepimai sutampa su fasilitatorių pastebėjimais, kad dirbtuvių metu dalyvių savarankiškumas ir iniciatyva augo. Vertinimai taip pat parodė, kad dalyviai buvo labai patenkinti balansu tarp gautos pagalbos ir kūrybinės laisvės. Dirbtuvių vertinime daugiau nei 85 % dalyvių turinį, paaiškinimus ir organizavimą įvertino 4 arba 5 balais, o atviro tipo atsakymai akcentavo eksperimentavimo naudą:

- ✦ „Sužinojau, kad žaidimų kūrimas nėra tik techninis procesas – taip pat ir kūrybinis, reikalaujantis aiškumo, apmąstymo ir suderinimo su mokymosi tikslais.“
- ✦ „Naudingiausia buvo praktinė mažų bandomųjų žaidimų kūrimo dalis, nes iš karto galėjau pritaikyti įgytas žinias.“
- ✦ „Mes mokėmės vieni iš kitų, eksperimentavome su pasirinktais žaidimų kūrimo įrankiais, dėl ko efektyviai keitėmės įgūdžiais ir tyrinėjome kūrybinius bei skaitmeninius gebėjimus.“
- ✦ „Iš pradžių vykdėme instrukcijas žingsnis po žingsnio, tačiau laikui bėgant panaudojome įgytas žinias, kad sukurtume kažką kūrybiško ir unikalaus.“

Dalyvių atsiliepimai: Kas patiko, ką siūlo patobulinti ir kilusios problemos

Bendras dalyvių grįžtamasis ryšys išryškino aiškią pedagoginę struktūrą, įrankių aktualumą ir kokybišką veiklos vedimą. Visi dalyviai jautėsi palaikomi ir gaunantys pakankamai pagalbos iš eksperto (EGLE) nuotolinio tęsinio metu.

- ✦ „Instrukcijos buvo puikiai paruoštos ir aiškos, net tiems, kurie dirbo su tuo pirmą kartą.“
- ✦ „Pavyzdžiai, instrukcijos ir pagalba buvo itin naudingi. Matydamas konkrečius pavyzdžius ir gaudamas detalius nurodymus, lengviau supratau, kaip veikia skirtingos žaidimo funkcijos ir kaip jas pritaikyti savo prototipe.“

Visgi bendradarbiavimas buvo nuolat minimas kaip svarbus aspektas, kurį reikia tobulinti. Dalyviai vertino darbą mišrioje porose ir pabrėžė bendro problemų sprendimo bei idėjų mainų svarbą:

- ✦ „Būtų daug geriau, jei būtų daugiau integracijos ir komandos formavimo veiklų. Nors dauguma dalyvių pažinojo vieni kitus, komandos iš skirtingų šalių galėjo daugiau bendradarbiauti, o tai taip pat suteiktų daugiau galimybių mokytis vieniems iš kitų.“

Didžiausi rūpesčiai buvo susiję su tempu ir pažintine apkrova, tačiau jų buvo nedaug. Tarp dalyvių rekomendacijų – dažnesnės pertraukos ir daugiau laiko diskusijoms bei apmąstymams.

- ✦ „Ilgas, nepertraukiamas laikas prie kompiuterio sukėlė nuovargį ir monotonią. Ateityje verta efektyviau organizuoti laiką, įtraukti kūrybines veiklas (nenaudojant kompiuterių), kad dalyviai galėtų pailsėti.“

Pagrindiniai patobulinimai, kuriuos jaunimo organizacijos galėtų įgyvendinti kartoiant veiklą

Atsižvelgiant į dalyvių atsiliepimus ir stebėtą mokymosi eigą, jaunimo organizacijoms, planuojančioms pakartoti ar pritaikyti šią veiklą, galima pateikti kelias rekomendacijas.

Pirma, nors dirbtuvės buvo orientuotos į techninių įgūdžių lavinimą – tikslą, kuris buvo vertinamas kaip aiškus ir efektyvus – keli dalyviai norėjo labiau išplėsti edukacinius tikslus ir suprasti pedagoginius pritaikymus.

Visi dalyviai jautėsi užtikrinti ir galėjo savarankiškai tęsti darbą su nuotoline pagalba, tačiau keli iš jų akcentavo, kad reikėtų aiškesnių ryšių tarp žaidimo funkcijų ir mokymosi tikslų.

- ✦ „Aš žinau, kaip žaidimas veikia, bet norėčiau daugiau pagalbos jį pritaikant mokymosi tikslams.“
- ✦ „Būčiau norėjęs (-usi) daugiau edukacinių minižaidimų pavyzdžių.“

Taip pat, pritaikant dirbtuves skirtingų dalyvių poreikiams, svarbu užtikrinti lankstų tempą ir skirtingus, individualiai pritaikytus mokymosi kelius. Grupėms, kurios nepasitiki savo skaitmeniniais įgūdžiais, efektyviau koncentruotis į vieną įrankį, o pažengusiems dalyviams naudinga eksperimentuoti su keliomis skirtingomis priemonėmis. Kadangi dalyviai dirbo greičiau nei tikėtasi, būtų buvę įdomiau ir efektyviau, jei kiekvienai grupei būtų skirtas laikas išbandyti abu žaidimų variklius ir sukurti po du prototipus vietoj vieno. 2,5 dienos dirbtuvėms būtų geriau pirmą dieną skirti „Genially“ – kuris yra paprastesnis, bet mažiau įtraukiantis – o likusias dienas skirti „RPG Maker MV“, kuris techniškesnis, bet labiau motyvuojantis, nes žaidimas atrodo kaip tikras vaizdo žaidimas.

Remiantis gautu grįžtamuju ryšiu, pagrindinis tvarkaraštis galėtų būti pakoreguotas taip:

Pirmoji diena

- ✦ **1 žingsnis:** Išbandyti kelis edukacinius žaidimus, susijusius su pagrindine mokymosi tema.
- ✦ **2 žingsnis:** Žaidimo funkcijų, eigos ir lūkesčių pristatymas.
- ✦ **3 žingsnis:** Užduočių ir poreikių aptarimas + idėjų generavimas mokymosi tikslams.
- ✦ **4 žingsnis:** Žaidimo kūrimas porose naudojant „Genially“ prototipą, laikantis konkrečių instrukcijų ir darant reguliarias pertraukėles funkcijų bei pedagoginių tikslų aptarimui.

Antroji diena

- ✦ **5 žingsnis:** Pagrindinių įžvalgų aptarimas ir diskusija apie sunkumus bei poreikius.
- ✦ **6 žingsnis:** Porose kurti žaidimą su RPG Maker MV, vadovaujantis aiškiomis instrukcijomis ir darant reguliarias pertraukėles, kad galima būtų aptarti žaidimo funkcijas ir pedagoginius tikslus.

Trečioji diena

- ✦ **7 žingsnis:** „RPG Maker MV“ prototipo užbaigimas.
- ✦ **8 žingsnis:** Baigtų žaidimų pristatymas ir aptarimas.
- ✦ **9 žingsnis:** Aptarti pagrindines pamokas, iškilusius sunkumus ir edukacinius poreikius.

Apibendrinimas

Veiklos metu ir po jų surinkti pastebėjimai bei grįžtamas ryšys patvirtina, kad ši metodika ir modelis yra veiksmingi, suteikiantys dalyviams žinių ir pritaikomi kitose situacijose, jei juos derinant atsižvelgiama į dalyvių skaitmeninius įgūdžius, užtikrinama struktūruota pedagoginė refleksija bei teikiama nuolatinė pagalba ir aktualūs išteklių.

Priedai

Kiekvieno žaidimo tipo pagrindinės funkcijos

Pasakojimu ir pasirinkimais grįsti žaidimai

- ❖ Dialogai su keliais pasirinkimais
- ❖ Pasirinkimai, kurie keičia žaidimo scenarijų
- ❖ Ryšiai su veikėjais
- ❖ Daiktų rinkimas ir naudojimas
- ❖ Aplinkos tyrinėjimas
- ❖ Sprendimai su laiko limitu

Vaidmenų ir misijų žaidimai

- ❖ Dialogai ir moraliniai pasirinkimai
- ❖ Pasirinkimai, kurie keičia žaidimo scenarijų
- ❖ Individualios arba komandinės misijos ir vaidmenys
- ❖ Įgūdžiai ir patirtis (XP)
- ❖ Komandos valdymas
- ❖ Išteklių dalijimasis ir mainai
- ❖ Žaidėjo sprendimų poveikis kitiems

Simuliaciniai žaidimai

- ❖ Išteklių valdymas (laikas, taškai, pinigai, energija)
- ❖ Paeiliui priimami sprendimai
- ❖ Priežasties ir pasekmės sistemos
- ❖ Kūrimas ir tobulinimas
- ❖ Rodikliai ir pažangos stebėjimas
- ❖ Žaidėjo sprendimų poveikis kitiems
- ❖ Balsavimas ir sprendimų priėmimas

Nuotykių ir tyrinėjimo žaidimai

- ❖ Renkami daiktai ir pasiekimai
- ❖ Užuominos, kurias reikia atrasti
- ❖ Objektų ar vietų apžiūra
- ❖ Užrašų ir informacijos rinkimas
- ❖ Kelionių užrašai

Mąstymo ir užduočių žaidimai

- ❖ Rūšiavimas ir porų sudarymas
- ❖ Dėsningumų atpažinimas
- ❖ Kodų, spynų ar užraktų atskleidimas
- ❖ Objektų naudojimas žaidime
- ❖ Uždaviniai, kuriuos reikia spręsti tam tikra seka
- ❖ Paslėptų objektų paieška

Veiksmo ir reakcijos žaidimai

- ❖ Šuoliai ir kliūtys
- ❖ Daiktų rinkimas
- ❖ Gyvybės / energijos lygio juostos
- ❖ Užduotys su laiko limitu
- ❖ Pagalbos ir trukdžių galimybės žaidime
- ❖ Vietos, kur galima išsaugoti progresą

Naudingi ištekliai ir įrankiai

SIUŽETO KŪRIMO ĮRANKIAI

- ✓ [Twinery.org](https://twinery.org): Nemokama interaktyvi pasakojimų kūrimo programinė įranga, naudinga kuriant siužeto planus.
- ✓ [Miro.com](https://miro.com): Vizualinis siužetų kūrimas, idėjų susiejimas, idealu vingiuotoms istorijoms

INSTRUKCIJOS

- ✓ [Genially Academy](https://www.genially.com): Kursai, kuriuose galima išmokti viską apie „Genially“.
- ✓ [Genially website](https://www.genially.com): Daug išteklių ir šablonų įvairioms temoms.
- ✓ [RPG Maker Fandom](https://www.rpgmakerfandom.com): Mokomieji vaizdo įrašai, kuriuos sukūrė MV entuziastai.
- ✓ [YouTube videos by SomeRanDev](https://www.youtube.com/watch?v=...): išsamios „RPG Maker MV“ instrukcijų paaiškinimai.

IMAGES: iš anksto paruošti vizualai ir fonai

- ✓ [Canva](https://www.canva.com): Didelė vizualų, ikonų, formų ir nuotraukų kolekcija; įrankiai vaizdams keisti, derinti ir pritaikyti.
- ✓ [Storyset](https://www.storyset.com): Nemokamos iliustracijos, kurias galima redaguoti
- ✓ [Flaticon](https://www.flaticon.com): Plati nemokamų ikonų ir simbolių kolekcija (su kreditais)
- ✓ [Freepik](https://www.freepik.com), [Pixabay](https://www.pixabay.com) ir [Pexels](https://www.pexels.com): Nemokama vaizdų ir fonų duomenų bazė.
- ✓ [Unsplash](https://unsplash.com): Nemokamos aukštos kokybės nuotraukos (šiuolaikiškos, realios).
- ✓ [Itch.io Asset Library](https://itch.io/asset-library): Nemokama bendruomenės sukurta „RPG Maker MV“ grafika.
- ✓ [OpenGameArt](https://www.opengameart.com): Nemokami rinkiniai, personažai ir kiti ištekliai „RPG Maker MV“.

AUDIO: muzika ir garso efektai

- ✓ [Incompetech](https://www.incompetech.com): Šimtai nemokamų Kevino MacLeod dainų.
- ✓ [OpenGameArt](https://www.opengameart.com): Didelė garso efektų ir dainų kolekcija.
- ✓ [FreeSound](https://www.freesound.org): Vartotojų įkeltų garso efektų kolekcija
- ✓ [Bensound](https://www.bensound.com): Nemokama muzika švietimui ir nepelno organizacijoms.
- ✓ [Mixkit](https://www.mixkit.net): Trumpi ciklai, garso efektai, perėjimai ir foninė muzika.

Veiklos darbotvarkė (laikinas variantas, prieš adaptacijas)

1 diena – Įvadas ir įrankių apžvalga

9h30 – 10h30 | Sutikimas ir apžvalga

- ✓ **Įžanginė veikla:** Mėgstamiausi žaidimai ir asmeniniai tikslai.
- ✓ **Diagnozė:** Dalyvių patirtis ir pasitikėjimas dirbant su skaitmeniniu dizainu.
- ✓ **Žaidimų testavimas:** Du pavyzdiniai žaidimai „[The Crow and the Enchanted Fort](#)” („Genially”) ir „[V0c's Journey 2 – The Letter](#)” („RPG Maker MV”).
- ✓ **Suskirstymas į grupes**

10h30 – 11h00 | Susipažinimas su žaidimų dizaino principais

- ✓ Esminės žaidimo funkcijos (tikslai, eiga, atsiliepimai)

11h00 – 11h15 | Kavos pertraukėlė

11h15 – 13h00 | Įrankių paruošimas ir tyrinėjimas

- ✓ 1 grupė („Genially”): Kuria pagrindinius elementus, sąveikas ir perėjimus.
- ✓ 2 grupė („RPG Maker”): Kuria pagrindinius žemėlapius, personažus ir įvykius.

1 užduotis: Paprastos įžangos scenos atkartojimas

13h00 – 14h00 | Pietų pertrauka

14h00 – 16h00 | Praktinė veikla: scenų kūrimas

- ✓ 1 grupė („Genially”): Susipažįsta su „S’Cape” įrankiais ir kuria pirmąją užduotį.
- ✓ Grupė 2 („RPG Maker”): Naudoja daiktus ir įvykius pirmosios užduoties kūrimui.

Antra užduotis: Atkurti paprastą užduotį – pakalbėti su NPC, rasti objektą, atrakinti duris.

16:00 – 16:15 | Kavos pertraukėlė

16:15 – 17:30 | Aptarimas tarpusavyje

- ✓ **Diskusija:** Atradimo proceso ir iššūkių aptarimas
- ✓ **Refleksija:** Ką išmokome? Ką norime tyrinėti sekančią dieną?

2 diena – Pažengus bendradarbiavimas ir eksperimentavimas

9h30 – 10h00 | Apžvalga ir dienos tikslai

- ✓ Ką išmokome vakar?
- ✓ **Tikslas:** Sukurti po 2 papildomas scenas kiekvieno dalyvio žaidime

10:00 – 12:30 | Praktinė veikla: Scenų kūrimas

- ✓ 1 grupė („Genially“): Tyrinėja interaktyvumą ir papildomus įrankius.
- ✓ Grupė 2 („RPG Maker“): Susipažinimas su judėjimo galimybėmis ir variantais.

Užduotis 3: Atkurti daugiafunkcę užduotį (kelios pasirinkimo galimybės / veiksmai)

12h30 – 13h00 | Konceptijos ir turinio idėjos

- ✓ **Minčių lietus:** Trumpi žaidimų scenarijai pilietiniam ugdymui.
- ✓ **Nustatymai:** Tikslų, mokomosios temos ir pagrindinių sąvokų išgryninimas.

13h00 – 14h00 | Pietų pertrauka

14h00 – 16h45 | Prototipo kūrimo užbaigimas

- ✓ 1 grupė („Genially“): Tobulina interaktyvumą ir “drag-and-drop” funkcijas.
- ✓ 2 grupė („RPG Maker“): Vizualai, judėjimas, paraleliniai įvykiai.

Užduotis 4: Atkurti apibendrinančią užduotį ir galimą užbaigimo sceną.

16h45 – 17h00 | Kavos pertraukėlė

17h00 – 17h30 | Aptarimas

- ✓ **Diskusija:** Pažangos ir iššūkių aptarimas
- ✓ **Refleksija:** atsiliepimai apie žaidimo eigą, aiškumą ir techninius aspektus.

 3 diena – Baigiamieji darbai ir refleksija + partnerių susitikimas

9h30 – 11h00 | Apžvalga ir paskutiniai pataisymai

- ✓ Trumpa antrosios dienos apžvalga ir grupių prototipų užbaigimas

Užduotis 5: baigiamieji trijų pagrindinių užduočių ir galimos pabaigos scenos darbai.

11h00 – 11h15 | Kavos pertraukėlė

11h15 – 12h00 | Darbų pristatymas ir grįžtamasis ryšys

- ✓ **Vienas dalyvis iš kiekvienos pogrupio** pristato savo prototipą (po 5 min.)
- ✓ **Grįžtamasis ryšys:** Aiškumas, turinys, mokymosi galimybės ir įgyvendinimas

12h00 – 13h00 | Apibendrinimas ir tolesni žingsniai

- ✓ **Igytų įgūdžių** ir iššūkių aptarimas
- ✓ **Diskusija apie tolesnius žingsnius:** Kaip integruoti mokomąjį turinį į prototipe naudojamas funkcijas

13h00 – Užbaigimas

Išsamios 1 užduoties („Genially“) instrukcijos

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic elements, interactions and transitions

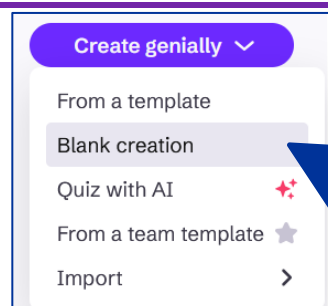
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Click on the following link to access the example scene:

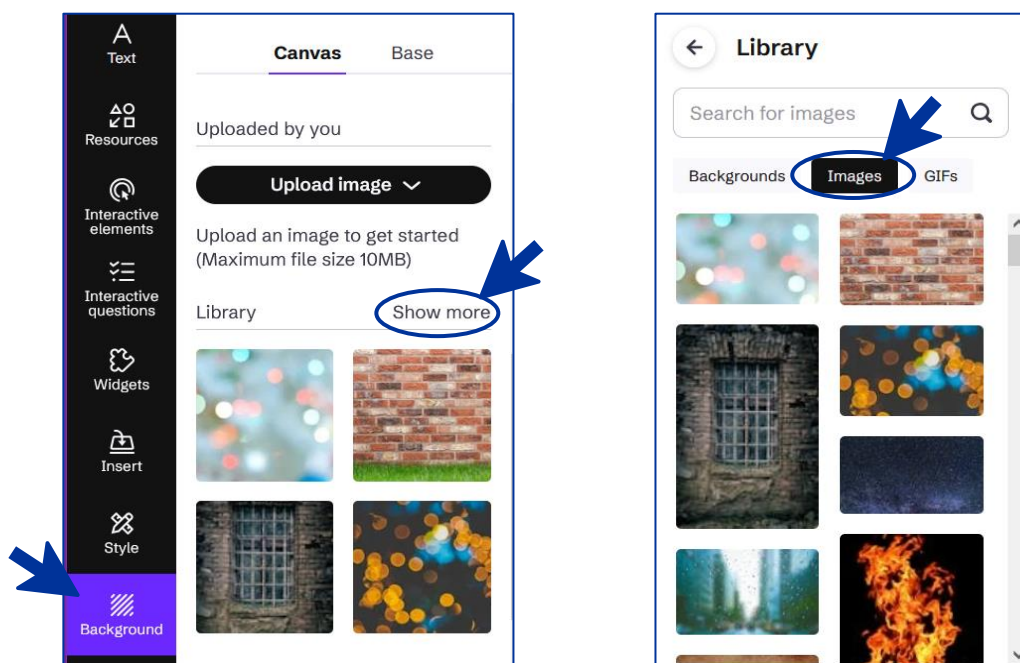
<https://view.genially.com/6902344888318b554f0ed2b1>

2. Log onto your organisation's Genially account.
3. Create a blank Genially.



Step 2: Basic elements

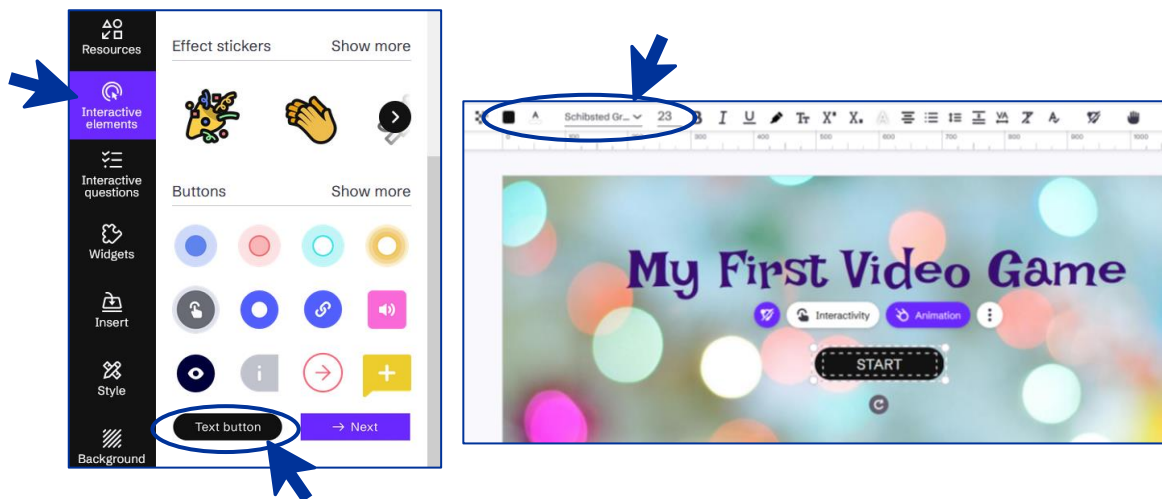
1. Add a background image of your choice using the proposed library.



2. Add a text box and type in the title of your game. Place it where you wish and modify the font, colour and size to your liking.



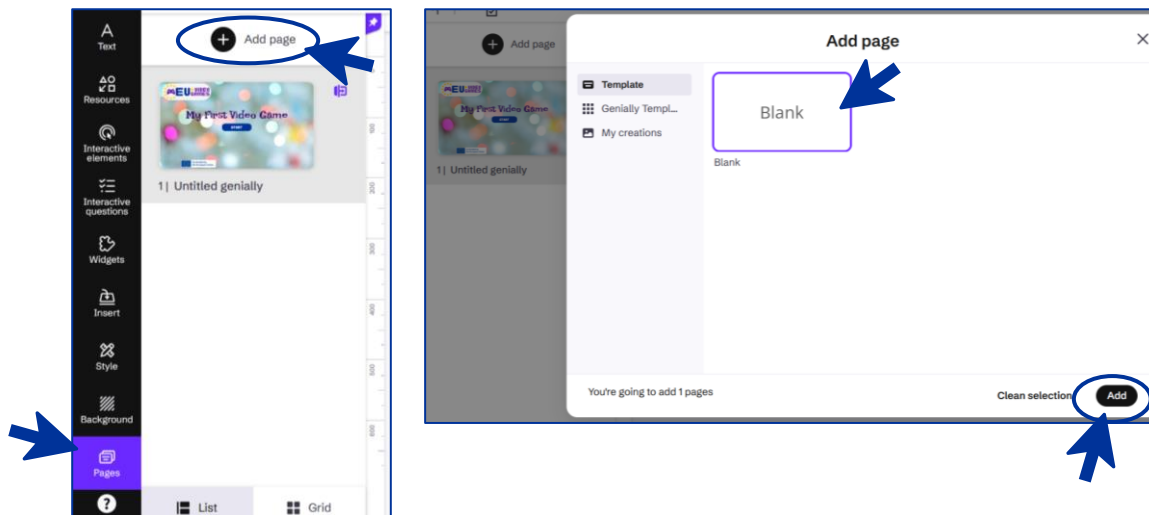
3. Add an interactive text button and type in "Start". Place it under the title and modify the background colour, size and font to your liking.



4. Add the "Co-funded by the European Union" logo and the project logo by selecting them in the shared folder, dragging them into the "Insert" tab. Place them wherever you wish and adjust their size. Do the same whenever you wish to add an external image, video or audio.

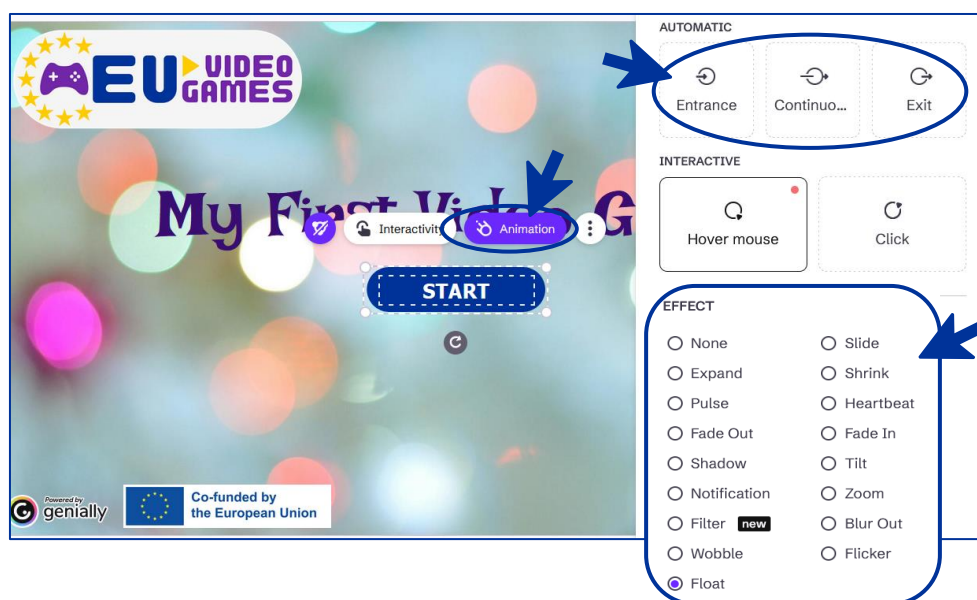


5. Add a second blank page through the “Pages” tab, as follows:

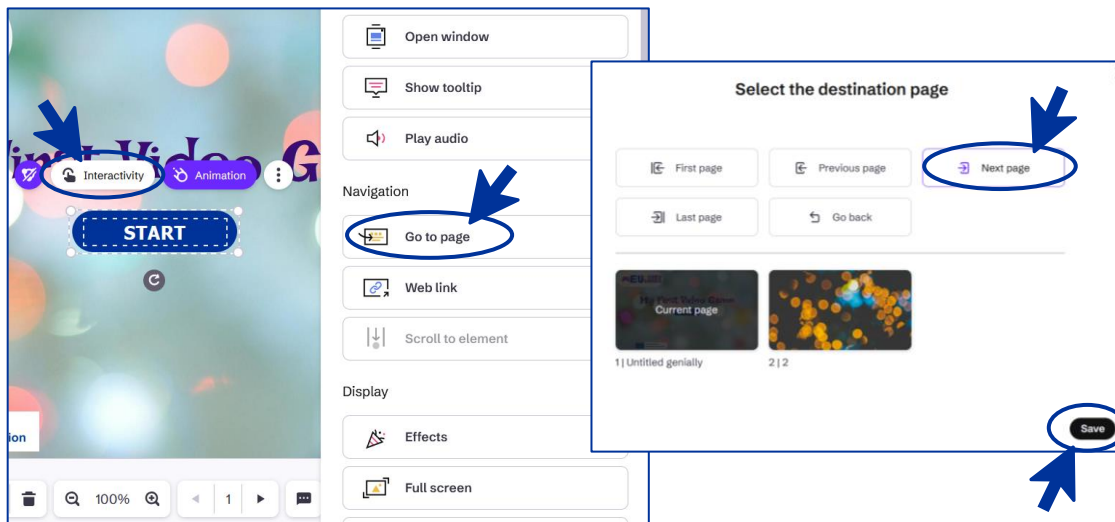


6. Follow the step 1 instructions to add a different background to page 2.

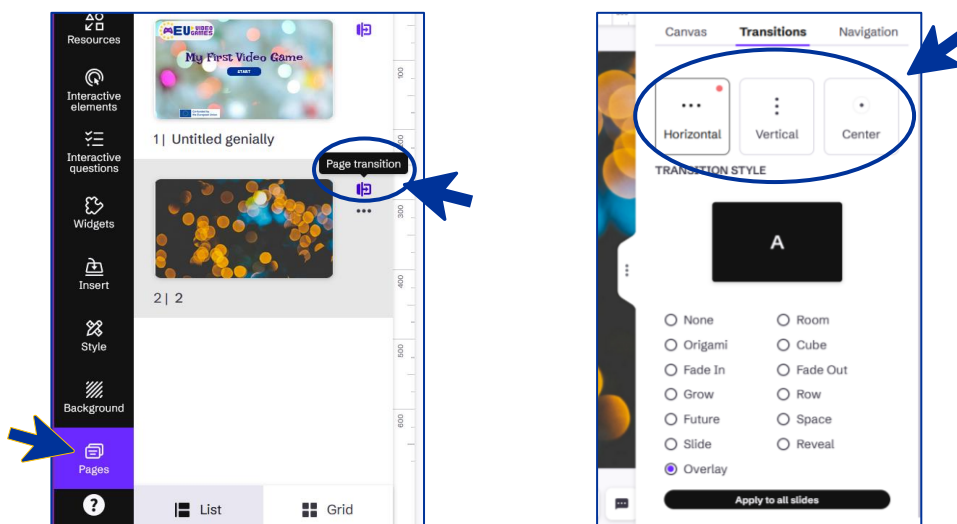
7. Go back to page 1, select the “Start” button, then click on “Animation” right above it. The automatic “Hover mouse” animation occurs for buttons, and all elements can have an added animation. Modify and adapt the type of animation as you wish for the button, title or logos, and choose for it to play when hovered or clicked on, and when the element appears (“Entrance”), as long as it appears (“Continuous”) or when leaving the page (“Exit”).



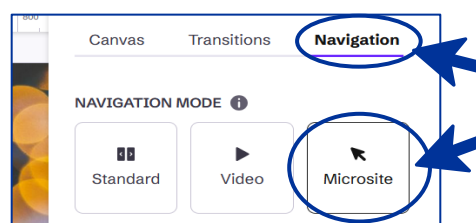
8. 1. Select the “Start” button and click on “Interactivity” right above it.
 2. Select “Go to page”, then “Next page”. Now, clicking on the “Start” button on page 1 will directly lead the player to page 2.
 Note that there are different interactions, and any element, including buttons, text boxes and images, can have multiple interactive actions.



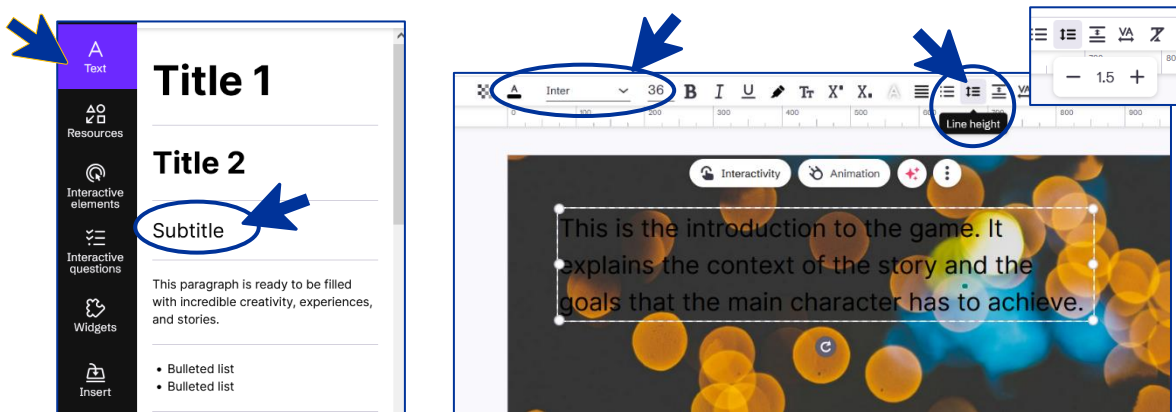
9. Select the “Pages” tab, then, next to page 2, click on the “Page transition” symbol and choose any transition type you wish to add.



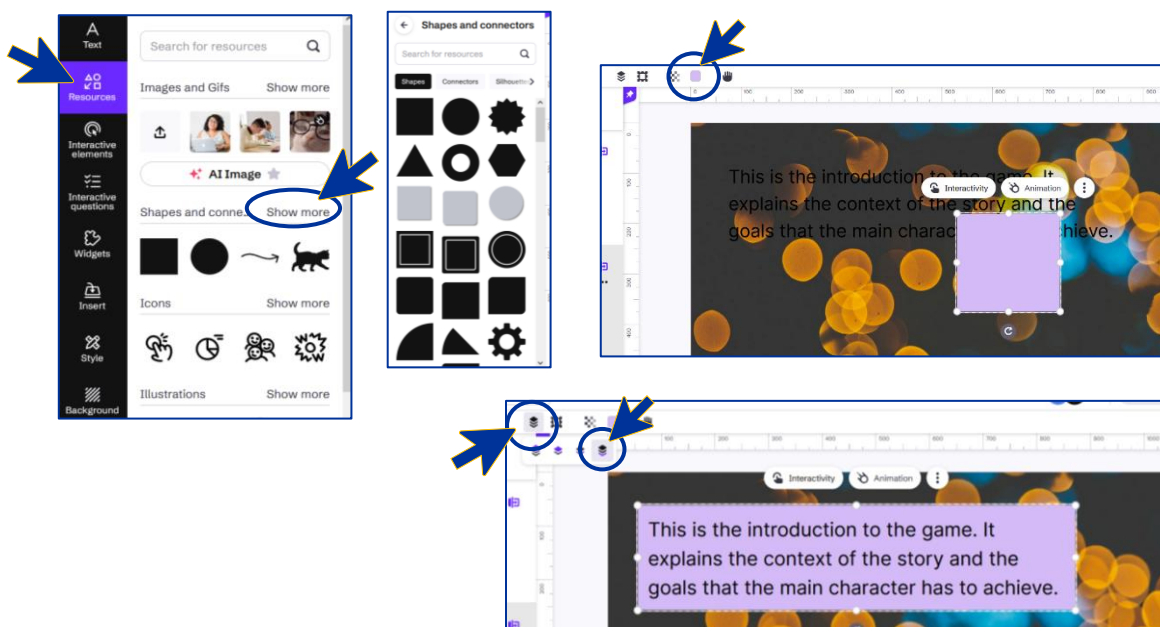
10. On the “Page transition” sidebar, click the “Navigation” tab and select “Microsite” to ensure that players can only navigate between pages by interacting with specific elements and not automatic arrows on the sides.



- 11.1. On page 2, add a text box and type in the introduction to your game, explaining the context and goals. Adapt the font and size as you wish.
2. For accessibility, set the size of any text to a minimum of 30. Note that it is best to use the “Subtitle” option as it is already a big enough size.
3. For all text, select the “Line height” tab at the top and set it to 1.5.

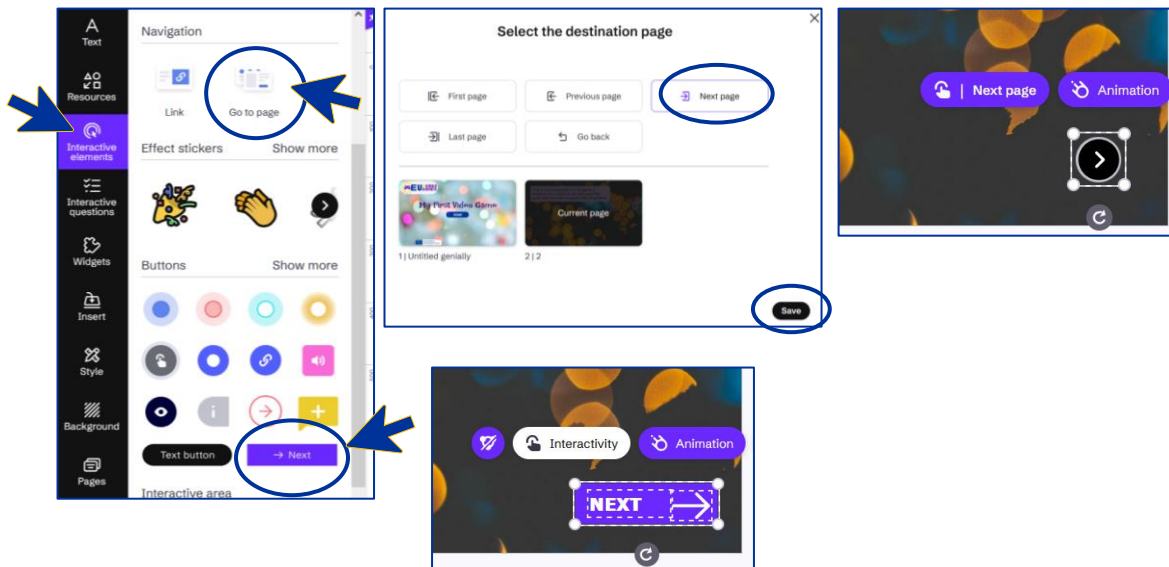


- 12.1. Select the “Resources” tab, then click on one of the shapes.
 2. Change it to a colour that contrasts well with the colour of the text.
 3. Select the shape and click on the “Put in order” tab at the very top.
 4. Select the option which shows the very bottom layer, so that the shape is under the other elements.
 5. Place it around the text, so that it appears behind it to make sure the introduction is easily readable and stands out from the background.
- Note that the “Resources” tab proposes many visuals, images, shapes and symbols you can search through and freely use in your Genially.



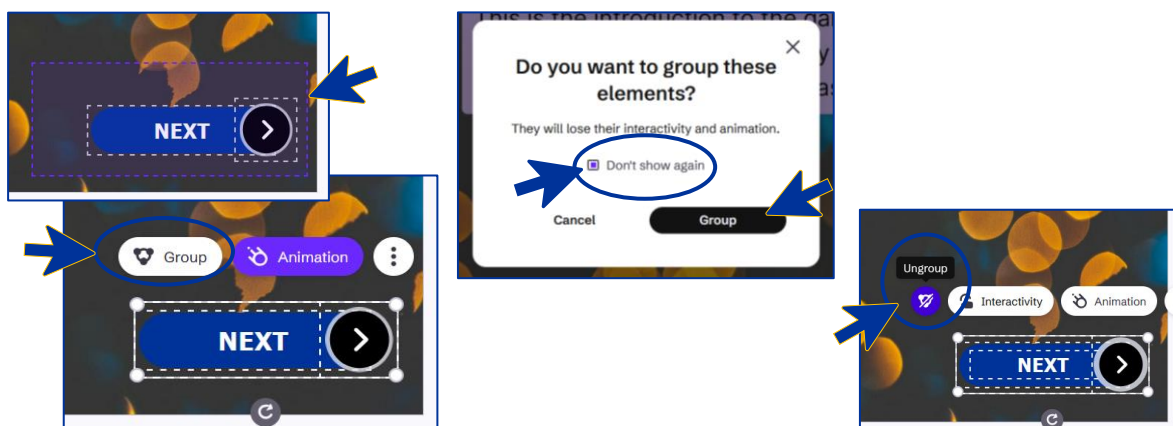
13. To add an interactive element to the next page, there are a few options:
 1. Copy the “Start” button from page 1 and paste it into page 2, for consistency, and type in “Next” instead.
 - OR 2.** Select the “Go to page” in the “Navigation section”, then click “Next page” then “Save”, and an arrow element will appear.

OR 3. Add a “Next” button and adapt the colour and size.



14. To group 2 elements that have the same animation or interactivity, such as the text and the background shape, or the “Next” and arrow buttons:

1. Select both elements at the same time by clicking and dragging across them, and click “Group”.
2. On the pop-up window, select “Don’t show again” then “Group”.
3. You will have to add the interactivity and animation again after grouping them. This can be done on elements of different types if you wish for them to appear at the same time or have the same effects.
4. To ungroup them, simply click the “Ungroup” symbol on the side.



15. You now have a basic introduction scene ready!

Feel free to add pages and elements, adapt colours and visuals, and diversify the animations and interactions at your liking.

You can use existing templates in the various tabs to create a dynamic introduction to your video game and add your own visuals too.

Išsamios 1 užduoties („RPG Maker MV“) instrukcijos

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic maps, characters and events.

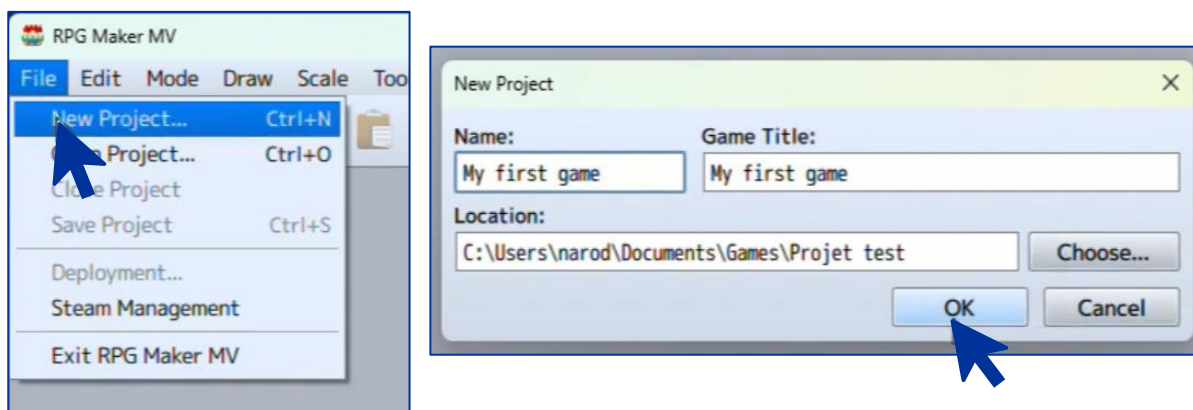
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Open the “Example scene” folder and double-click on the “Game” file. When the software opens, click on the “Playtest” button at the top right to play and explore the scene you need to replicate.



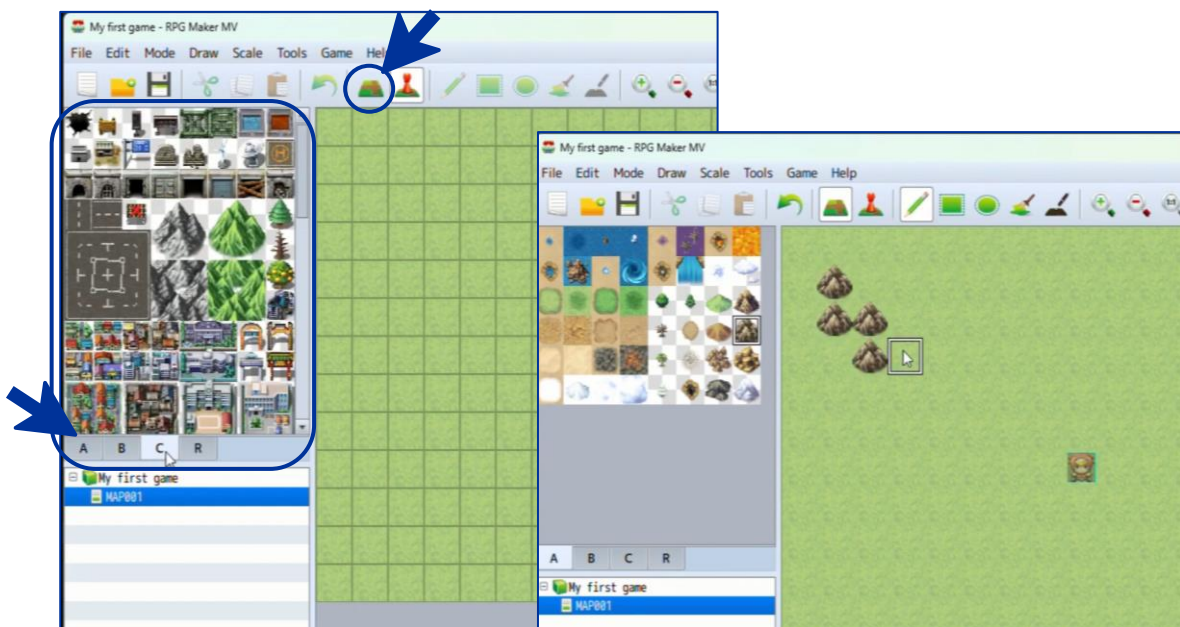
2. Launch the software and create a new project. Type the title, choose a **specific folder location** where you will find your project files and click “Ok”.



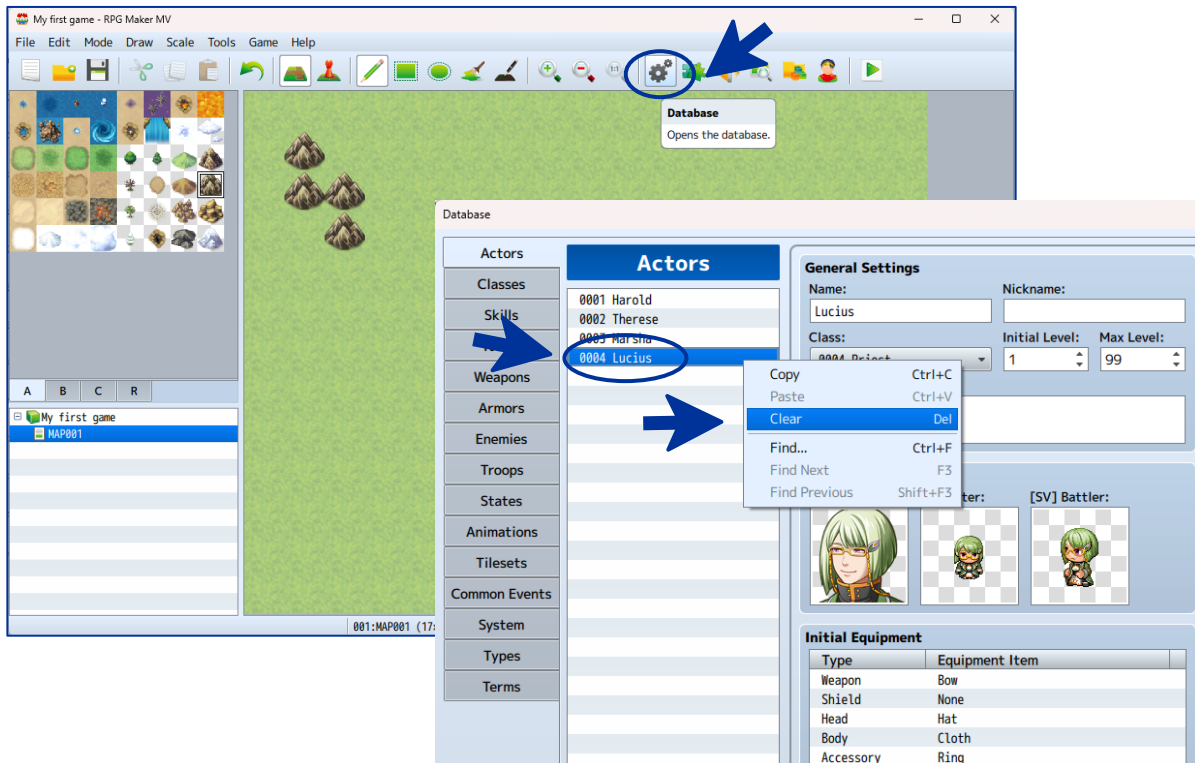
Step 2: Basic elements

1. Create a basic map by clicking on the “Map” tab at the top.
2. Click on the elements on the left (in each tab: A, B, C, R) that you wish to place, then on the location you want them to be.
3. Each element takes up at least one square. To select a bigger element all at once instead of each piece, click and drag across it.

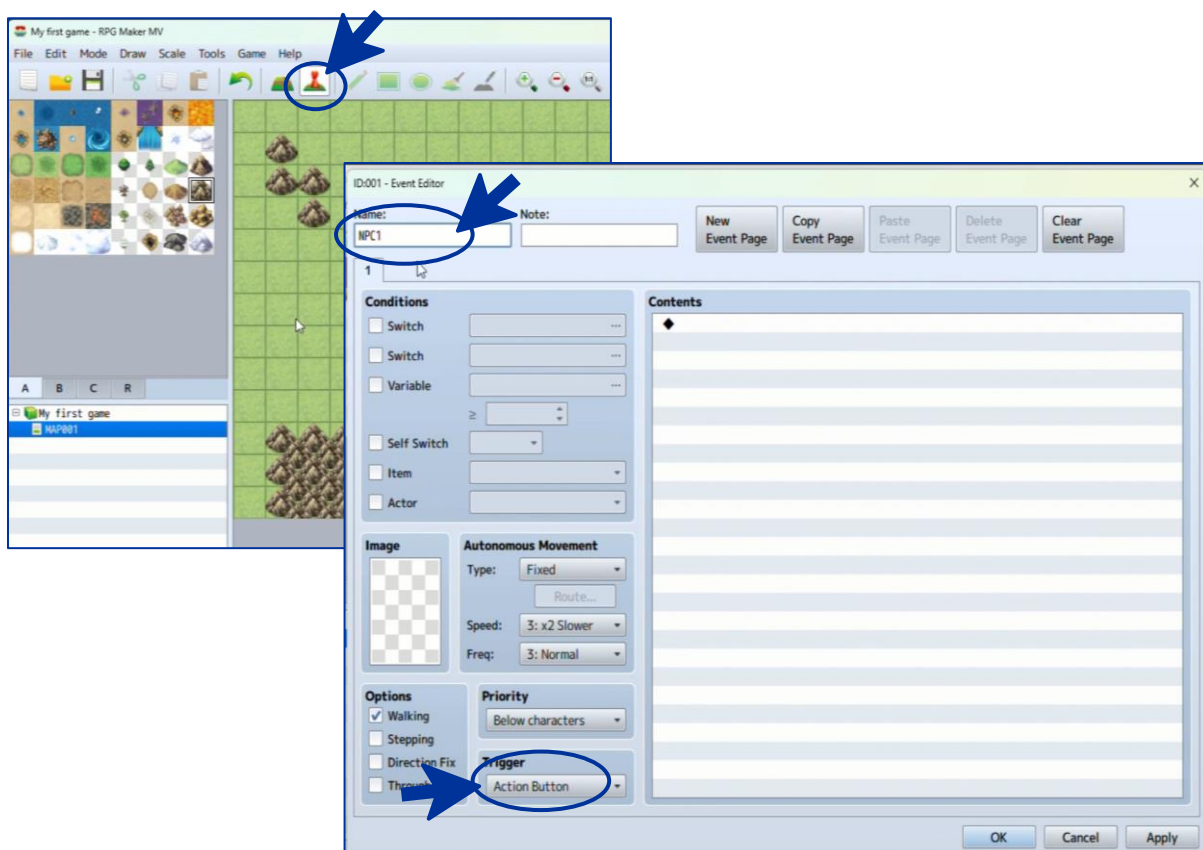
To start, create a simple forest with a path or a few mountains to familiarise yourself with decor elements.



2. 1. Modify the characters by selecting the “Database” tab at the top. Remove the different “Actors” so that only one main character appears, by right-clicking on their names, then on “Clear”.
2. Many different preset characters are available, with the corresponding visuals to include in the dialogue boxes. You can customise them as you wish and include the varying visuals in the dialogues and maps to your liking.



3. 1. Create a dialogue by clicking on the "Event" tab at the top, then clicking anywhere on the map. Give a title to the event to avoid confusion.
2. At the bottom, instead of "Action button", select "**Autorun**" so that the dialogue will be automatically launched when the game starts.



4. Right-click on the "Contents" lines and click "New", then **"Show text"**

5. Type in the dialogue you want the players to read.

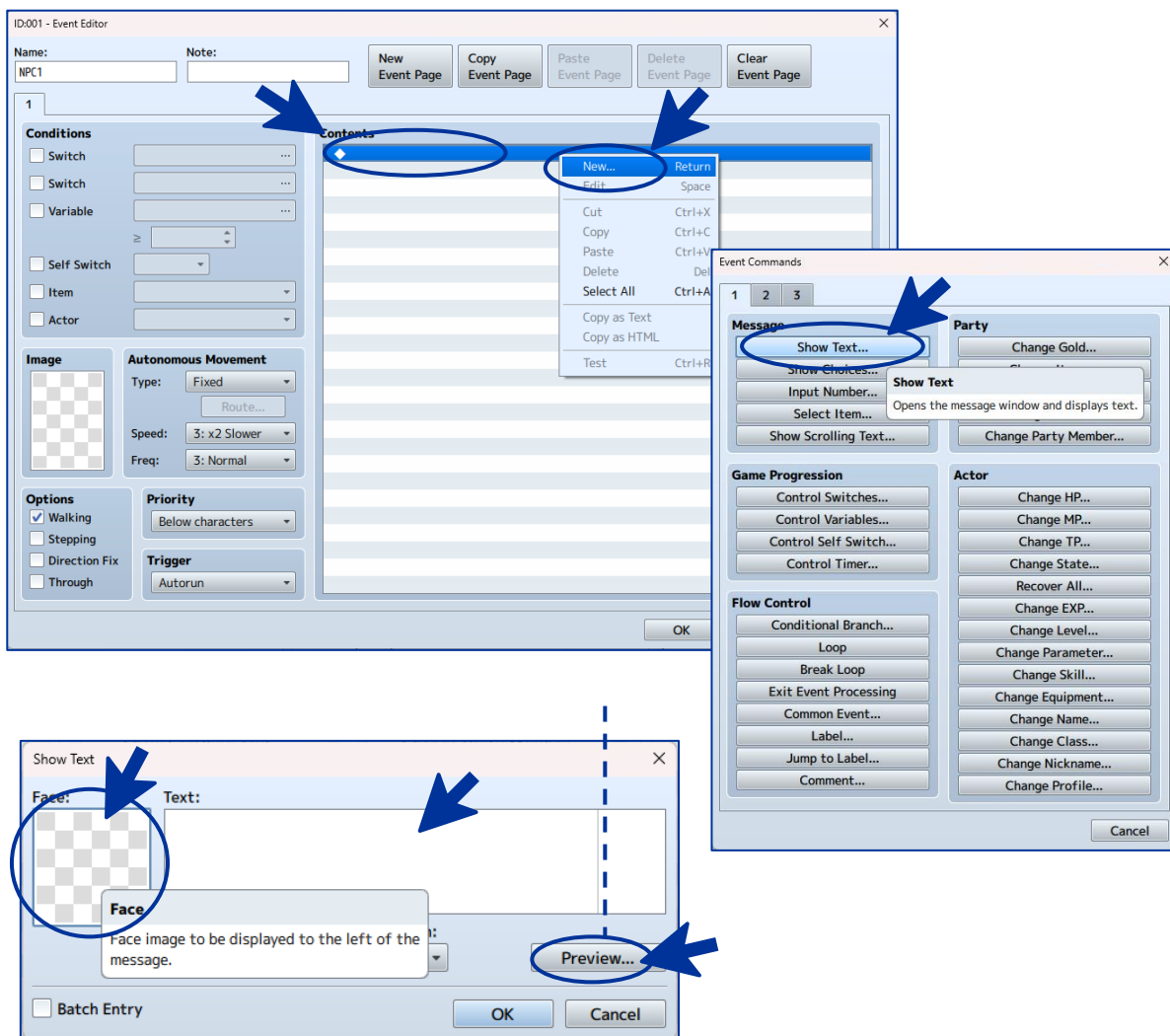
Note that the text cannot exceed 4 lines or be longer than the vertical line which appears in the type-in box (as shown below with the dashed line).

6. To see what the text looks like when presented to players, click the "Preview" button at the bottom right and ensure that the text is contained within the box and fully visible.

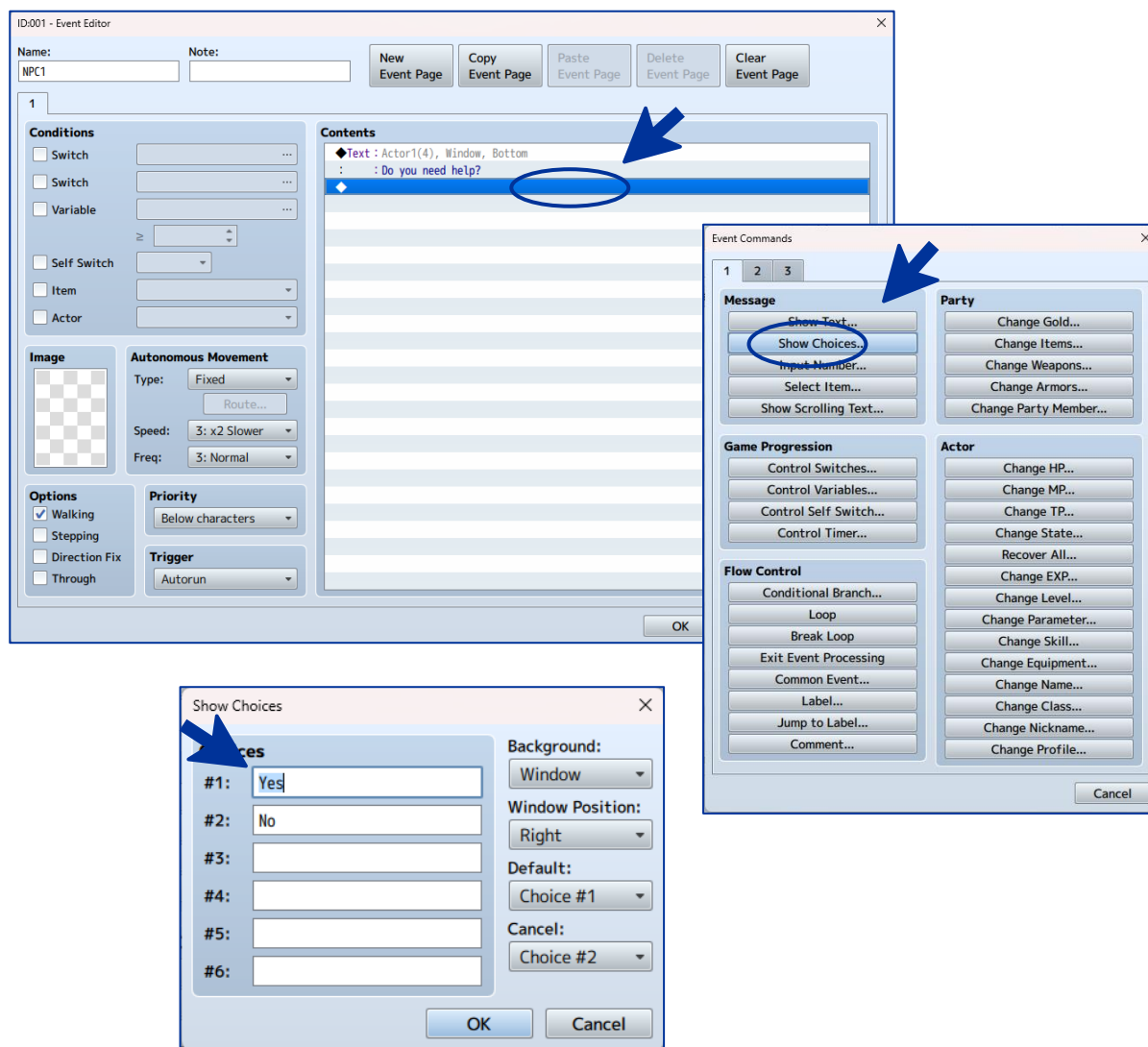
7. On the left, select the square and add the character's face so it appears next to the dialogue.

8. Make sure to always click "Ok" or "Apply" before leaving the window.

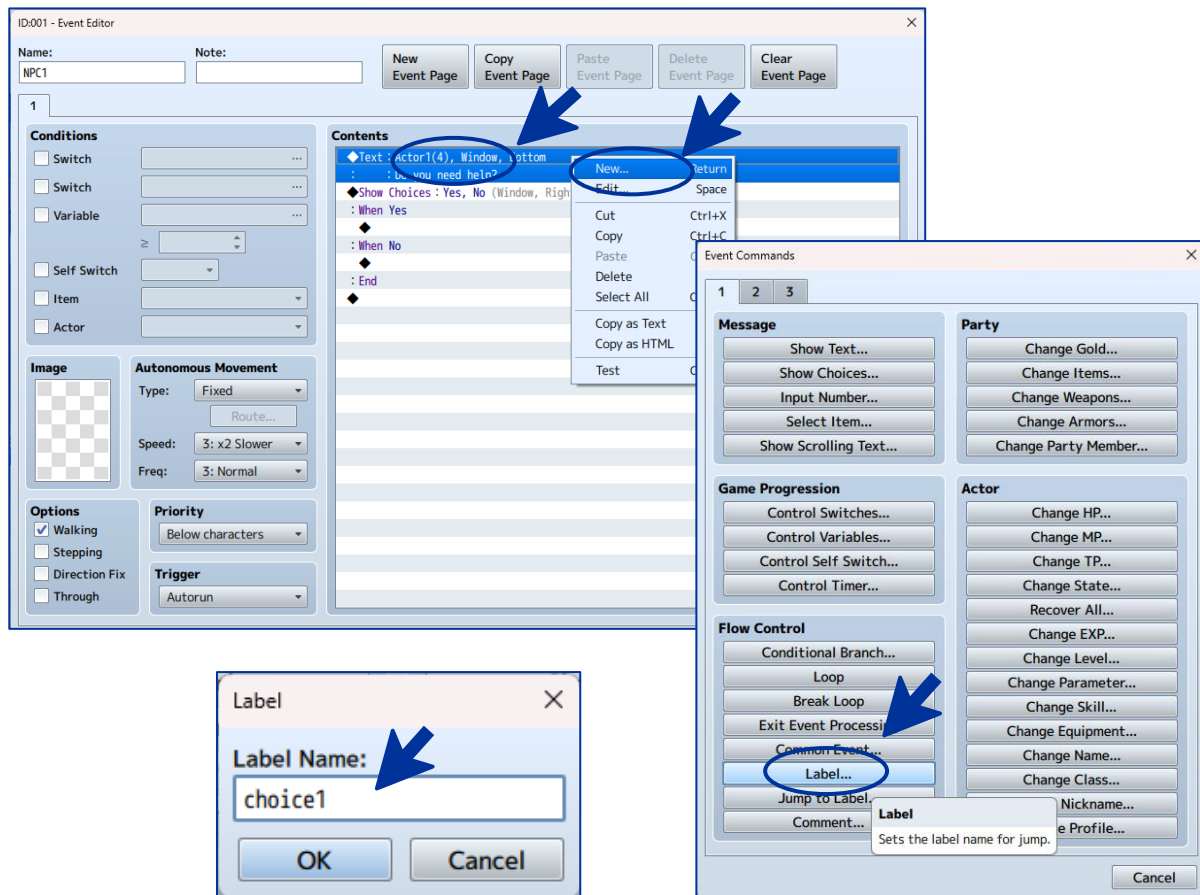
Note that for dialogues or events that are triggered by a specific location, the event needs to be placed on the corresponding square.



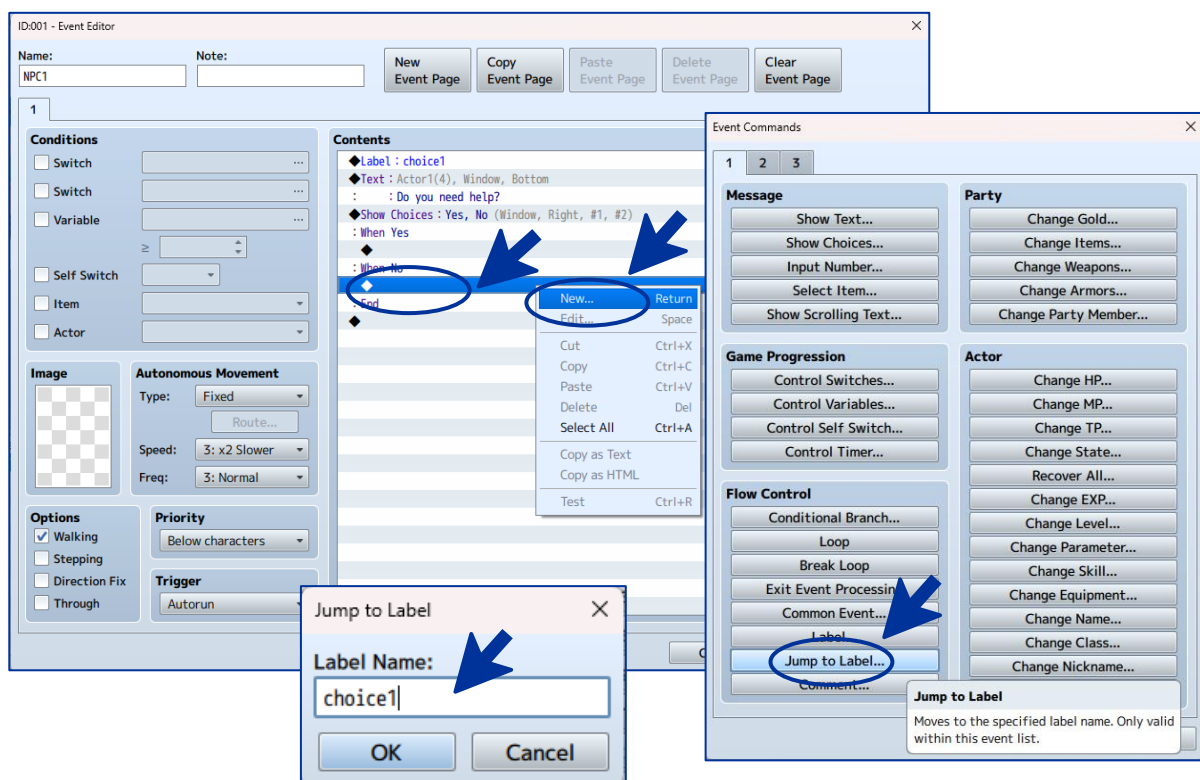
4. 1. On the “Contents” lines, double-click on a new line after a “Text” line.
2. Click on “**Show Choices**”, then type each of the choices you want to offer the players.
3. You can adjust the location and format of the choice boxes with the settings on the right: Background, Window position, Default, etc.



3. New lines were added to the “Contents” lines for each choice.
4. Add some content for all the choices that are offered, in the same way we did before.
5. If you want a choice to go back to a previous part of the dialogue, add a label by right-clicking on the place in the “Contents” you want to go back to (such as right before the last dialogue), then click on “New” and then on “**Label**”. Give it a specific name for clarity.

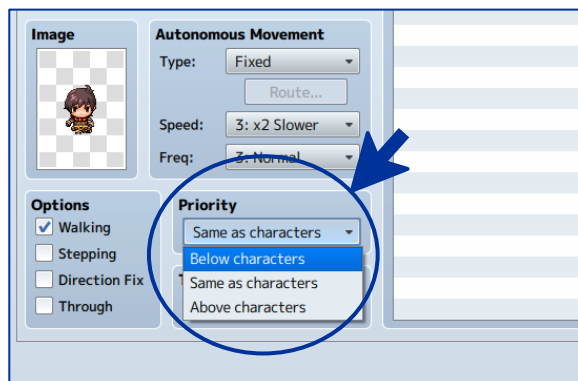


6. Create new content in one of the choices by right-clicking on an empty "When" line, then on "New" and then on "Jump to Label".
7. Type the exact same name you chose for your label. Click on "OK".



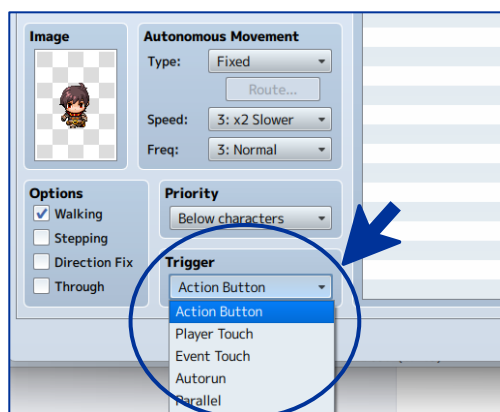
5. Let's focus on the "priority" section of the Event editor window.

- "Below characters" means that characters can walk on the event (for most dialogues).
- "Same as characters" means the characters cannot walk on the event (cannot cross the square where the event is taking place).
- "Above characters" means the event will appear on top of the character visuals (rarely used).

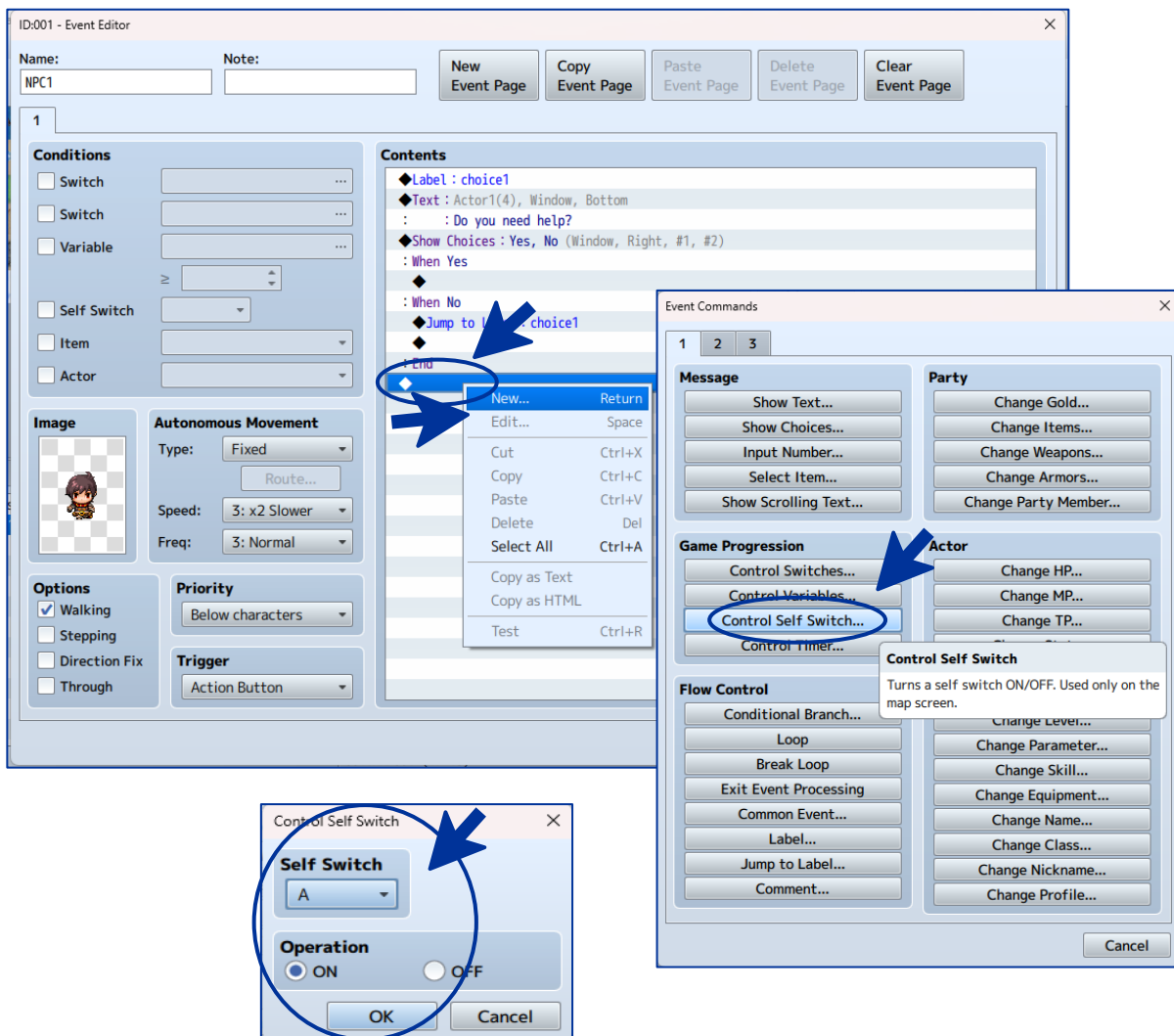


6. The "trigger" part is very important to decide the settings of the event:

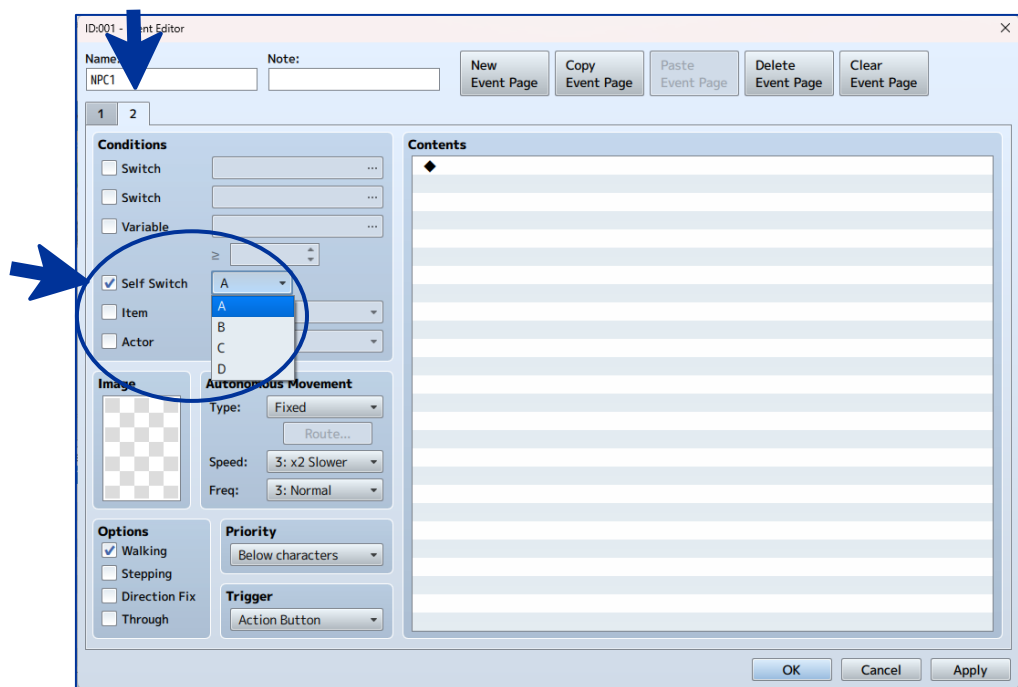
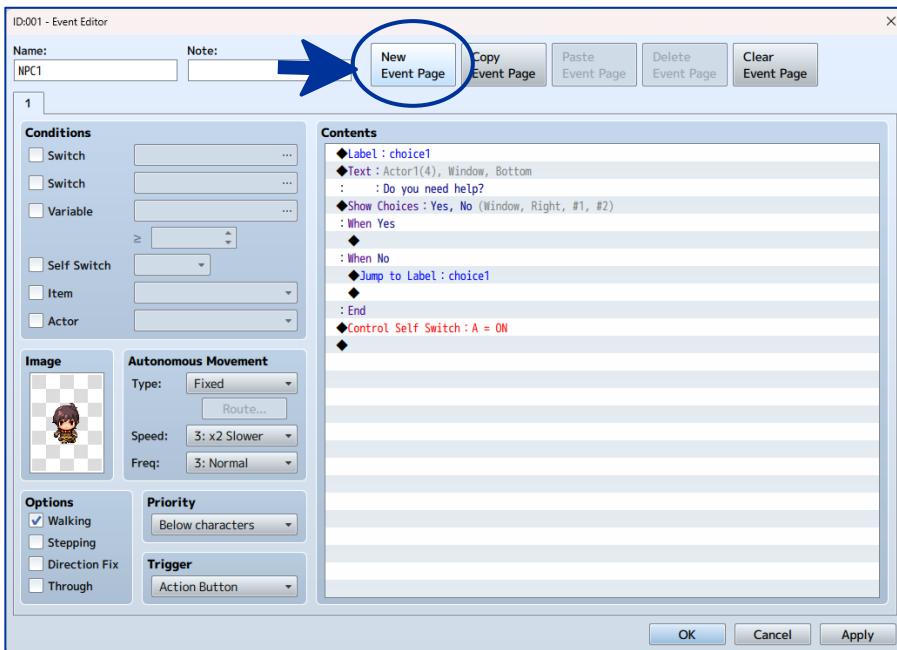
- With "Action Button", the event is triggered when the player presses the action key (the spacebar on the keyboard, or a mouse-click)
- With "Play Touch", the event is triggered automatically when the character touches the event in the game.
- "Autorun" will trigger the event automatically, wherever the player is in the scene. This is very useful when you want to create a cut scene.
- "Parallel" will trigger the event automatically when the player is in the scene and will have the event play out at the same time as any other that first plays.



7. To only play an “Autorun” event once (so it doesn’t repeat indefinitely):
 1. At the end of your “Contents” lines create a new content, and click on “Control Self Switch”.
 2. Select the “Self Switch” > “A” and choose the “ON” operation, then click “OK”.



3. Back at the “Event Editor” screen, click on “New Event Page”, to add a second page in the event editor.
4. On that second page, check the “Self Switch” checkbox on the left in the “Conditions” section, and select “A”.
5. Now, when the “Self Switch” A is ON, the event page 2 is triggered instead of the event page 1. Since event page 2 is empty, nothing happens, so the event will not repeat itself.



8. You now have a basic introduction scene ready!

Feel free to add visuals, dialogue and multiple choices, and have fun creating the introduction map.



www.eu-videogames.eu



Bendrai finansuoja Europos Sąjunga

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Visa turinio medžiaga yra licencijuota pagal CC BY-NC-SA 4.0



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

