

# Kryteria oceny Gry Edukacyjnej

## WALORY EDUKACYJNE

### 1. Dobór tematyki

- Oryginalność konceptu.
- Powszechność poruszanych zagadnień (liczba potencjalnych odbiorców).
- Atrakcyjność gry, jej konkurencyjność w stosunku do tradycyjnego nauczania.
- Zgodność tematyki z ogólnymi i szczegółowymi celami nauczania przedmiotu.
- Użyteczność z punktu widzenia ogólnych potrzeb kształcenia.
- Czy gra zachęca do zainteresowania się danym zagadnieniem?

### 2. Poprawność merytoryczna

- Kompletność oraz właściwe zaplanowanie zakresu (gry/scenariusza).
- Czy zastosowane terminy są prawidłowe dla określonej dziedziny wiedzy?
- Czy przedstawione treści są oparte na aktualnej wiedzy naukowej?
- Czy efektem końcowym jest uporządkowanie wiedzy z danej dziedziny?
- Czy efektem pośrednim/kończącym jest rozbudzenie zainteresowania?

### 3. Strona emocjonalna

- Grywalność, czy rozgrywka sprawia przyjemność, wciąga,
- Jakie są potencjalne korzyści "czy gra nagradza gracza?"
- W jaki sposób zachęca się do grania?
- Czy nagradza się za kroki pośrednie, czy na końcu gry?
- Czy gra zmusza do myślenia ?

## dotatkowo w kategorii TWORZENIE GIER

### 1. Komfort użytkownika

- Czy gra zawiesza się?
- Czy gra zawiera część informacyjną?
- Czy sposób sterowania grą jest prosty i jednoznaczny, intuicyjny?
- Czy użytkownik jest w sposób pełny i jasny informowany o tym, co się dzieje w grze?
- Czy gra informuje o wprowadzeniu błędnych, bezsensownych danych?
- Czy gra uczy prawidłowych odpowiedzi?

### 2. Interaktywność

- Czy istnieje wielowariantowość (ang. replayability) realizacji gry?
  - Czy istnieje dialog interaktywny z grą: wartość informacji zwrotnej, komunikatywność, trafność, jasność?
-