

Инклузивни идеи за дизајн на видео игри за јазичен курс
Упатства за вклучување при правење видео игри

Како видео игрите можат да помогнат со СПУ?

Вовед

Митови и негативни стереотипи ги опкружуваат **видео игрите** иако тие всушност **носаат многу придобивки за играчите**. Тие можат да бидат уште покорисни за учениците со **специфични потешкотии во учењето** (отсега натаму **SLD**), кои можат да:

- имаат ниска самодоверба,
- да бидат депресивни,
- да бидат немотивирани,

Со суштински привлечни и мотивирачки аспекти, игрите можат да бидат многу моќен додаток на часовите по јазик.

Придобивки што можат да ги донесат игрите

Мотивација и ангажман

Главната предност што може да ви падне на ум е тоа **што видео игрите можат да им помогнат на вашите ученици да станат ентузијастички ученици, преку градење на нивната самоверба.**

Игрите можат да бидат многу **привлечни и мотивирачки**. Тие обично доаѓаат со **систем на наградување** (трофеи, нивоа, ставки итн.), што ги прави особено погодни за учење. Ангажирањето и мотивацијата со игрите произлегуваат и од фактот што игрите обезбедуваат **безбедна, забавна средина**, каде што учениците се чувствуваат поудобно да експериментираат и не се плашат да направат грешки.

Зголемено внимание

Игрите можат да помогнат во привлекување на вниманието на учениците. Не само затоа што се привлечни и забавни, охрабрувајќи ги учениците да бидат фокусирани на играта, туку **игрите исто така можат да го истренираат времето за фокус на учениците.** Истражувањата покажуваат дека игрите можат да им помогнат на учениците кои имаат проблеми со вниманието. Една студија, на пример, покажува дека играњето акциони игри одредено време може драстично да ги подобри способностите за читање на децата со дислексија (**Franceschini, et al, 2013**).

Меморирање

Игрите можат да им помогнат на учениците да ги вежбаат критичните точки од училишниот предмет, со **активно учество**. Ова го поттикнува **подлабокото меморирање**, бидејќи може да обезбеди учениците да го надминат учење напамет. Покрај тоа, механиката на играта може да промовира повторување на потешки точки.

Планирање & управување со времето

Многу апликации за продуктивност нудат алатки за управување со времето и планирање на попривлечен начин, со усвојување на механиката на играта. Имањето листа на задачи со **систем на награди** (нивоа, трофеи, значки итн.), на пример, може да помогне во мотивацијата.

Погледнете го нашиот лист „Гејмифицирани платформи за планирање и за учење јазик“.

Развој на клучните вештини

Игрите може да помогнат да се развијат неколку клучни секојдневни животни вештини. На пример, бидејќи тие обично вклучуваат некој вид загатки, тие се многу добри во помагањето на играчите да развијат **вештини за решавање проблеми**. Игрите, честопати многу визуелно стимулирачки, можат да **обучат и визуелни вештини**. Луѓето кои имаат пристрасна слика за игрите може да бидат изненадени кога ќе научат дека можат да помогнат во развојот на **социјалните вештини**. Има мноштво игри каде играчите комуницираат едни со други и мора да соработуваат за да победат.

Избор на игра

Иако игрите нудат многу придобивки, **наставниците треба внимателно да изберат која игра сакаат** да ја вклучат во нивните секвенци на учење. Со оглед на тоа што **можете да охрабрите играњето игри дома** кога мислите дека учениците би можеле да имаат корист од тоа, **содржината на играта што ќе се користи на часот треба да има смисла со содржината на часот**.

Згора на тоа, **некои игри може да одговараат на вашиот случај подобро од другите и да бидат поинклузивни од другите**. На пример, тие може да вклучуваат потешка физичка манипулација, да не им даваат доволно време на вашите ученици да ги завршат целите на играта или да не понудат соодветни опции за пристапност.

Заклучок

Видео игрите често добиваат лоши вести, иако можат да донесат **голем број когнитивни придобивки и се вредна алатка за учење**. Поттикнувајќи ја мотивацијата и ангажираноста, игрите исто така можат да помогнат во вниманието и меморирањето, што ги прави **уште посоодветни за учениците со SLD**. Тие исто така може да обучуваат клучни вештини, како што се решавање проблеми, визуелни и социјални вештини.

Ресурси и референци

- <https://www.gaming4skills.eu>
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55–64.
- <https://logopsycom.com/gaming-4-skills-video-games-for-dys-students-to-enhance-cognitive-skills/>
- https://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm
- Grey, P. (2015, February 20). *Cognitive Benefits of Playing Video Games*. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>
- Kennedy, S. (2018, July 16). *LANGUAGE LEARNING WITH VIDEO GAMES: HOW TO MAKE GAMES AN EFFECTIVE LEARNING TOOL*. Eurolinguiste. <http://eurolinguiste.com/language-learning-with-video-games-how-to-make-games-an-effective-learning-tool/>
- Franceschini, S., Gori, S., Ruffino, M., Viola, S., Molteni, M., & Facoetti, A. (2013). Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. *Current Biology*, 23(6), 462–466. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.01.044>
- Durkin, K., Boyle, J., Hunter, S., & Conti-Ramsden, G. (2013). Video Games for Children and Adolescents With Special Educational Needs. *Zeitschrift Für Psychologie*, 221(2), 79–89. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000138>
- Video games ‘help reading in children with dyslexia’. (2013, February 28). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/health-21619592>



Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

Код на проектот: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Дознајте повеќе за D-ESL на: <https://www.d-esl.eu>