Idei pentru designul jocurilor video incluzive folosite la ora de limbă modernă

Crearea unui joc pentru ora de ESL

Mecanica jocului pentru învățarea unei limbi străine

Introducere

A crea un joc captivant înseamnă să nu te limitezi doar la învățarea limbilor străine, ci să folosești concepte de design considerat de succes din industria jocurilor. Componentele cheie ale implicării jucătorilor sunt autonomia, competența și relaționarea. Această fișă practică va arăta câteva mecanici ale unui joc digital de învățare, numit Terra Alia (30 Parallel, 2021).

Ce ar trebui să aveți în vedere

Pentru a crea autonomie: oferiți jucătorilor opțiuni și lăsați-i să se simtă în control și responsabili pentru acțiunile lor.

Pentru competență, jucătorul trebuie să se simtă la înălțimea sarcinii. Prin practică, va apărea un sentiment de stăpânire a jocului.

Graalul înseamnă ca jucătorul să ajungă la o constantă în performanță. Este punctul de mulțumire aflat între dificultate prea mare care creează frustrare, dar atât încât să fie evitată plictiseala.

Privind relaționarea, jucătorul ar trebui să aibă relații, să simtă apartenență, să se simtă parte integrantă din ceva mai mare și responsabil pentru starea de bine a celorlalți. În mod ideal, este vorba de jucători reali într-un joc de tip multiplayer, dar cu personaje fictive.

Proiectarea unui game/puzzle

Ideea este de a formaliza abilitățile și acțiunile (dacă este posibil, legate de obiectivele de învățare) pe care jucătorul ar trebui să le realizeze pentru a-și atinge scopul.

Exemplu:

Obiectivul învățării este de a deprinde lexic nou.

Scopul jocului este de a dobândi cuvinte noi pentru a alimenta vrăjile și pentru a câștiga putere magică, găsind și făcând clic pe obiectele noi (neînvățate încă) din mediul apropiat.

Pentru a determina bucla unui astfel de joc, acțiunile jucătorului ar putea fi: să exploreze nivelul, să localizeze vizual obiecte noi în apropiere, să deschidă cu click obiectele pentru a achiziționa vocabularul, să-și amintească traducerea lor și… de la capăt!

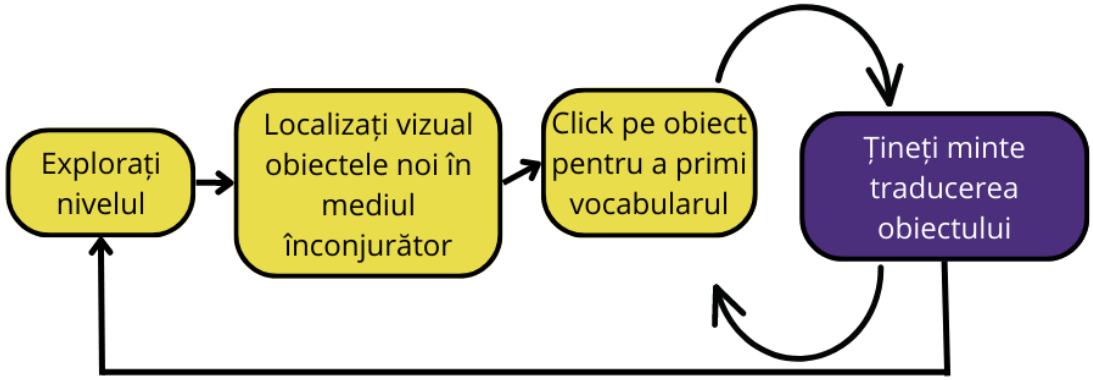

Figura 1. Exemplu de organizare a jocului dintr-un design de învățare bazată pe joc.

Exemplu de mecanică a jocului

Aici vom descompune mecanica jocului din Terra Alia (30 Parallel, 2021).

O mecanică importantă în joc o reprezintă luptele.

Figura 2. Captura unei lupte din Terra Alia

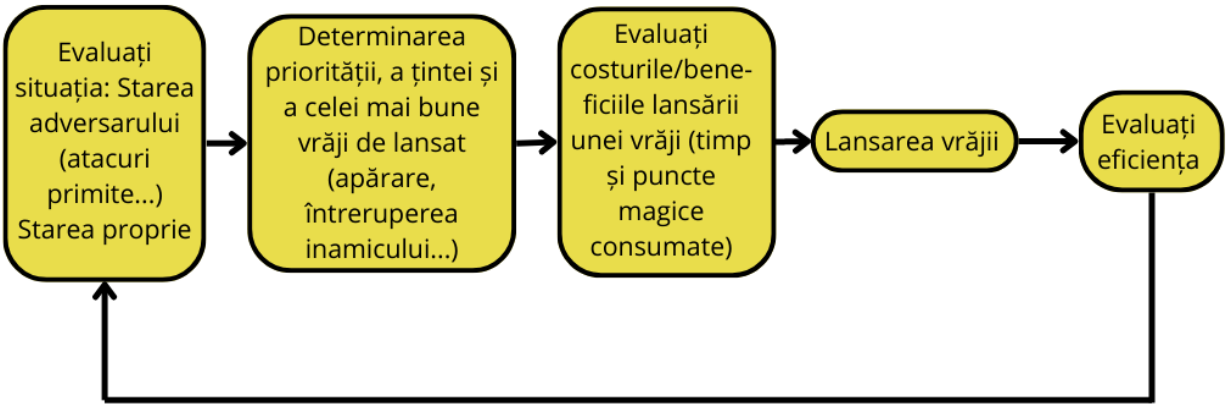

Figura 3. Exemplu de formalizare a luptei în Terra Alia

Putem vedea că această mecanică necesită rezolvare de probleme, dar nu necesită abilități de învățare a limbilor străine. Este o activitate pur ludică. Fiind axată pe competență, jucătorul

dorește să învingă inamicul prin abilitățile dobândite (găsește cea mai bună combinație de vrăji pe care să o folosească). De asemenea, stimulează puțin autonomia, lăsând jucătorul să aleagă vrăjile pe care și le dorește și să elaboreze o strategie.

O altă mecanică a jocului o reprezintă practicarea vocabularului.

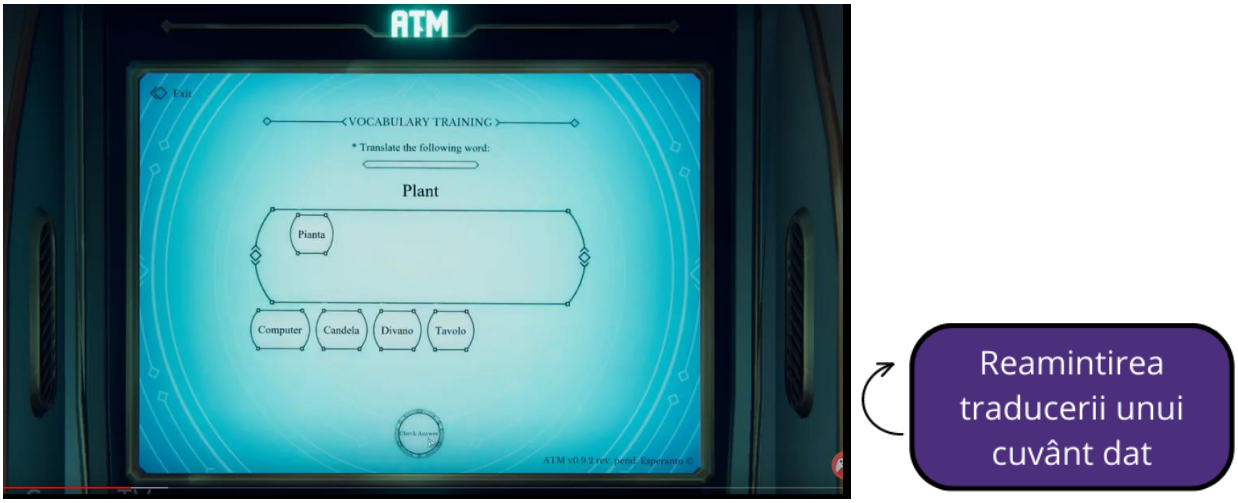

Figura 4. Exemplu de formalizare a unei mecanici de joc serios axate pe măiestrie.

Putem vedea, prin simplitatea acestei mecanici (modelul/puzzle-ul este format dintr-o singură acțiune, care este o acțiune pedagogică), că nu poate fi vorba de un joc adevărat, ci este mai degrabă prezentat un exercițiu de vocabular deghizat.
Ceea ce îl face interesant este contextul său de macro-joc. Rezolvarea acestuia generează câteva puncte magice pentru jucător, pe care le poate folosi în luptă. Deci, această activitate pur serioasă devine un mijloc de pregătire pentru cea ludică.
Măiestria este încurajată datorită unui rezumat al scorului la sfârșitul exercițiului.

Un ultim element de mecanică este secvența de dialog.

Figura 4. Exemplu de formalizare a unei mecanici de joc serios axate pe măiestrie.

Din nou, această mecanică este alcătuită în mare parte din activități serioase și se aseamănă cu exercițiul. Totuși, dorința de a păstra încrederea interlocutorului și promisiunea unei recompense (derularea poveștii mai departe, obținerea unei misiuni, a unui artefact, etc.) constituie o răsplată ancorată în ficțiunea jocului și poate fi motivantă. Se bazează pe relaționare, deoarece jucătorul nu vrea să piardă încrederea celorlalte persoane.

Concluzie

Atunci când proiectăm mecanici de joc pentru învățarea bazată pe jocuri video, ar trebui să vizăm cei trei piloni ai jocurilor „tradiționale” pentru a stimula motivația: autonomia, competența și relaționarea.

Resurse și referințe:

- Albinet, M. (Ed.). (2008). Concevoir un jeu video (1nd ed.). fyp éditions
- Czauderna, A. (2019). The Gameplay Loop Methodology as a Tool for Educational Game Design. academic-publishing.org, 17(3)
- [VideoGamesTV]. (2021, May 14). ‘Terra Alia – Gameplay No Commentary [PC ULTRA 60FPS]’ [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=LUQQn25gQnc

Imagini

- Imaginile au fost preluate din jocul video numit ,,Terra Alia” de la VideoGamesTV, 2021.

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu