

Адаптација на наставни содржини за ученици со СПУ  
Што е специфичната попреченост во учењето (СПУ)?

## Механика на игри за учење на јазик

### Вовед

Да се направи интересна игра значи да не се ограничуваме само на учење јазик, туку да користиме успешни концепти за дизајн на игри од индустријата за игри. Клучни компоненти за ангажирање на играчите се автономијата, компетентноста и поврзаноста. Овој лист за вежбање ќе прикаже некои механички игри за учење базирани на дигитална игра наречена Terra Alia (30 Паралелно, 2021).

### Што треба да имате во предвид

За да создадете автономија: дајте му опции на играчот за да чувствува контрола и одговорност за своите постапки.

За компетентноста, играчот мора да се чувствува на висина на задачата. Преку пракса, мора да се појави чувство на мајсторство.

Гралот е играчот кој треба да ја достигне состојбата на проток. Тоа е слаткото место помеѓу премногу тешкотии што создава фрустрација, но не ни премалку за да се избегне досада.

За поврзаноста, играчот треба да има врски, да чувствува одредена припадност, да се чувствува дел од нешто поголемо, одговорен за благосостојбата на другите. Идеално, тоа е вистински играч во игра со повеќе играчи, но работи со измислени ликови.

## Дизајнирање игра/загатка

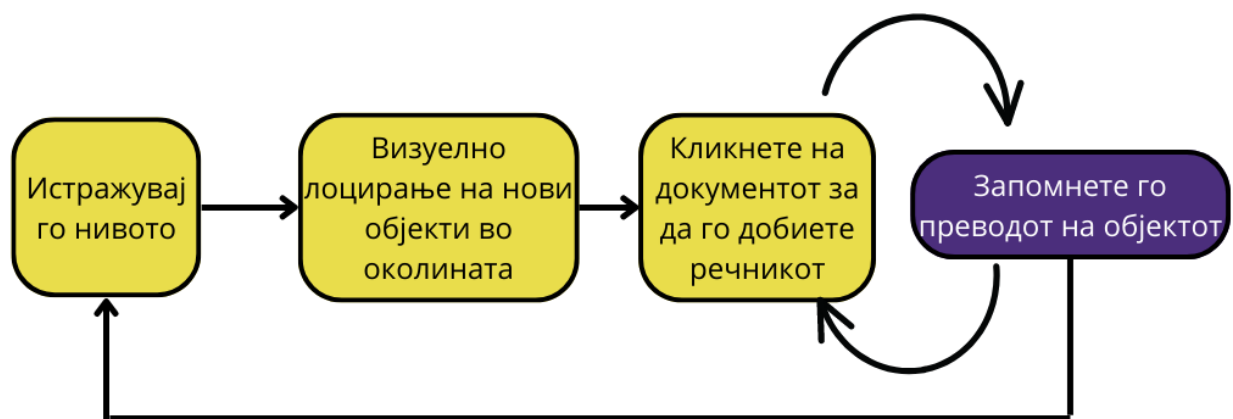
Поентата е да се формализираат вештините и дејствијата (ако е можно да се поврзани со целите на учење) што играчот би требало да ги изврши за да ја постигне својата цел.

Пример:

Целта на учењето е да се научи нов вокабулар.

Целта на играта е да стекнете нови зборови за да ги поттикнете магиите и да стекнете волшебна моќ со наоѓање и кликување на нови предмети (сè уште ненаучени) во околината.

За да се формализира циклусот на таквата игра, дејствата на играчот може да бидат:



Слика 1. Пример за формализирање на игра од дизајн за учење кој е базиран на игра.

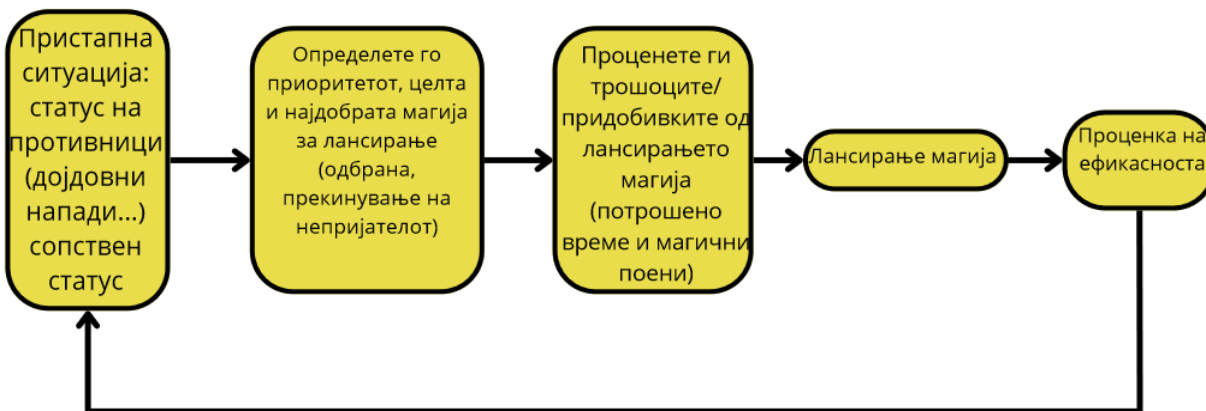
## Пример за механика

Овде разложуваме повеќе од механиката на Terra Alia (30 Паралелно, 2021).

Голем механичар во играта е борбата.



Слика 2. Борба во Terra Alia.

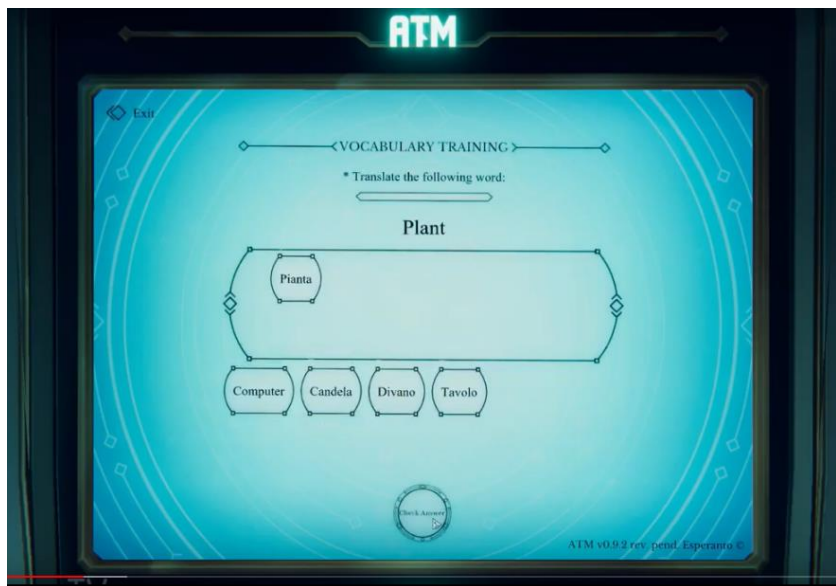


Слика 3. Пример за формализирање на борба во Terra Alia.

Можеме да видиме дека оваа игра бара многу решавање на проблеми, но не бара никакви вештини за учење јазик. Тоа е чисто лудска активност. Играта е фокусирана на компетентноста, играчот сака да го победи непријателот со совладување на нивната шема (пронајдете ја најдобрата комбинација на магии за употреба). Исто така, малку ја

поттикнува автономијата со тоа што му дозволува на играчот да ги избере магиите што ги сака и да осмисли стратегија.

Друг битен елемент во играта е практикувањето на вокабуларот.



потсети се на преводот на дадениот збор

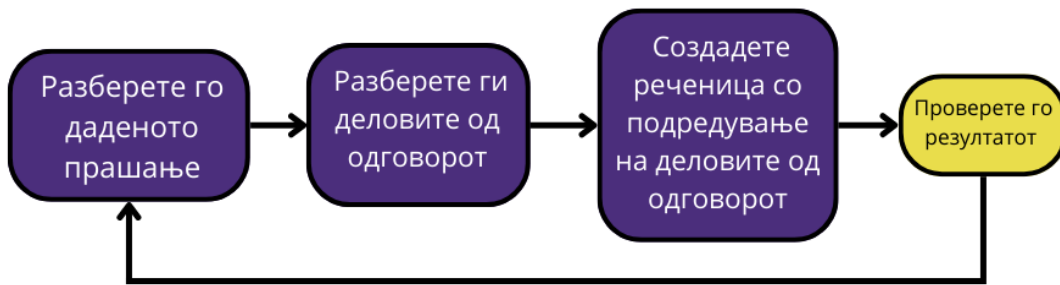
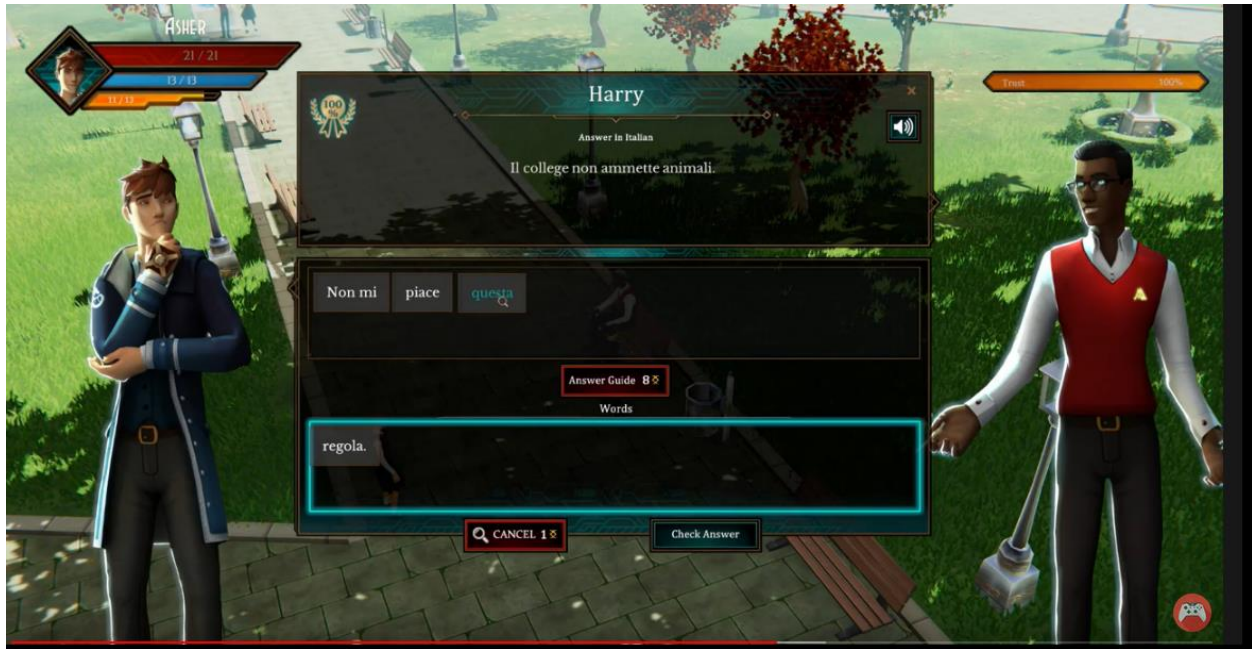
Слика 4. Пример за формализирање на сериозен играч фокусиран на мајсторство.

Можеме да видиме по едноставноста на овој софтвер (шаблонот/загатката е направена од само едно дејство што е педагошко) дека навистина не може да се нарече игра, тоа е повеќе маскирана вежба за вокабуларот.

Она што го прави интересно е неговиот контекст за макро-игра. Решавањето генерира некои магични поени за играчот што може да ги користи во борба. Така, оваа чисто сериозна активност станува средство за подготовка за лудичното.

Мајсторството се негува благодарение на резимето на резултатите на крајот од вежбата.

Еден последен софтвер во низата на дијалози.



Слика 5. Пример за формализирање на сериозен играчки софтвер фокусиран на мајсторство.

Повторно, овој механичар е главно направен од сериозни активности и е блиску до вежбање. Сепак, желбата да се задржи довербата на соговорникот и ветувањето за награда (придвигување на приказната напред, добивање потрага/артикал...) е награда вкотвена во фикцијата на играта и може да биде мотивирачка. Таа користи поврзаност бидејќи играчот не сака да ја изгуби довербата на другата личност.

## Заклучок

Кога се дизајнира механика на игри за учење базирано на игри, треба да се насочи кон трите столба на „традиционалните“ игри за да се поттикне мотивацијата: автономија, компетентност и поврзаност.

## Ресурси и референци:

- 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>

## Слики

- Game images were taken from the **Terra Alia gameplay video** from **VideoGamesTV**, 2021



## 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>