



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

**Користете игри како начин да
ги натерате вашите ученици
да вежбаат**

Вовед

За да продолжат да играат играчите, индустријата користи употребливост и ангажираност (engage-ability). И двете се важни затоа што играта може да биде употреблива, а сепак досадна или може да биде одлична, но со фрустрирачка употребливост.

Важно е да се поттикне ангажман кај учениците со СПУ затоа што нивните прашања во врска со пристапноста привлекуваат повеќе ресурси и може да ги направат поподложни на исклучување од содржината поради фрустрација.

Што треба да имате во предвид

Ангажираност

За да се вклучи играчот, потребни се три столба: мотивација, емоции и тек на играта (Ходент, 2016).

Мотивацијата е почеток на секое однесување, без мотивација, нема акција.

Емоциите ја поддржуваат мотивацијата така што ни помагаат да го избереме вистинското однесување, на пример, да се бориме или да бегаме кога сме исплашени.

Конечно, **текот на играта** е состојба на длабок фокус што произведува задоволство, а тоа произведува ангажман.

Мотивација

Надворешна мотивација е кога правиш нешто за да добиеш нешто друго. Тоа може да бидат пари, поени за искуство или каква било „материјална“ награда. Прецизни цели и јасни награди поврзани со овие цели се многу важни за да ги задржите играчите ангажирани. Сепак, тие не се доволни, бидејќи ако се користат само надворешни мотивации, штом престанат, играчот ќе се откаже.

Внатрешната мотивација се случува кога ги правиме работите за задоволство. Ние сме повеќе суштински мотивирани од активностите кога тие ги задоволуваат нашите потреби за **компетентност, автономија и поврзаност**.

- **Компетентност:**

Тоа е чувство на прогресија, без разлика дали е вистинско (да си умешен во играта) или вештачко (стекнување способности во играта). Кога не сакаме да напредуваме за време на некоја активност, поголема е веројатноста да ја напуштиме.

Лентите за прогресија се и ветување за награда кога ќе се пополнат и повратна информација за прогресијата.

- **Автономија:**

Станува збор за самоизразување и можност да се направи избор за тоа како да се надминат пречките или да се прилагоди вашиот аватар.

- **Поврзаност:**

Поврзаноста е за значајни односи со другите луѓе во играта, без разлика дали преку конкуренција или соработка. Може да биде со измислени ликови или вистински играчи.

Емоција

Емоцијата се однесува на чувството за играта и понудата на нова содржина.

Чувството за играта значи колку е добро чувството да се комуницира со игра.

Параметрите на чувството на играта се **камера, контроли и знаци**.

Тоа подразбира и значајна приказна, музика и кохерентен свет.

Емоцијата е и за изненадувања и новитети. Одвреме-навреме се појавува нешто неочекувано.

Когнитивното преоценување може да го измени начинот на кој се чувствуваме за некоја ситуација. Ова може да биде корисно во игра за учење. Ако исходот е неуспех на играчот, тоа може да помогне да се мотивираат да помогнат во повторното оценување на ситуацијата, со фокусирање на тоа што направиле добро и како напредувале од последниот пат, иако изгубиле.

Тек на играта

Текот на играта доаѓа од концептот на „проток“ измислен од Михали Циксзентмихали (Csikszentmihalyi, 1990). Тоа е состојба која се карактеризира со длабока концентрација при вршење на активност која е и исплатлива и предизвикувачка.

Главната компонента на текот на играта е **предизвикот**, каде што е потребно вистинско ниво на тежина. Премногу тешко е фрустрирачки, премногу лесно е досадно.

Детално, постигнувањето на текот на играта е за темпо на ритамот на стрес и задоволство: интензивни моменти и порелаксирачки моменти. Пример се брановите на непријатели проследени со моменти на подготовка. На пример, во Mindustry (Анукен, 2019), играчите мора да изградат автоматизирана одбранбена база со собирање ресурси и градење помеѓу фазите на напад каде толпа чудовишта ја напаѓа нивната база.

Друг клучен елемент потребен за проток е **вградувањето**. Играчите треба да разберат што е играта и како да успеат. Потребни за играта. Се работи за помагање на играчот да разбере како да се подобри, иако на почетокот ќе умре неколку пати.

За да ја одржите забавата и протокот, можете да ги следите овие упатства:

- Шаблонот е премногу лесен и играчот ја „решава“ играта.
- Играчот препознава дека има многу длабочина, но не е заинтересиран за нив.
- Играчот може да не види какви било шаблони и ништо не е подосадно од бучава.
- Моделот е убав, но разновидноста доаѓа премногу бавно.
- Моделот е убав, но разновидноста доаѓа премногу брзо.
- Играчот може да совлада сè во шемата. Ја исцрпува забавата и сето тоа го троши.

Заклучок

Видовме дека ангажманот е важен за да се задржат учениците со СПУ да ја играат играта. Столбовите на ангажманот се мотивацијата, емоциите и текот на играта. Мотивацијата ја поттикнуваат надворешните награди, како и компетентноста, автономијата и поврзаноста. Емоцијата бара изненадување и кохерентен наратив. Текот на играта е прецизно прилагодување на предизвиците за да го задржите играчот предизвикан, но не и фрустриран.

Ресурси и референци

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial Modern Classics
- Hodent, C. (2016, March 22). The Gamer's Brain, Part 2: UX of Onboarding and Player Engagement (GDC16). Retrieved from <https://celiahodent.com/gamers-brain-ux-onboarding/>

- Hodent, C. (2016, March 22). Understanding the Success of Fortnite: A UX & Psychology Perspective. Retrieved from <https://celiahodent.com/understanding-the-success-of-fortnite-ux/>
- Hodent, C. (2015). Example of user interface that reduces memory load. celiahodent.com. <https://celiahodent.com/video-game-ux-psychology/>
- Wheelr, H. (2018). Gestalt Principles Applied To UX Design. prototypr.io. retrieved from <https://blog.prototypr.io/gestalt-principles-applied-to-ux-design-af47bcf4bd28>



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>