D-ESL

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

Crearea unui joc pentru ora de ESL

Găsirea echilibrului între activitățile ludice și obiectivele de învățare

Introducere

În învățarea bazată pe jocuri există două mari abordări:

Abordarea „extrinsecă”, în care dimensiunile „serios” și „ludic” sunt separate. Alternăm fazele de joc cu fazele de învățare. Jocul este folosit ca „recompensă” pentru înțelegerea conținutului serios.

Abordarea „intrinsecă” urmărește corelarea dimensiunilor „serios” și „ludic”, astfel încât să nu mai fie posibilă separarea acestora. Căutăm să integrăm conținut serios în mecanica jocului.

Câteva exemple (Prestopik, 2016) arată că abordarea extrinsecă nu este eficientă dacă activitățile serioase și ludice nu sunt bine închegate.

Jocurile sunt, de fapt, activități de învățare: utilizatorul învață puzzle-ul jocului. Jocurile moderne sunt foarte indicate pentru a-i determina pe utilizatori să învețe cum să le joace.

Aspecte de luat în seamă

Procesul de învățare al lui Gagné în nouă pași

În 1965, Robet Gagné a teoretizat o serie de pași asociați cu condiția mentală pentru învățare.

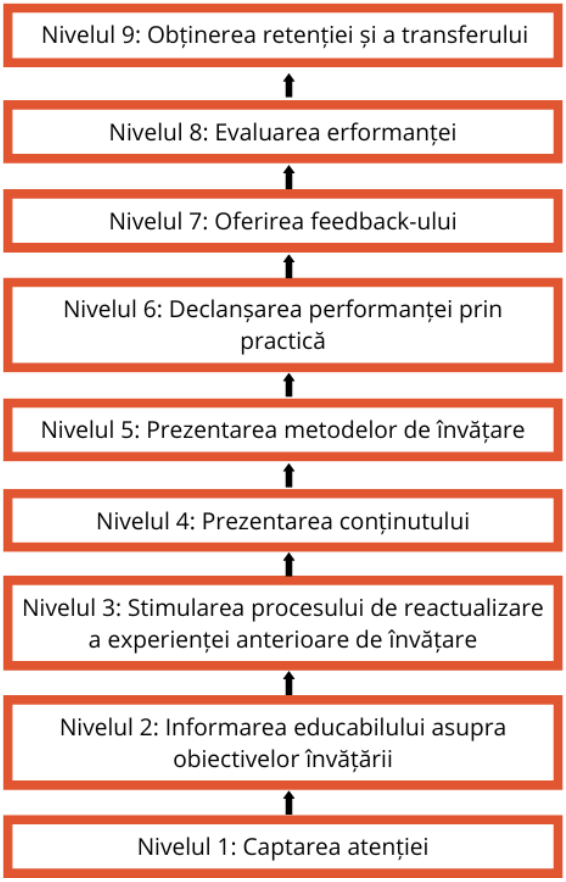

Figura 1. Cele nouă Etape de învățare ale lui Gagné. (preluat din: mindtools.com)

Captarea atenției elevilor

Prezentați un stimul pentru a capta atenția cursantului. Stimulați elevii prin elementul de noutate, surpriză și suspans.

Figura 2. Jocul prezintă o formă spectrală a unui personaj cunoscut cu un semn de exclamare pentru a-i face pe jucători să dorească să interacționeze și să continue povestea. (sursa: Terra Alia)

Informarea asupra obiectivelor învățării

Ajutați cursanții să înțeleagă ce trebuie să facă, descriindu-le sau punându-i să stabilească performanța necesară. Includeți/prezentați obiectivele pe prompterul de evaluare.

Esperanto
As you may have realized by now, your magic doesn't work here.

Esperanto
...but you will need to learn a new language to harness the artifact's power.

Figura 3. Jucătorii află că trebuie să învețe cuvinte noi pentru recăpătarea magiei.(sursa: VideoGamesTV, 2021)

Stimularea procesului de reactualizare a cunoștințelor deprinse anterior

Ajutați cursanții să dea sens informațiilor noi, relaționându-le cu experiențele anterioare. Verificați înțelegerea conceptelor anterioare. Rugați-i să încorporeze conceptele anterioare în activitățile curente.

Figura 4. Jucătorul își reutilizează abilitățile: se mișcă în încăpere, interacționând cu obiectele. (sursa: VideoGamesTV, 2021)

Prezentarea conținutului

Este oferit aici conținutul propriu-zis al învățării. Se prezintă un obstacol sau o provocare care necesită învățarea și stăpânirea unei abilități/model.

Figura 5. Jucătorul interacționează cu obiectele și primește lexicul necesar. (sursa: VideoGamesTV, 2021)

Prezentarea metodelor de învățare

Includeți sfaturi despre cum să navigheze în conținut. Folosiți instrucțiuni clare.

Figura 6. Jocul oferă instrucțiuni pentru a ajuta utilizatorul să folosească noua abilitate. (sursa: VideoGamesTV, 2021)

O problemă potențială cu imaginea oferită drept exemplu: s-ar putea crede că sunt posibile doar liniile pe diagonală, însă acestea pot fi făcute în orice direcție.

Declanșarea performanței prin practică

Determinați cursanții să aplice ceea ce au învățat lucrând exerciții, puzzle-uri, prin rezolvarea de probleme și activități de memorare.

Figura 7. Jucătorului i se transmite că trebuie să efectueze exerciții de consolidare a vocabularului pentru a-și reîncărca mana. (sursa: VideoGamesTV, 2021)

Oferirea feedback-ului

Oferiți feedback direct pentru a-i ajuta pe cursanți să-și autoevalueze prestația.

Feedback de confirmare: validați o prestație bună.

Feedback evaluativ: informați-i cu privire la acuratețea execuției (puncte).

Feedback descriptiv: oferiți sugestii pentru îmbunătățirea prestației.

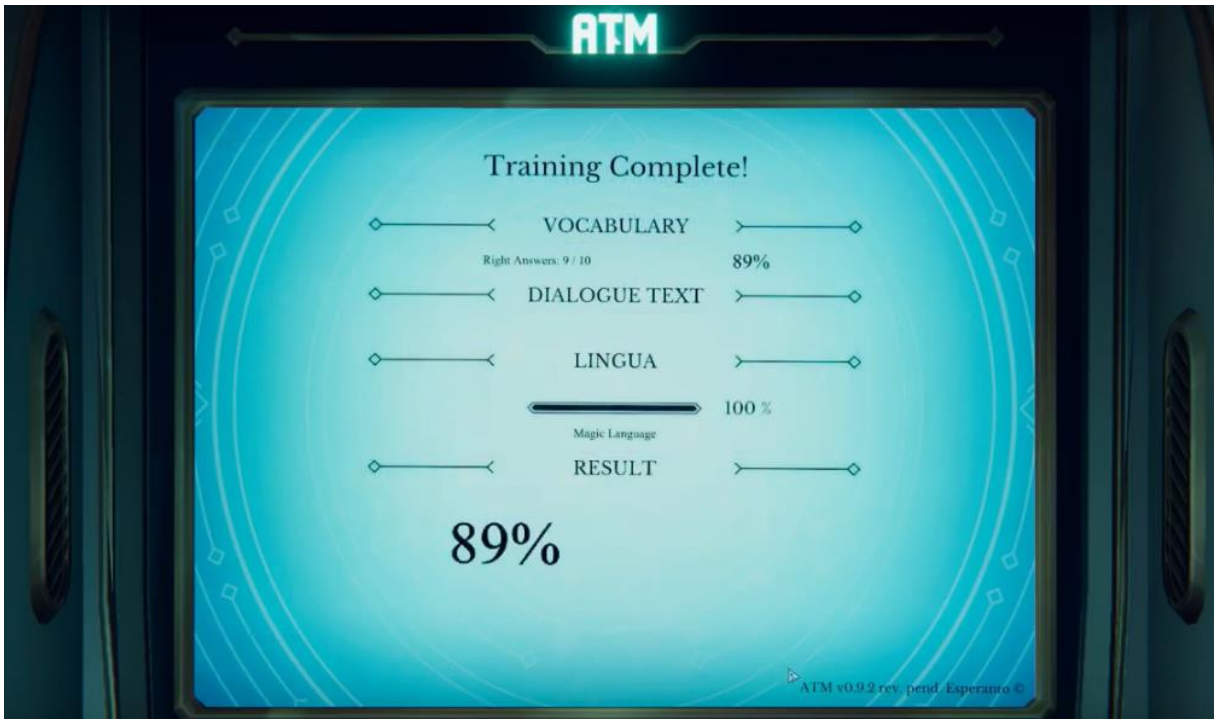

Figura 8. Achiziția lexicului este răsplătită prin puncte de experiență și un mesaj: ,,Misiune îndeplinită”. Este oferit un punctaj pentru activitatea de vocabular.

(sursa: VideoGamesTV, 2021)

Evaluarea performanței

Testați dacă au fost atinse rezultatele învățării. De exemplu, oferiți un nivel de ,,șef” care dovedește stăpânirea tuturor conceptelor învățate anterior.

Figura 9. Jucătorul primește o nouă sarcină: rezolvarea misterului prin descifrarea unor indicii cu ajutorul elementelor de vocabular învățate.

(sursa: VideoGamesTV, 2021)

Obținerea retenției și a transferului

Ajutați cursanții să rețină informațiile prin conectarea conceptelor la aplicații din lumea reală. Vocabularul învățat poate fi folosit în viața reală.

Punți de legătură între jocuri și învățare

În mod ideal, modul de joc îmbină învățarea și acțiunile ludice. În exemplul de mai sus, userul explorează lumea jocului și învață vocabularul în același timp.

Dar jocul are și o abordare extrinsecă: fazele de luptă în care jucătorii aruncă vrăji asupra inamicilor.

Figura10. Abordare extrinsecă în Terra Alia: fazele de luptă nu presupun conţinut serios. (sursa: VideoGamesTV, 2021)

O lucrare de cercetare asupra designului jocurilor videoeducative (Prestopnik, N. 2016) a demonstrat că această abordare funcționează numai dacă activitățile ludice și cele serioase sunt corelate. De exemplu, în Terra Alia, cu cât jucătorul dobândește și revizuiește mai mult vocabular, cu atât deține mai multă putere magică pentru luptă (activitate plină de recompense). Deci, pentru a-și alimenta activitatea ludică, trebuie să le exerseze pe cele serioase, ceea ce poate crea o motivație intrinsecă pentru conținutul serios („Trebuie să mă ridic la un nivel mai bun pentru următoarea mea luptă”).

Concluzie

Am văzut împreună un exemplu de abordări intrinseci și extrinseci pentru Digital Game-Based Learning (DGBL), unde abordarea extrinsecă funcționează dacă conținutul serios și ludic se află în strânsă legătură.

Resurse și referințe

- Mind Tools content team. (n.d.). Gagne's Nine Levels of Learning. mindtools.com. https://www.mindtools.com/pages/article/gagne.htm
- [VideoGamesTV]. (2021, May14). 'Terra Alia – Gameplay No Commentary [PC ULTRA 60FPS]' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=LUQQn25gQnc
- Prestopnik, N. (2016). Games, Stories and Language: Motivating Second Language Acquisition With Play. International Journal of Designs for Learning, 7(3), DOI:10.14434/ijdl.v7i3.20051
- Czauderna, A. (2019). The Gameplay Loop Methodology as a Tool for Educational Game Design. academic-publishing.org, 17(3). DOI: 10.34190/JEL.17.3.004
- Kiili, K. (2004). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. Tampere University of Technology, https://www.academia.edu/1922348/Digital_game_based_learning_Towards_an_experiential_gaming_model

Imagini

- Imaginile jocului au fost preluate din **videoclipul de gameplay Terra Alia** de la **VideoGamesTV**, 2021

- Guardiola, E. (2019). [Figure 10: Example slingshot minigame in Antura and the letters]. Antura & the Letters (Arabic). ETC Press (Carnegie Mellon), DOI:10.1184/R1/10557950

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