



Инклузивни идеи за дизајн на видео игри за учење на јазик
Дизајнирајте игра за ESL

Наоѓање рамнотежа меѓу забавата и целите за учење

Вовед

Во учењето базирано на игра постојат два главни пристапи:

„Надворешниот“ пристап, во кој се одвојуваат „сериозните“ и „разиграните“ димензии. Ги менуваме фазите на игра со фази на учење. Играта потоа се користи како „награда“ за разбирање на сериозната содржина.

„Внатрешниот“ пристап има за цел да ги измеша „сериозните“ и „разиграните“ димензии така што веќе не е можно да се разделат. Сакаме да интегрираме сериозна содржина во механиката на играта.

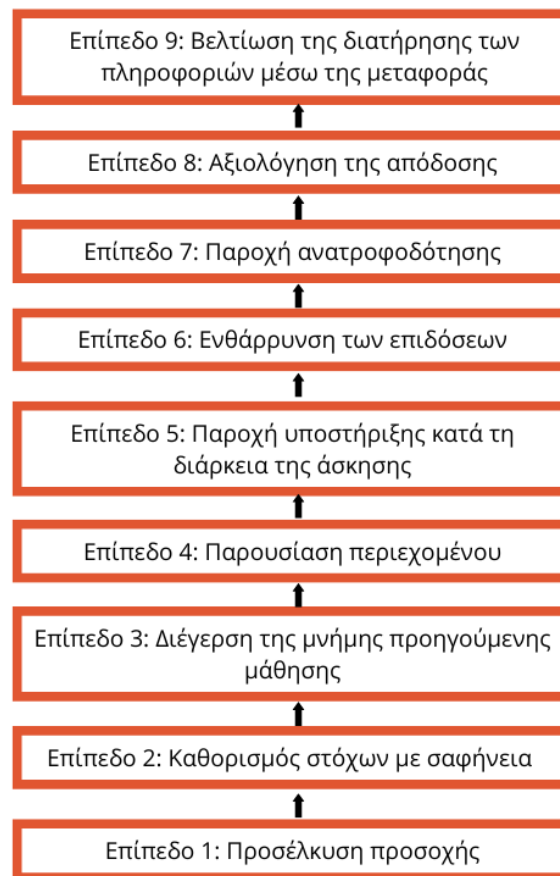
Некои примери (Престолик, 2016) покажуваат дека надворешниот пристап не е ефикасен доколку сериозните и разиграните активности не се добро поврзани.

Игрите се всушност активности за учење: играчот ја учи сложувалката на играта. Модерните игри се всушност многу добри во тоа што ги тераат играчите да научат како да ги играат.

Аспекти кои треба да се имаат во предвид

Процесот на учење на Гагне од девет чекори

Во 1965 година, Роберт Гагне теоретизираше серија чекори поврзани со менталната состојба за учење.



Слика 1. Деветте нивоа на учење на Гагне (по: mindtools.com)

Gain the students' attention

Презентирајте стимул за да го привлечете вниманието на ученикот. Стимулирајте ги учениците со новина, изненадување и неизвесност.



Слика 2. Играта претставува спектрална форма на познат лик со извичник за да ги натера играчите да сакаат да комуницираат и да ја продолжат приказната (извор: Terra Alia)

Информирајте го ученикот за целите

Помогнете им на учениците да разберат што се очекува од нив да направат со тоа што ќе опишете или ќе ги поставите потребните перформанси. Вклучете ги/претставете ги целите на барањето за оценување.





Слика 3. Играчот учи дека за да ја поврати својата магија, треба да се научат зборови
(извор: VideoGamesTV, 2021)

Стимулирајте го повторувањето на претходното знаење

Помогнете им на учениците да ги разберат новите информации поврзувајќи ги со претходните искуства. Проверете го разбирањето на претходните концепти од страна на учениците. Нека ги инкорпорираат претходните концепти во тековните активности.



Слика 4. Играчот треба повторно да ги користи вештините: одење наоколу и интеракција со предмети (извор: VideoGamesTV, 2021)

Презентирајте ја содржината

Вистинската содржина за учење е обезбедена. Претставена е пречка или предизвик кој бара учење и совладување вештина/шаблон.



Слика 5. Играчот е во интеракција со предмети и му е даден вокабулар за учење (извор: VideoGamesTV, 2021)

Обезбедете упатства за учење

Вклучете совети за тоа како да се движите низ содржината. Користете јасни упатства.

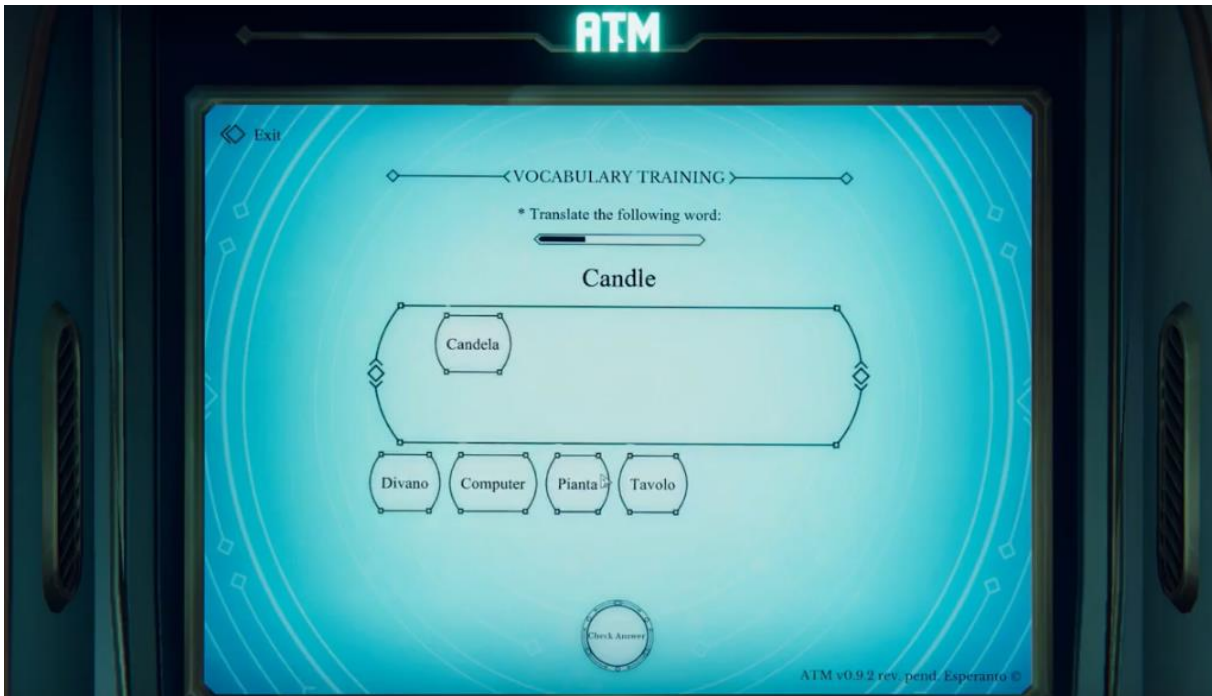


Слика 6. Играта обезбедува совет за алатка за да му помогне на играчот да ја изведе новата вештина (извор: VideoGamesTV, 2021)

Еден потенцијален проблем со примерот на сликата: може да се помисли дека се можни само дијагонални цртички, додека тие можат да се направат во која било насока.

Извлечете перформанси

Ученикот нека го примени она што го научил со изведување вежби, загатки, активности за решавање проблеми и за освежување на меморијата.



Слика 7. На играчот му е кажано дека за да ја надопolni својата мана треба да изведе вежби за потсетување на вокабуларот (извор: VideoGamesTV, 2021)

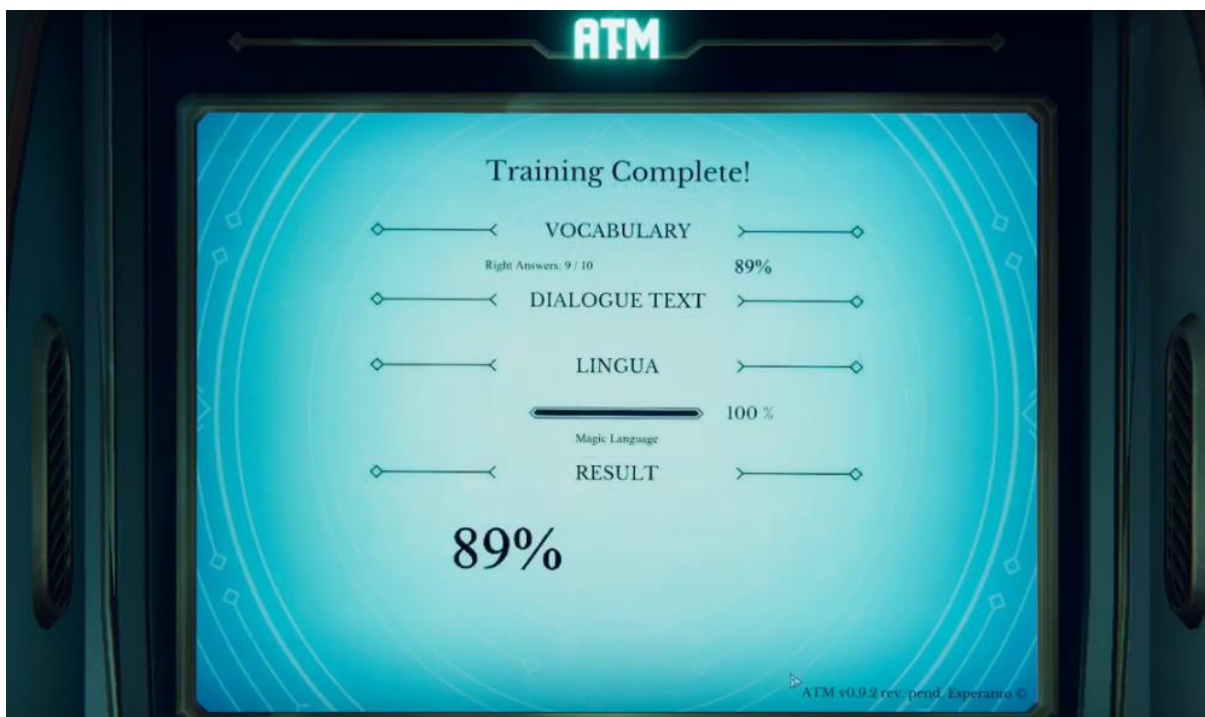
Обезбедете повратни информации

Обезбедете директна повратна информација за да им помогнете на учениците да ја проценат нивната изведба.

Потврдна повратна информација: потврдете добра изведба.

Оценувачки повратни информации: информирајте за точноста на изведбата (оценка)

Описни повратни информации: дајте предлози за да помогнете во подобрувањето



Слика 8. Стекнувањето вокабулар се наградува со поени за искуство и порака „Потрагата е завршена“. Активноста за потсетување на вокабуларот дава оценка.

(извор: VideoGamesTV, 2021)

Проценете ги перформансите

Тестирајте дали се постигнати резултати од учењето. На пример, обезбедете ниво на кое се бара совладување на сите претходно научени концепти.



Слика 9. Играчот добива друга потрага: мистерија што треба да се реши со читање индиции. Тие можат да ги читаат само ако се потсетат на вокабуларот (извор: VideoGamesTV, 2021)

Подобре го задржувањето и преносот

Помогнете им на учениците да ги задржат информациите со поврзување на концептите со апликации од реалниот свет.

Научениот вокабулар може да се користи во реалниот живот.

Мостови меѓу игра и учење

Идеално, играта ги спојува учењето и разиграните дејства. Во горенаведениот пример, исплатувачот го истражува светот на играта и истовремено го учи вокабуларот.

Но, играта има и надворешен пристап: борбени фази каде играчите фрлаат магии на непријателите.



Слика 9. Надворешниот пристап во Terra Alia: борбените фази не вклучуваат сериозна содржина (извор: VideoGamesTV, 2021)

Истражувачкиот труд за дизајн на едукативни видео игри (Престопник, Н. 2016) заклучи дека овој пристап функционира само доколку се премостат лудичките и сериозните активности. На пример во Terra Alia, колку повеќе играчот стекнува и го прегледува вокабуларот, толку повеќе магична моќ има за борба (наградувачка активност). Така, за да ја поттикнат нивната разиграна активност, треба да ги практикуваат сериозните, што може да создаде внатрешна мотивација за сериозната содржина („Треба да се искачам на ниво за мојата следна борба“).

Заклучок

Видовме пример за внатрешни и надворешни пристапи на DGBL, а надворешниот пристап функционира доколку се премостат сериозните и лунатичните содржини.

Ресурси и референци

- Mind Tools content team. (n.d.). Gagne's Nine Levels of Learning. mindtools.com.
<https://www.mindtools.com/pages/article/gagne.htm>
- [VideoGamesTV]. (2021, May 14). '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

Слики

- Game images were taken from the **Terra Alia gameplay video** from **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](https://doi.org/10.1184/R1/10557950)



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>