D-ESL

Instrumente incluzive pentru a crea jocuri video dedicate orei de ESL

Realizarea quiz-urilor interactive

Introducere

Senzația în gaming, numită și ,,juice”, este un lucru invizibil într-un joc. Este felul în care se simte jocul atunci când este jucat.

Starea de plăcere apare atunci când creierul se simte bine și are loc eliberarea de endorfine în sistemul nostru. Această stare întâlnită în jocuri ia naștere din măiestrie. Ea mai apare și din înțelegerea jocului. Este actul de a rezolva puzzle-uri care fac jocurile distractive.

Ați ghicit, ar trebui să faceți întrebările atractive pentru a-i implica pe elevi. Vom vedea ce înseamnă un joc atractiv pentru a explora căile necesare atingerii acestui obiectiv.

Cum facem să existe fenomenul „juice” în quiz-uri

Rețeta stării de bine

Impactul/recompensa

Ca indivizi, ne place să avem un impact asupra mediului. Ne conferă un sentiment de control. Cu cât este mai mare impactul, cu atât mai bine. Cu cât consecințele sunt mai durabile, cu atât mai impresionant. Este mai de impact să scrii cu un marker permanent pe o scoarță de copac decât cu un creion pe o bucată de hârtie.

Ceea ce le place oamenilor este să aibă impact asupra altor oameni. Când mutați o piesă la șah, nu numai că schimbați poziția pe tablă, ci creați o situație pentru adversarul dvs. De asemenea, există un întreg mecanism de pârghii al implicării atunci când interacționați și conlucrați pentru ceva grandios.

Un alt impact important este recompensa. Oferiți recompense acustice și vizuale reconfortante jucătorilor/cursanților.

Cele mai bune recompense au un impact în sine; de exemplu, punctele de experiență în jocuri oferă jucătorului mai multă putere atunci când sunt adunate suficiente. Le cheltuiesc pentru a debloca noi abilități și noi modalități de a avea impact asupra mediului!

Întârzierea artificială a recompenselor creează așteptări și poate crește eficacitatea acestora.

Un alt lucru care mărește impactul recompenselor este apariția aleatorie: valorile recompenselor randomizate creează o așteptare și o plăcere pentru câștigurile mari; ca la cazinou.

Provocarea

Provocarea stă la baza stării de bine. Se datorează plăcerii senzației de măiestrie. Depășirea unui obstacol este plină de satisfacții.

Prea multă provocare și totul devine frustrant; dacă nu este suficientă, jucătorul se plictisește.

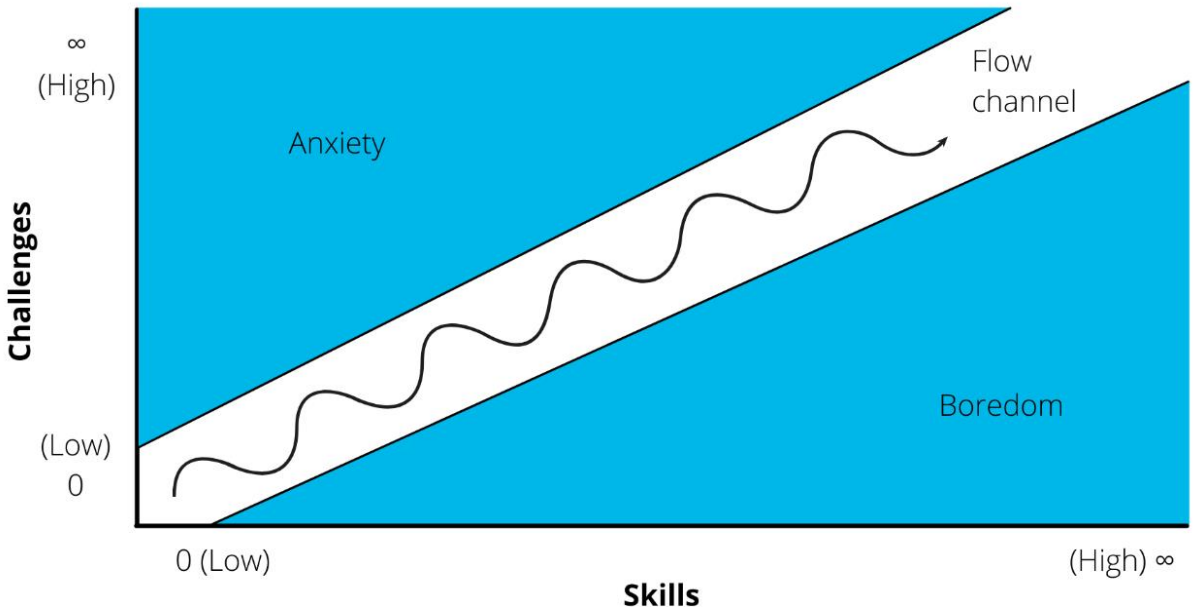

Figura 1. Teoria fluxului

Atașarea de recompense unor provocări finalizate este un lucru grozav.

O provocare trebuie să pară corectă și să ofere feedback despre cât de bine se descurcă jucătorul.

Scenariul de ficțiune

Este decorul, lumea din jurul jocului tău și are un mare impact. Ne place să evadăm din realitate și să empatizăm cu personajele. Aceeași mecanică de joc cu o lume impresionantă și o narațiune pe măsură poate fi mult mai plăcută.

Idei pentru un quiz gamificat

Urmând teoriile stării de bine și angajamentului din designul jocurilor, vă propunem câteva reflecții despre cum să gamificați un set de întrebări.

Folosirea elementelor de sprijin din jocuri

Quiz-ul face parte dintr-un joc cu două situații. De exemplu, răspunsurile bune generează muniții pentru un joc de tragere sau mingi pentru un joc de baschet.

Exemplu de impact/recompensă

Fiecare răspuns bun primește puncte de experiență la clasă; atunci când ating un nivel, pot ajunge la o întrebare din setul următor sau pot obține puncte bonus pentru următorul test.

Exemplu de ficțiune

Un spion pierdut într-o țară străină pune întrebări echipei de asistență de la distanță din elemente de vocabular pentru a se infiltra la petrecere.

Provocarea

Este reprezentată de întrebările testului și jocul secundar (secondary gameplay), dacă folosești unul.

Exemplu de semnificație (cu impact mai mare)

Puteți avea un turn Jenga instalat în sala de clasă în timp ce efectuați testul. Dacă turnul Jenga cade, toți primesc un examen surpriză. Fiecare răspuns greșit înseamnă îndepărtarea unui bloc din turn.

Punctele de recompensă și efectele lor (punctele maxime la quiz...) sunt colective.

Dacă utilizați jocul secundar, puteți solicita elevilor să aleagă care elev va juca în el.

Instrumente pentru realizarea întrebărilor

Instrumente deja existente

Unele instrumente pentru quiz-uri vă permit să creați cu ușurință chestionare care sunt atrăgătoare din punct de vedere vizual.

Platforme online

Kahoot! și Quizziz sunt platforme online prin care puteți crea chestionare. Elevii se pot conecta pentru a răspunde la întrebări pur și simplu folosind un cod generat de aplicație, iar profesorul poate verifica rezultatele. În aceste chestionare pot fi integrate, de asemenea, imagini și videoclipuri.

Mai puteți folosi genially, care este mai general și vizează crearea de conținut interactiv, cum ar fi prezentările, dar care funcționează excelent și pentru a crea chestionare. Aveți mai mult control asupra afișajului, dar va trebui să depuneți ceva mai multă muncă.

Idei pentru realizarea propriilor instrumente

Puteți gamifica chestionare realizând un joc narativ cu opțiuni.

Motoare bune de jocuri în acest sens sunt Twine și Ink.

Cu tutorialele potrivite, acestea sunt destul de ușor de utilizat și vă pot permite să creați ficțiune interactivă. Gândiți-vă la un cadru care necesită vocabular (spion infiltrat, xenoarheolog...) și transformați-l într-o poveste jucabilă.

Concluzie

Gamificarea este mai complexă decât acordarea unor insigne pentru chestionarele lucrate. Cu toate acestea, chestionarele pot fi un instrument excelent la clasă. Din când în când, încercați să le condimentați cu cele trei componente ale stării de bine dintr-un joc: impact/recompensă, provocare și ficțiune.

Resurse și referințe

- [Joseph Tyroller]. (2020, April 14). ‘Can We Make This Button Fun To Press?’ [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=7L1B5YaxxoA

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