



**Strumenti inclusivi per creare videogiochi per l'inglese  
come seconda lingua**

## **Creare quiz interattivi**

### **Introduzione**

Il sentimento di gioco, chiamato anche “succio”, è un aspetto invisibile del gioco: è come ci si sente rispetto alla possibilità di giocare con esso.

Il divertimento fa stare bene il nostro cervello, rilascia endorfine nel nostro sistema. Nel caso dei videogiochi, il divertimento nasce dalla maestria e dalla comprensione: è l'azione di risolvere i puzzles che rende divertente un gioco.

Avrai quindi capito che per coinvolgere gli studenti si devono creare quiz divertenti. Vedremo qui i componenti di divertimento e le vie da esplorare per farlo.

# Come rinforzare i quiz

## La ricetta per il divertimento

### Impatto/ricompensa

Noi esseri umani amiamo avere un impatto sull'ambiente, ci dà un sentimento di controllo. Maggiore sarà l'impatto, più durevoli le conseguenze, maggiore sarà il senso di soddisfazione: scrivere su una mensola con un pennarello indelebile ha un maggiore impatto che scrivere con una matita su un pezzo di carta.

Le persone amano in modo particolare avere un impatto su altre persone: quando muovi un pezzo degli scacchi non cambi solo una posizione sulla scacchiera, ma crei una situazione per il tuo avversario. Sentirsi parte di una relazione e lavorare per qualcosa che si percepisce come molto importante è sicuramente una grande leva per il coinvolgimento.

Un altro grande impatto è costituito dalla ricompensa, qualcosa che dia piacere agli occhi e alle orecchie dei giocatori.

Le ricompense più significative hanno di per sé un impatto importante: ad esempio, i punti esperienza nei giochi danno al giocatore più potere quando se ne raccolgono abbastanza, in quanto possono essere utilizzati per sbloccare nuove abilità e nuovi modi di impattare l'ambiente!

Ritardare volutamente la ricompensa crea delle aspettative e può aumentarne l'efficacia, ma un altro elemento che le incoraggia è l'imprevedibilità: ricompense non prevedibili creano l'aspettativa di importanti risultati come al casinò.

### Sfida

La sfida è essenziale per il divertimento: dal momento che la sensazione di competenza crea piacere, superare un ostacolo è gratificante. Ma occorre fare attenzione perché una sfida troppo grande diventa frustrante, mentre una troppo semplice annoia il giocatore.

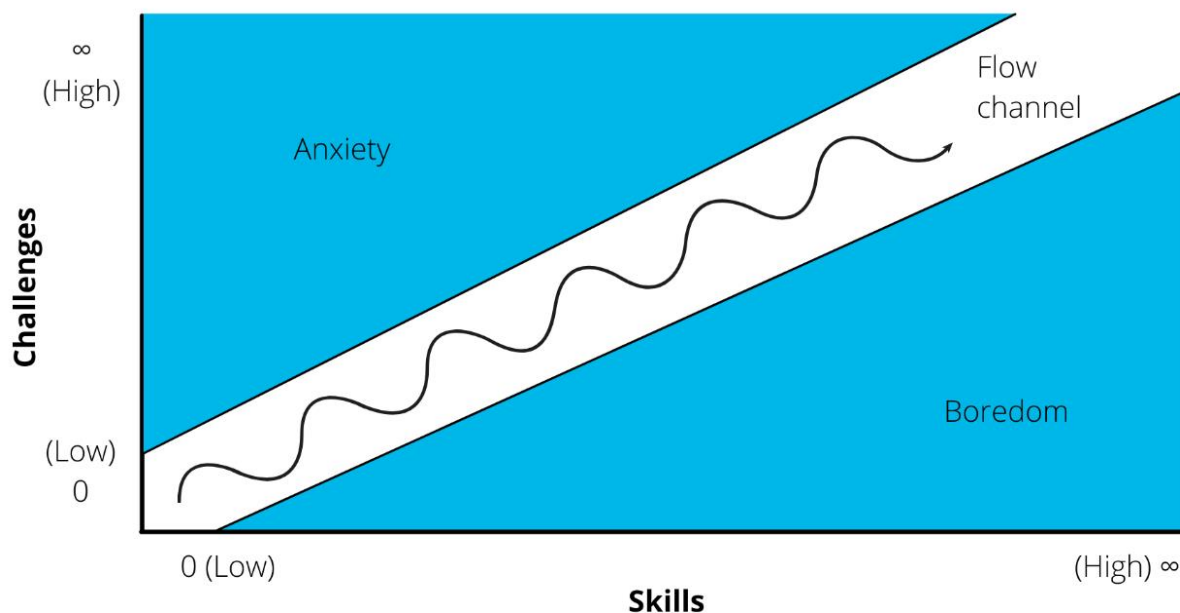


Figura 1. La teoria del flusso

Una grande idea è collegare delle ricompense al completamento di una missione.

Una sfida deve, inoltre, essere percepita come giusta e fornire un adeguato feedback sulla performance del giocatore.

## Fantasia

E' essenziale per l'ambientazione, il mondo in cui si sviluppa il gioco ed è un elemento molto potente: amiamo fuggire dalla realtà ed immedesimarci nei personaggi! La stessa meccanica di gioco con un mondo ed una narrazione interessanti è molto più piacevole.

## Idee per un quiz sotto forma di gioco

Seguendo le teorie del divertimento e del coinvolgimento nella progettazione di un gioco, proponiamo delle riflessioni su come presentare un quiz sotto forma di gioco.

## Usare un gioco di supporto

Il quiz è solo una parte del gioco: ad esempio, delle risposte corrette generano munizioni per un gioco di tiro o palle per un gioco di basket.

## Esempi di impatto/ricompensa

Ogni risposta corretta porta alla classe punti esperienza; raggiungendo un livello, gli studenti possono arrivare ad una domanda per il loro prossimo esame o ottenere dei punti bonus per lo stesso.

## Esempio di fantasia

Una spia persa in un Paese straniero pone domande di lingua alla sua squadra di supporto remota per infiltrarsi ad un party.

## Sfida

Sono le domande del quiz, il secondo aspetto del gioco.

## Esempi di significato (qualcosa di molto grande)

Si può costruire una Jenga tower in classe mentre si affronta il quiz: ogni risposta sbagliata porterà a togliere un blocco dalla torre; se cade, gli studenti dovranno svolgere un test a sorpresa.

I punti ricompensa e i loro effetti (arrivare ad un test...) sono collettivi.

Se si usa un gioco secondario, gli studenti potrebbero scegliere con chi giocarlo.


# Strumenti per il quiz

## Pronti per l'uso

Alcuni strumenti consentono di creare facilmente quiz visivamente attraenti.

## Piattaforme online

[Kahoot!](#) e [Quizziz](#) sono piattaforme online su cui puoi creare dei quiz. Gli studenti possono collegarsi e rispondere alle domande semplicemente usando un codice generato dall'applicazione e possono controllare i risultati; è possibile integrare immagini e video nei quiz.



Si può anche usare [Genially](#); è più generico e mirato a creare un contenuto interattivo come le presentazioni, ma è perfetto per i quiz perché consente un maggior controllo sul display anche se richiede un po' di lavoro in più.

## Idee per creare i tuoi strumenti personali

E' possibile ludicizzare i quiz creando un gioco narrativo con delle scelte.

Motori di gioco adatti a questo sono [Twine](#) e [Ink](#); con i giusti tutorials, essi sono abbastanza facili da usare e possono portarti a creare delle storie di fantasia interattive: pensa ad un'ambientazione che richiede la lingua (una spia infiltrata, uno xeno-archeologo ...) e farne una storia su cui poter giocare.

## Conclusione

La creazione di un gioco è più complessa del semplice attribuire riconoscimenti o pensare a dei quiz, che possono comunque essere un grande strumento; l'importante è renderli interessanti con le 3 componenti del divertimento: impatto/ricompensa, sfida e fantasia.

## Risorse e riferimenti

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



### Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

**Codice del Progetto:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Maggiori informazioni su D-ESL:** <https://www.d-esl.eu>