



Idee per la progettazione inclusiva di videogiochi in un corso di lingua

Progettare un gioco per l'insegnamento dell'Inglese come seconda lingua

Trovare un equilibrio tra divertimento ed obiettivi di apprendimento

Introduzione

Esistono due approcci principali di apprendimento basato sui giochi:

L'approccio "estrinseco" in cui le dimensioni "seria" e "giocosa" sono separate e si alternano fasi di gioco a fasi di apprendimento. Il gioco viene, quindi, usato come "ricompensa" per aver appreso il contenuto serio.

L'approccio "intrinseco" mira a mescolare le dimensioni "seria" e "giocosa" tanto che non è più possibile separarle; si cerca di integrare il contenuto serio all'interno di una meccanica di gioco. Alcuni esempi (Prestopik, 2016) dimostrano che l'approccio estrinseco non è efficace se le attività serie e giocose non sono collegate bene.

I giochi sono in realtà attività di apprendimento in cui il giocatore impara dagli enigmi del gioco; i giochi moderni sono molto efficaci nel far comprendere al giocatore come giocare.

Aspetti da tenere in considerazione

Il processo di apprendimento in nove fasi di Gagné

Nel 1965 Robert Gagné ha teorizzato una serie di fasi associate alla condizione mentale dell'apprendimento.

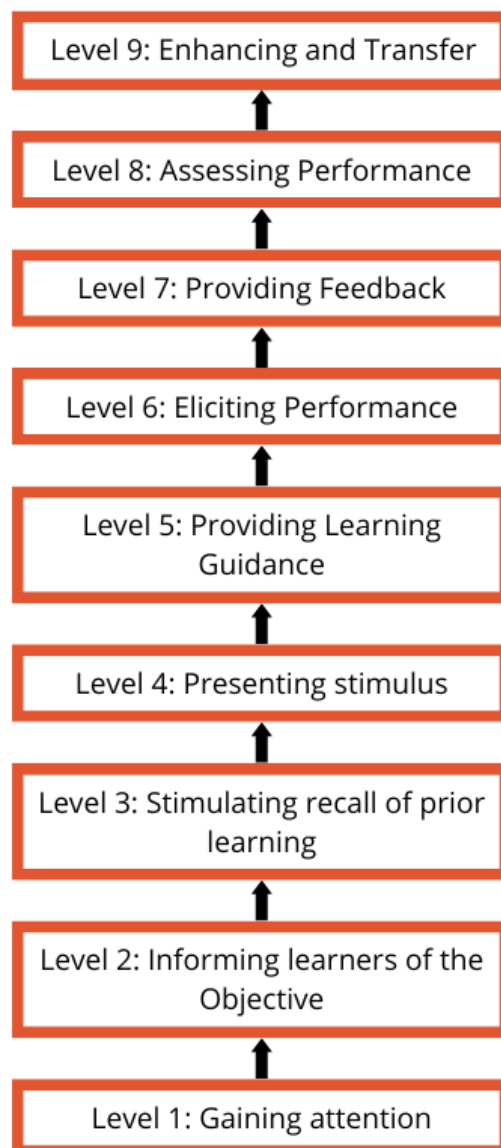


Figura 1. I nove livelli di apprendimento secondo Gagné (da: mindtools.com)

Catturare l'attenzione degli studenti

Presentare uno stimolo per catturare l'attenzione dei discenti: stimolare gli studenti con la novità, la sorpresa e l'incertezza.



Figura 2. Il gioco presenta la forma spettrale di un personaggio conosciuto con un punto esclamativo per indurre il giocatore a voler interagire e continuare la storia (fonte: Terra Alia

Informare i discenti sugli obiettivi

Aiutare i discenti a comprendere ciò che ci si aspetta che facciano descrivendo la performance richiesta o facendo in modo che siano loro ad impostarla.

Includere/presentare gli obiettivi nel messaggio di valutazione.





Figura 3. Il giocatore impara che per recuperare la sua magia deve imparare delle parole (fonte: VideoGamesTV, 2021)

Stimolare il ricordo del contenuto precedentemente appreso

Aiutare i discenti a dare un senso alle nuove informazioni mettendole in relazione ad esperienze precedenti. Verificare che gli studenti abbiano appreso i precedenti contenuti; fare in modo che riescano ad incorporare i concetti precedenti nelle nuove attività.



Figura 4. Il giocatore ha bisogno di riutilizzare delle abilità: camminare nell'ambiente ed interagire con gli oggetti (fonte: VideoGamesTV, 2021)

Presentare i contenuti

Fornire il vero contenuto di apprendimento: presentare un ostacolo o un oggetto che richieda apprendimento e saper gestire un'abilità/schema.



Figura 5. Il giocatore interagisce con gli oggetti e gli viene dato del lessico da imparare (fonte: VideoGamesTV, 2021)

Fornire una guida di apprendimento

Includere suggerimenti su come navigare il contenuto usando istruzioni chiare.



Figura 6. Il gioco fornisce una descrizione per aiutare il giocare ad acquisire una nuova abilità
(fonte: VideoGamesTV, 2021)

Un problema potenziale con l'immagine nell'esempio: si potrebbe pensare che siano possibili solo corse diagonali, mentre si possono fare in ogni direzione.

Incoraggiare la performance

Portare il discente ad applicare ciò che ha imparato svolgendo esercizi, puzzles ed attività di problem-solving and memoria.

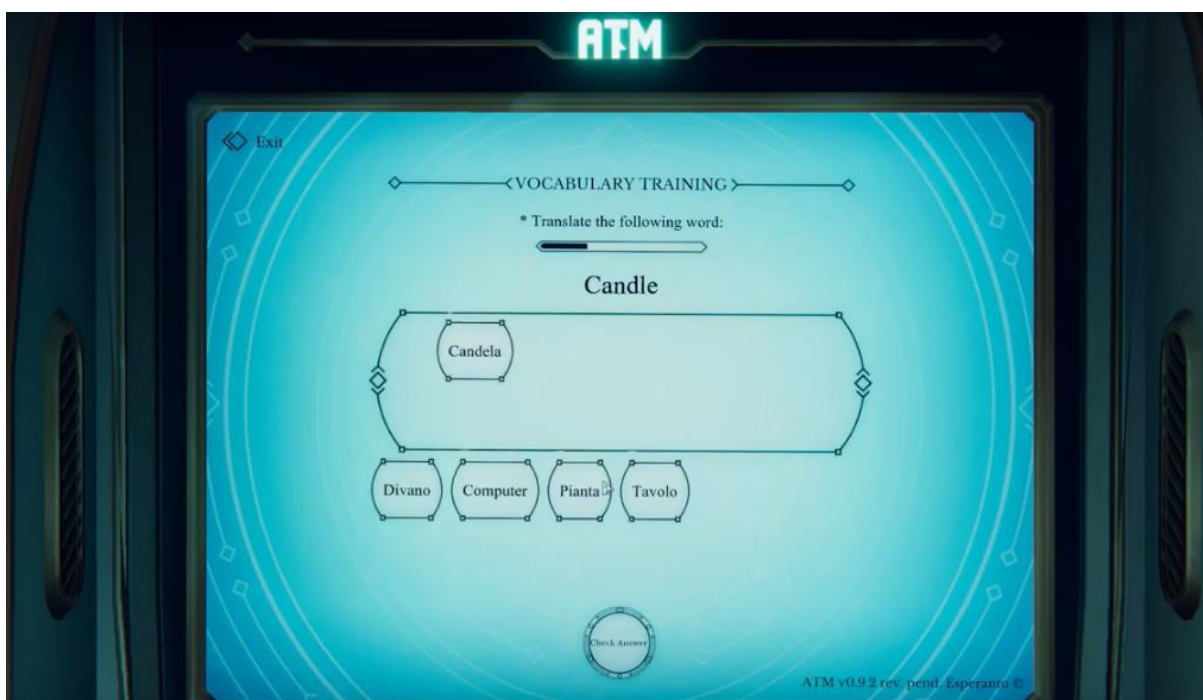


Figura 7. Al giocatore viene detto che per ricaricare il suo mana deve svolgere esercizi di ripresa del lessico (fonte: VideoGamesTV, 2021)

Fornire un feedback

Fornire un feedback diretto per aiutare il discente a valutare la sua performance.

Feedback di conferma: convalidare una buona performance.

Feedback valutativo: informare sull'accuratezza della performance (punteggio)

Feedback descrittivo: fornire suggerimenti per aiutare a migliorare

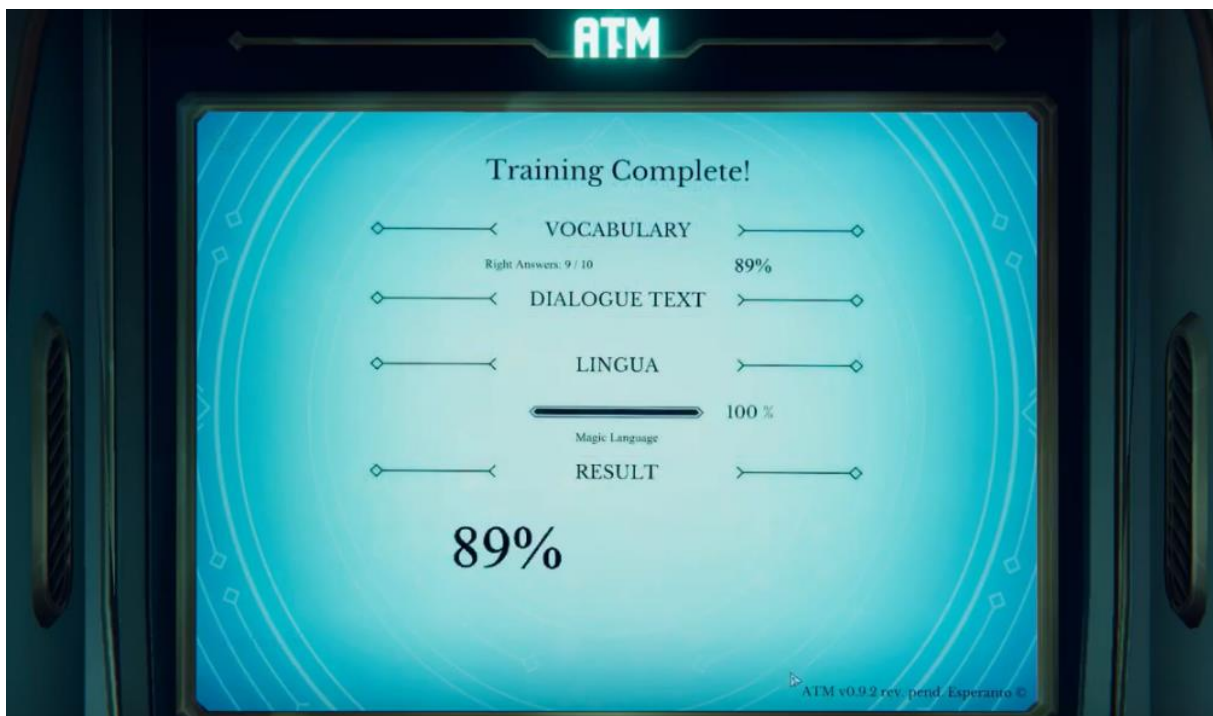


Figura 8. L'acquisizione del lessico viene ricompensata con punti esperienza ed il messaggio "Missione completata". L'attività di ripresa del lessico dà un punteggio (fonte: VideoGamesTV, 2021)

Valutare la performance

Verificare se i risultati di apprendimento sono stati raggiunti; ad esempio, fornire un livello "boss" che richieda la padronanza di tutti i concetti precedentemente acquisiti.



Figura 9. Al giocatore viene assegnata un'altra missione: una competenza da risolvere leggendo degli indizi che possono essere letti solo richiamando il lessico (fonte: VideoGamesTV, 2021)

Migliorare il modo di trattenere le informazioni per poi trasferirle

Aiutare i discenti a trattenere le informazioni collegando concetti ad applicazioni nel mondo reale. Il lessico appreso può essere usato nella vita reale.

Ponti tra gioco ed apprendimento

Idealmente il gioco unisce l'apprendimento e le azioni ludiche. Nell'esempio riportato sopra il giocatore esplora il mondo di gioco ed impara del lessico allo stesso tempo.

Ma il gioco presenta anche un approccio estrinseco: le fasi di combattimento in cui i giocatori lanciano incantesimi ai nemici.



Figura 9. L'approccio estrinseco in Terra Alia: le fasi di combattimento non includono un contenuto serio (fonte: VideoGamesTV, 2021)

Lo studio [research paper on educational video game design](#) (ndt: "Ricerca sulla progettazione del videogioco educativo"), (Prestopnik, N. 2016) ha concluso che questo approccio funziona solo se le attività ludiche e serie sono collegate. Ad esempio in Terra Alia, più il giocatore acquisisce e rivede il lessico, più poteri magici avrà per i combattimenti (l'attività di ricompensa); in questo modo, per alimentare l'attività ludica si ha bisogno di esercitarsi in quelle serie, il che crea una motivazione intrinseca per il contenuto serio. ("Devo passare al livello successivo per il prossimo combattimento").

Conclusione

Abbiamo visto un esempio degli approcci intrinseco ed estrinseco nel DGBL (ndt: apprendimento basato sui giochi) e come l'approccio estrinseco funzioni se i contenuti seri e ludici sono collegati.

Risorse e riferimenti

- 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

Immagini

- 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)



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>