



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

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

## **La meccanica di gioco per l'apprendimento linguistico**

### **Introduzione**

Creare un gioco coinvolgente significa non restringere il campo unicamente all'apprendimento linguistico, ma usare un modello di successo dell'industria del gaming. Componenti chiave per il coinvolgimento del giocatore sono l'autonomia, la competenza e la correlazione. Questo foglio di lavoro mostrerà alcune meccaniche di un videogioco educativo chiamato Terra Alia (30 Parallel, 2021).

### **Cosa si dovrebbe prendere in considerazione**

Per creare autonomia: dare opzioni al giocatore e fargli sentire che ha il controllo e la responsabilità delle proprie azioni.

Per la competenza: il giocatore deve sentirsi in grado di svolgere il compito; con la pratica, emergerà una sensazione di padronanza. L'agognato scopo è far raggiungere al giocatore la fluidità: quel dolce stato tra la troppa difficoltà che crea frustrazione ed il non troppo facile per evitare la noia.

Per la correlazione: il giocatore dovrebbe avere relazioni, sentire un senso di appartenenza, sentirsi parte di qualcosa di più grande, responsabile per il benessere di altri. La situazione ideale sarebbe un vero giocatore in un gioco per più giocatori, ma funziona anche con i personaggi inventati.

## Progettare un gioco/puzzle

Il punto è formalizzare le abilità e le azioni (se possibile collegate ad obiettivi di apprendimento) che il giocatore dovrebbe compiere per raggiungere lo scopo.

Esempio:

L'obiettivo di apprendimento è imparare nuovo lessico.

Lo scopo del gioco è acquisire nuove parole per alimentare incantesimi e guadagnare poteri magici trovando e cliccando nuovi oggetti (non ancora imparati) nell'ambiente di gioco.

Per formalizzare questo ciclo di gioco, le azioni del giocatore potrebbero essere:

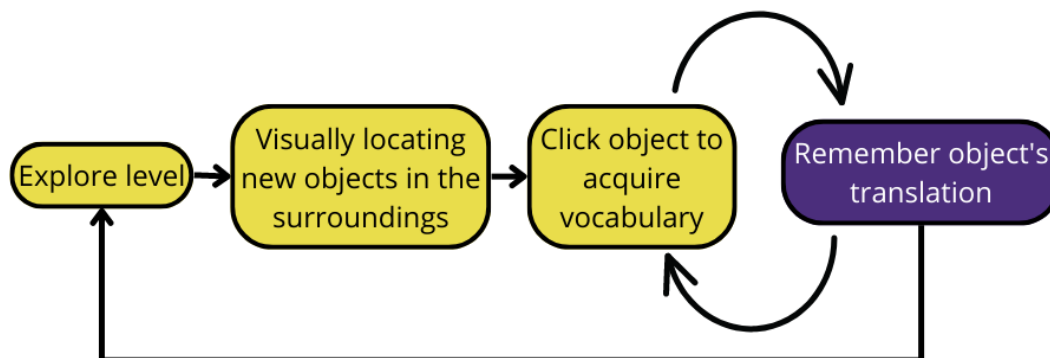


Figura 1. Esempio di formalizzazione del gioco da un progetto di apprendimento ludicizzato.

## Esempi di meccanica

Ora scomponiamo alcune meccaniche di Terra Alia (30 Parallel, 2021).

Una grande meccanica di gioco è il combattimento.



Figura 2. Combattimento in Terra Alia.

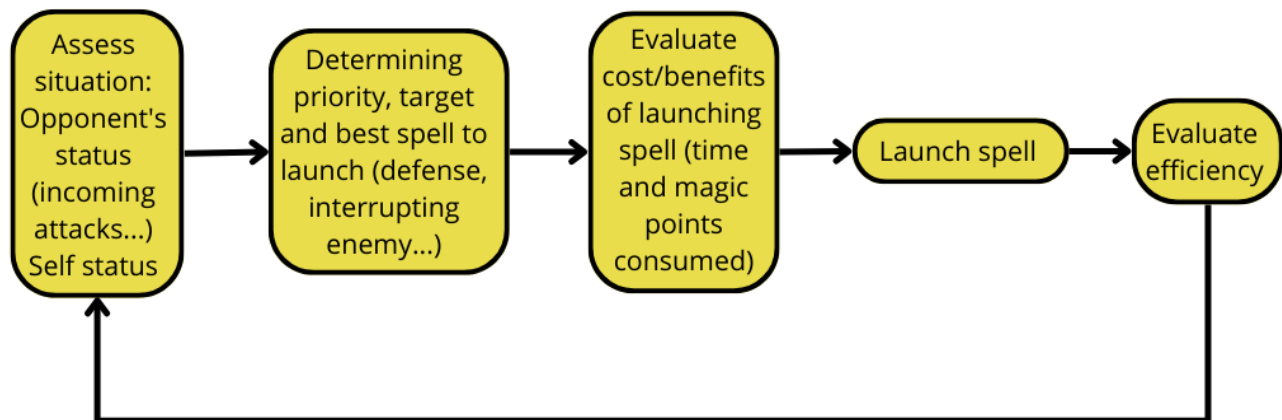


Figura 3. Esempio di formalizzazione di combattimento in Terra Alia.

Possiamo vedere come questa meccanica richieda una buona dose di problem-solving ma nessuna abilità linguistica, è una pura attività ludica focalizzata sulla competenza: il giocatore vuole sconfiggere il nemico padroneggiando lo schema (trovare la miglior combinazione di

incantesimi da usare). Questo promuove un po' anche l'autonomia lasciando che il giocatore scelga gli incantesimi e possa ideare una strategia

Un'altra meccanica di gioco è la pratica del lessico.

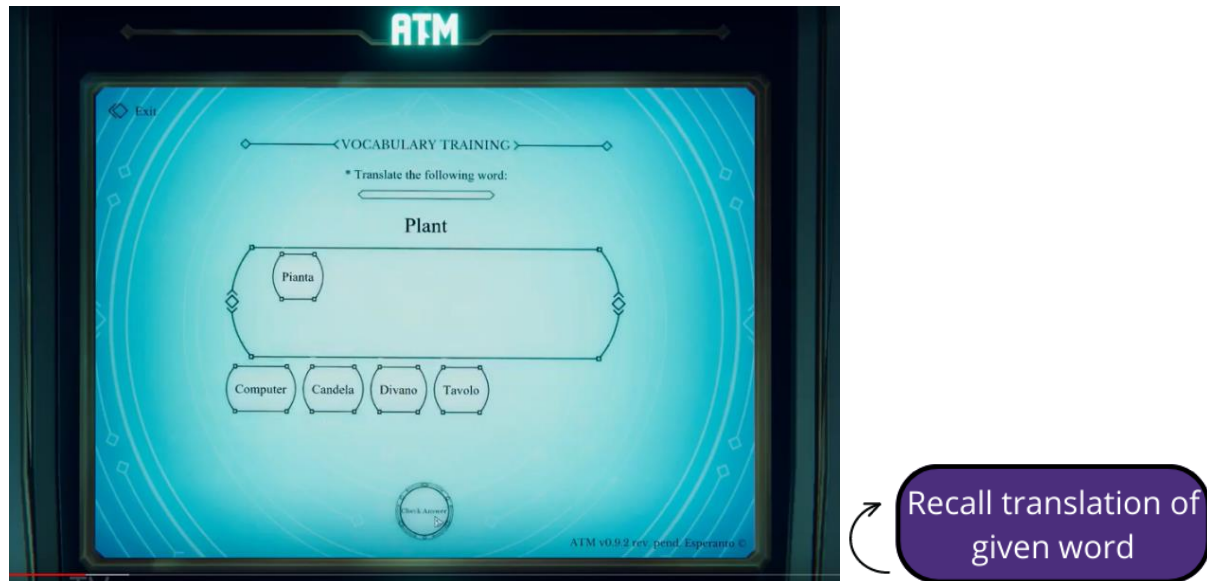


Figura 4. Esempio di formalizzazione di una meccanica di gioco seria focalizzata sulla padronanza.

Dalla semplicità di questa meccanica (lo schema/puzzle è costituito da una sola azione che è un'azione pedagogica) possiamo vedere che non può essere realmente chiamato gioco, è piuttosto un esercizio di lessico camuffato.

Ciò che lo rende interessante è il contesto generale del gioco: la sua risoluzione porta punti magia che il giocatore può usare in combattimento, così questa attività essenzialmente seria diventa un mezzo per preparare quella ludica.

L'acquisizione di padronanza viene incoraggiata con un riassunto del punteggio conseguito al termine dell'esercizio.

Un'ultima meccanica è la sequenza di dialogo.

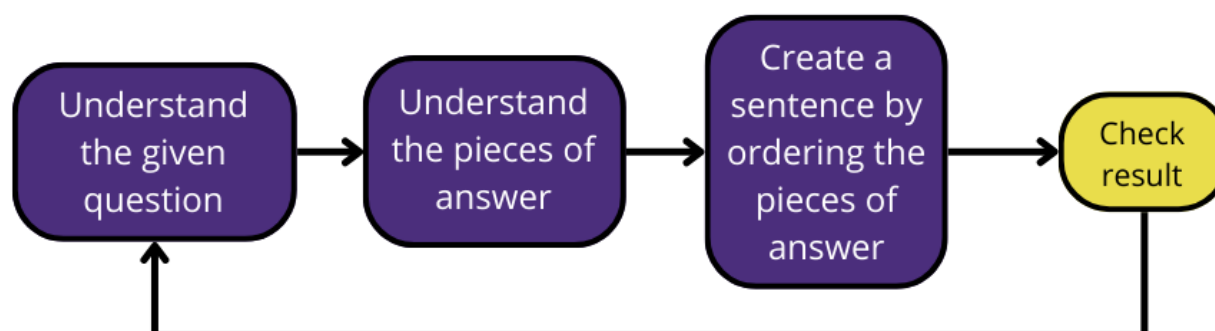
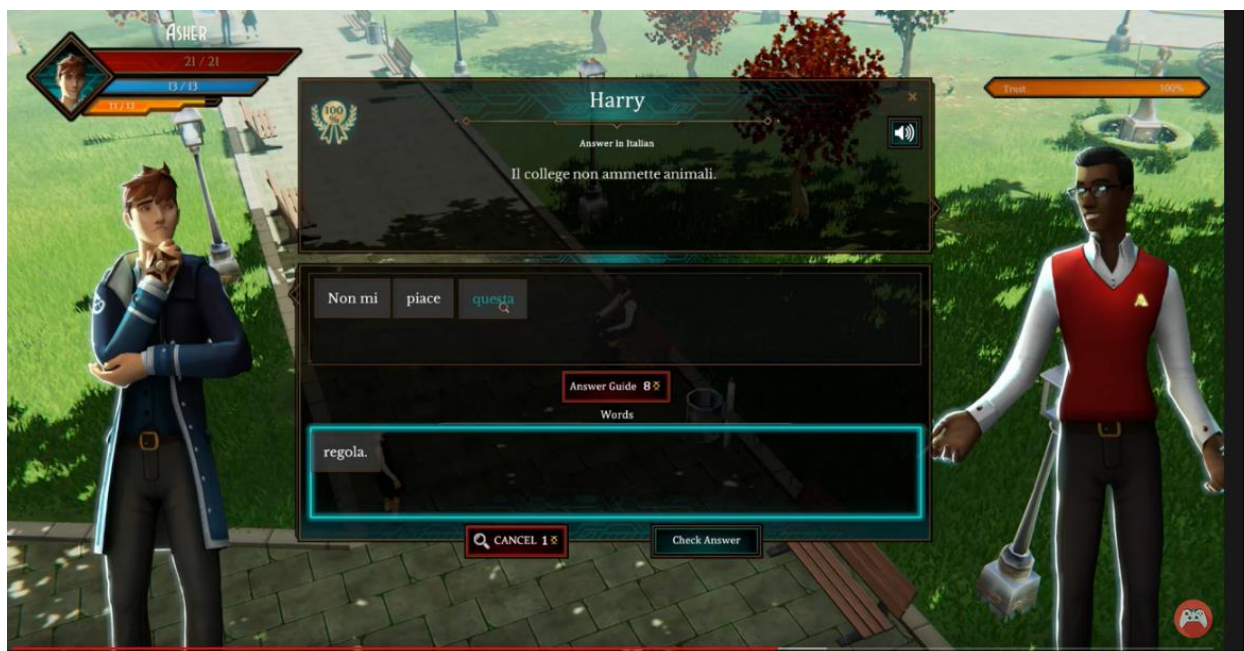


Figura 5. esempio di formalizzazione di una meccanica di gioco seria focalizzata sulla padronanza.

Ancora una volta, questa meccanica è costituita per lo più da attività serie ed è molto vicina ad un esercizio. Tuttavia, il desiderio di mantenere la fiducia dell'interlocutore e la promessa ricompensa (far proseguire la storia, ottenere una missione/oggetto...) è una ricompensa insita nel racconto di gioco e può essere motivante: essa usa la correlazione in quanto il giocatore non vuole perdere la fiducia dell'altra persona.

# Conclusione

Nel progettare una meccanica di gioco per l'apprendimento ludicizzato si dovrebbe mirare ai 3 pilastri dei giochi "tradizionali" per favorire la motivazione: autonomia, competenza e correlazione.



## Risorse e riferimenti:

- Albinet, M. (Ed.). (2008). Concevoir un jeu video (1nd ed.). fyp éditions
- Czauderna, A. (2019). The Gameplay Loop Methodology as a Tool for Educational Game Design. academic-publishing.org, 17(3)
- [VideoGamesTV]. (2021, May 14). 'Terra Alia – Gameplay No Commentary [PC ULTRA 60FPS]' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LUQQn25gQnc>

## Immagini

- Le immagini di gioco sono state riprese da **Terra Alia gameplay video** in **VideoGamesTV**, 2021



### Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il support 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 informazione su D-ESL:** <https://www.d-esl.eu>