ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 2 - number 42 Wednesday 17 october 2018

Gamification: cosa rende un "gioco serio" coinvolgente ed educativo?

Lo studio e le conclusioni di quattro ricercatori del MIT.

Da quando, negli anni '80, Tetris è stato riconosciuto come un potente strumento educativo, ricercatori e designer hanno studiato i "giochi seri". La sfida affrontata da quattro designer del MIT (Massachusetts Institute of Technology) nel libro "*Resonant Games: Design Principles for Learning Games that Connect Hearts, Minds, and the Everyday*" è proprio capire cosa renda un gioco educativo e coinvolgente.

Sommario

Gli autori Eric Klopfer, Jason Haas, Scot Osterweil e Louisa Rosenheck partono dalla constatazione che i giochi seri o i videogiochi educativi sono spesso troppo focalizzati su specifici risultati dell'apprendimento. Essi sostengono che per sviluppare giochi davvero efficaci è necessario integrare contenuti utili e gioco e creare esperienze di apprendimento che abbiano un effettivo impatto nella vita degli studenti.
Gli autori identificano e descrivono **20 principi fondamentali per la progettazione di giochi** che offrono un'esperienza di apprendimento profonda con riferimento a cinque giochi sviluppati nel laboratorio di ricerca di giochi educativi del MIT.

Quattro elementi chiave nella progettazione dei giochi seri

Uno dei principi chiave promossi in Resonant Games è la necessità di piacere davvero al discente. Scot Osterweil, uno degli autori spiega: "Il nostro obiettivo non è solo quello di creare giochi piacevoli, ma giochi profondamente apprezzati perché connessi all'apprendimento e agli obiettivi dei discenti ".

Perché è fondamentale connettersi con il discente? "Gli studenti sono esseri umani con una gamma di passioni, simpatie e antipatie. Hanno case, vite sociali e interessi al di fuori di una data opportunità di apprendimento". "Crediamo che noi, in quanto produttori di videogiochi, dobbiamo agganciare gli studenti usando tutte le armi in nostro possesso: raccontando loro una buona storia; cercando di presentare i contenuti con enigmi, sfide o altre provocazioni che suscitano interesse."

Osterweil ei suoi coautori sottolineano la necessità di fare attenzione ad altri tre elementi: la dimensione sociale dell'apprendimento (e del gioco), la connessione tra il contenuto e il gioco e il contesto di apprendimento.

Anche l'effetto sorpresa e la risoluzione dei problemi sono importanti

Il team osserva che "Il buon design di solito è sorprendente. Più riuscirà a sorprendere il giocatore, maggiore sarà la profondità dell'impegno che lo stesso giocatore riverserà nel gioco ".
Infine, Osterweil invita i designer a rispondere al forte desiderio dei giocatori di risolvere i problemi: "Le persone tendono a stancarsi quando iun problema sembra troppo grande o troppo oscuro. Ma se riesci a rendere un problema comprensibile, le persone tendono a volerlo risolvere. Ed è questo il meccanismo che stiamo cercando di sfruttare."

Leggi l'articolo completo...