

Imparare con i videogiochi

Video 2: La soddisfazione del giocatore

La soddisfazione del giocatore

In cima alla lista degli interessi che gli insegnanti attribuiscono all'uso dei videogiochi in classe è la motivazione che a volte manca agli studenti. Da questo punto di vista, l'apprendimento attraverso i videogiochi attrae gli studenti ad imparare. Dietro quello che sembra un potere magico, c'è una grande sfida per gli sviluppatori: come fare in modo che un videogioco soddisfi i suoi utenti? In questo modulo, vi propongo di tornare alle origini della sensazione di divertimento, piacere e soddisfazione. Per fare questo, adotteremo il punto di vista dei neuroscienziati e guarderemo il cervello dei giocatori. Vedrete che non è così diverso da quello degli studenti.

Le origini della soddisfazione

soddisfazione è una piacevole sensazione che può verificarsi in molte occasioni come mangiare, risolvere un problema sul lavoro, finire un livello del vostro gioco preferito. Le attività associate variano a tal punto che è complicato trovare un terreno comune. L'approccio delle neuroscienze permette di vedere chiaramente che il rilascio di dopamina in una specifica area del nostro cervello è alla base di questa sensazione di soddisfazione. Questo fenomeno fa parte di quello che gli scienziati che studiano il cervello chiamano il circuito delle ricompense. Si verifica per premiare, ma anche per indurre, comportamenti considerati positivi per la nostra sopravvivenza. Deve essere posto allo stesso livello di importanza del dolore e viene usato per guidare il nostro comportamento. Questo circuito è particolarmente attivo negli ambiti di apprendimento e adattamento ad un dato contesto. Seleziona i comportamenti considerati positivi e ne rafforza il loro apprendimento. Ad esempio, in un contesto in cui la lotta contro il freddo è una questione di sopravvivenza, la dopamina premierà tre aspetti del comportamento "accendere un fuoco": - -Lo sforzo che precede l'accensione del fuoco (raccogliere la legna, posizionarla, creare una scintilla) - La tecnica usata se è un successo -l'accensione del fuoco che segna il successo del comportamento. In un altro contesto, tropicale per esempio, queste stesse azioni non sarebbero di alcun interesse e non attiverrebbero il sistema di ricompensa. Si tratta di un meccanismo automatico, ma è possibile sensibilizzarlo in una certa misura.

Il ciclo di gioco

Il circuito delle ricompense è un incentivo particolarmente potente. Dalla sua espansione negli anni novanta, l'industria dei videogiochi ha suscitato un tale interesse che è diventata il fulcro degli studi che svolge. Attraverso studi scientifici e pratiche sul campo, gli esperti hanno messo in atto un modello chiamato "game loop". L'applicazione di questo modello non è una garanzia di creazione di un gioco di successo, ma piuttosto un prerequisito per l'emergere della soddisfazione. Questo ciclo si basa su 3 elementi complementari che formano un ciclo: - L'obiettivo deve essere semplice, chiaro e parte di un contesto che sia sensato per il giocatore. La sfida basata sulle abilità menzionate nel Modulo 1 di questo allenamento - La ricompensa che indica la vittoria del giocatore e che potrà quindi disporre di questi tre elementi, ognuno dei quali attiva il circuito di ricompensa al livello corrispondente. Poiché questo ciclo si ripete nel tempo, la soddisfazione continua nel tempo e nel gioco Mine Clearer, l'obiettivo del giocatore è quello di sgombrare un campo contraddistinto dalla griglia di gioco. La sfida è essere veloci e logici nel vostro pensiero. quando il giocatore rimane bloccato nel gioco può decidere di cliccare a caso sulla griglia di gioco e quindi per aiutarlo c'è un bonus. La ricompensa consiste in una schermata di vittoria che specifica il posto del giocatore nella classifica e lo spinge a migliorare. È possibile analizzare tutti i videogiochi e

determinare il loro game loop e risponde a tre domande: Cosa devo fare? Come faccio? Perché lo sto facendo? Un giocatore che perde di vista la risposta a una di queste domande può smettere di giocare e non tornarci mai più. Nel contesto di apprendimento può capitare la stessa cosa in ambito scolastico. Ci sono molti modi per evitarlo o almeno ridurlo. In questo caso il game loop dà alcune piste da seguire che vorrei esplorare con voi. Per cominciare, c'è un evidente rapporto tra il ciclo di gioco e quello che verrà chiamato ciclo di apprendimento. Un insegnante ha sempre in mente l'obiettivo educativo da raggiungere, le competenze coinvolte e il metodo di valutazione dell'apprendimento. Tutti questi elementi fanno parte della sua routine e talvolta di quella degli studenti. Un modo per utilizzare i contenuti dei videogiochi per l'apprendimento è quello di rendere questo ciclo ovvio dal punto di vista dell'allievo. Stiamo parlando di gamification. Per prendere in prestito dal vocabolario dei videogiochi, gli obiettivi possono diventare missioni, livelli da raggiungere. Le competenze, in questa logica, diventano attributi, capacità o poteri. Infine, le ricompense che spesso arrivano con la realizzazione di un percorso di apprendimento sono punti esperienza o livelli extra. In ogni caso, è importante tenere presente che le componenti di questo loop devono essere coerenti tra loro e fornire una reale soddisfazione agli studenti.

Conclusioni

I più grandi centri di videogiochi si prendono il tempo di testare i loro game loop e li adattano per tener conto del feedback dei giocatori. La padronanza del circuito delle ricompense non è quindi una scienza esatta, dipende dai singoli individui e dai loro interessi. Il principale contributo dei videogiochi al mondo dell'istruzione è, a mio avviso, quello di sensibilizzare l'opinione pubblica sul ciclo di apprendimento e di suggerire agli insegnanti dei modi per migliorarlo. Per gli insegnanti che lo desiderano, è anche possibile insegnare il circuito dei premi agli studenti per renderli protagonisti del loro apprendimento.