

Strumenti Pedagogici

Strumenti di gioco

Meccanismi di gioco: alleanza, cooperazione, scambio

Spiegazione dei meccanismi

Creare un'attività che richieda il lavoro di gruppo può essere complicato, ma presenta molti vantaggi, soprattutto in termini di equità, inclusione e interattività. Anche in un gioco in cui i giocatori sono in competizione tra loro, ci sono comunque possibilità di alleanza, cooperazione o scambio per garantire che tutti i giocatori possano progredire ed imparare in modo efficiente, soprattutto se alcuni rimangono bloccati o incontrano più difficoltà di altri. Trattati di pace e collaborazioni possono essere stabiliti in determinati momenti dell'avventura in cui ogni parte trae vantaggio dal processo. Di conseguenza, i giocatori possono decidere di:

- **Unire le forze:** Se i giocatori devono affrontare un nemico comune, risolvere un enigma complesso o ottenere un oggetto nascosto o difficile da raggiungere, potrebbero diventare alleati temporanei e trarre vantaggio dalle abilità o capacità reciproche, unendo le loro forze e ingegno per raggiungere una vittoria comune per una parte dell'avventura e avanzare individualmente.

Una tale dinamica può essere imposta ai giocatori, con un punto della storia in cui tutti lottano con un elemento simile, perdendo energia, tempo e risorse se non collaborano per superare un ostacolo comune.

- **Scambiare risorse:** Se un giocatore scopre che un altro ha qualcosa di cui ha bisogno e che loro stessi hanno qualcosa che potrebbe servire ad un altro giocatore, può essere effettuato uno scambio equo o una negoziazione alla pari di una risorsa per garantire che ciascun giocatore possa avanzare invece di rimanere bloccato senza gli elementi necessari che un altro già possiede.

Questo potrebbe significare scambiare carte, indizi, informazioni o oggetti, trasferire punti o statistiche attributive, cambiare posizioni sulla plancia o passi nella storia, risolvere l'enigma, la domanda o il compito dell'altro, etc.

- **Condividere risorse:** Meno diretto di uno scambio, dopo aver accumulato una certa quantità di risorse, oggetti, informazioni o punti, i giocatori potrebbero raggiungere un accordo e dividere equamente o proporzionalmente le loro scoperte in base alle esigenze di ciascun giocatore, beneficiandone così reciprocamente. Se ogni giocatore ha un certo numero di carte o indizi, possono mostrare ciò che hanno raccolto e trarre vantaggio dagli sforzi di tutti per avanzare sulla base di una conoscenza ora comune.

Questo potrebbe essere particolarmente incoraggiato per gruppi di studenti con livelli di conoscenza o abilità precedenti variabili e nel caso in alcuni giocatori abbiano a che fare con disturbi dell'apprendimento e altri problemi che potrebbero rendere il gioco iniquo ed esclusivo, accentuando il divario tra di loro.

Questo processo potrebbe incontrare opposizione se i giocatori rifiutano di condividere ciò che hanno raccolto attraverso i loro sforzi, motivo per cui si dovrebbe considerare la possibilità di imporre la cooperazione e la solidarietà per alcune fasi o punti della storia, rendendo così impossibile superare alcune parti se gli studenti giocano individualmente, o consentendo più di un vincitore finale.

Mentre la competizione può essere salutare e portare sfida e interesse, è importante che rimanga equa e inclusiva, ed è anche importante incoraggiare la solidarietà e un senso di comunità e insegnare abilità di collaborazione, comunicazione e cooperazione.