

Strumenti Pedagogici

Strumenti di gioco

Linee guida per testare gli enigmi

Testare i passaggi, gli indovinelli e gli enigmi è parte integrante del processo di progettazione dell'avventura educativa. Ciò aiuta a garantire non solo che gli aspetti pratici della storia funzionino correttamente, ma anche che gli studenti trovino l'attività coinvolgente ed educativa. L'obiettivo di testare gli enigmi è perfezionare la progettazione della storia per assicurarsi che la versione finale sia efficace e coerente. Per fare ciò, si possono utilizzare diversi strumenti e documenti, come una "roadmap" e un modulo test, i quali verranno spiegati nelle pagine successive.

Come condurre i test

- **Durante il processo di progettazione, considerare la giocabilità degli enigmi** con l'aiuto di domande per determinare se:
 - 1) Gli elementi di gioco sono compatibili
 - 2) Gli enigmi soddisfano gli obiettivi linguistici e pedagogici.**Domande che possono guidare in questo processo possono includere:**

Può essere replicato? È sicuro? È stato adattato alla classe e alle esigenze degli studenti? Gli studenti possono usarlo autonomamente? Gli elementi funzionano correttamente insieme?
- **Dopo aver creato l'avventura, preparare un modulo** con un elenco di test che verranno condotti per i diversi elementi di gioco, insieme a domande pertinenti per ottenere il feedback dei tester.
- **Selezionare squadre di test** (se possibile, include diversi profili di tester) e monitorare il loro gameplay su una "roadmap" e le loro risposte alle domande sul modulo test.

- **Accettare suggerimenti e critiche** per migliorare l'avventura e apportare modifiche di conseguenza.
- **Utilizzare il feedback dei tester per aggiornare la storia** in modo che la versione finale sia pronta correttamente per gli studenti.

Roadmap

Una roadmap è un piano strategico che definisce il l'obiettivo o l'obiettivo desiderato e include i principali passaggi necessari per raggiungerlo. A seconda delle preferenze o se è la prima volta che ci si avvicina alla narrazione, potrebbe essere utile utilizzare una roadmap, oppure si potrebbe decidere di tuffarsi direttamente nella creazione dell'avventura. Dal momento che costruire una storia a carattere di gioco può essere un'esperienza piuttosto intimidatoria e impegnativa per i principianti, seguire una roadmap può aiutare a costruire l'avventura più velocemente, divertirsi di più ed evitare errori od omissioni.

Si può utilizzare carta e matita o un computer. Potrebbe essere preferibile, tuttavia, progettare la roadmap in forma elettronica in modo da poter aggiungere indizi o modificarla da qualsiasi dispositivo o condividerla con i colleghi.

Non esistono roadmap giuste o sbagliate, purché soddisfino le esigenze e preferenze. Tuttavia, una roadmap efficace richiederebbe i seguenti passaggi:

1. **Sviluppare una storia avvincente**, ossia il contesto dell'avventura. Pensare ai giocatori, alla durata, al tema generale, all'obiettivo del gioco, agli oggetti da utilizzare, etc.
1. **Pianificare alcuni enigmi e indovinelli** per assicurarsi che gli studenti siano coinvolti nella loro esperienza. Prendere decisioni in relazione agli enigmi che si includeranno e al modo in cui si intende presentarli. Si possono anche usare i post-it per convertire il piano della storia e i suoi dettagli o passaggi.
2. **Costruire l'avventura** usando la propria immaginazione e includere enigmi ed elementi per mettere tutto in pratica.
3. **Rendere la storia più coinvolgente e interattiva** utilizzando elementi audiovisivi, aggiungendo elementi decorativi, grafiche a tema o materiale fisico per creare l'atmosfera appropriata.

Si potrebbe pensare che questo richieda molto tempo, ma in realtà aiuta a risparmiare tempo durante la pianificazione, la creazione e la fase di debriefing, aiuta a strutturare e implementare meglio l'avventura e può essere utilizzato come linea guida per qualsiasi avventura si voglia creare. La roadmap aiuterà anche a tenere conto delle esigenze o di eventuali requisiti speciali degli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento.

Modulo test

Un modulo test può essere utilizzato durante la fase di debriefing dell'avventura parallelamente alla roadmap. Ha lo scopo di aiutare a fornire feedback personalizzati agli studenti dopo aver monitorato le loro performance lungo tutta la storia.

Può assumere la forma di un documento di completamento, come un foglio di calcolo o qualsiasi altro documento si preferisca, con l'elenco di tutti i passaggi dell'avventura e spazio per commenti e correzioni. Il modulo può includere anche domande da rivolgere ai partecipanti per ottenere un feedback specifico su ciascun passaggio che incontrano o sulla loro opinione generale sull'attività, su quanto divertente, stimolante, interessante, pertinente o coinvolgente è stata per ognuno di loro, e se hanno suggerimenti per migliorarla.

Il modulo test può essere utilizzato per:

- **Determinare se tutti gli enigmi erano risolvibili** nel tempo previsto.
- **Decidere quali enigmi modificare o rimuovere** (perché non si adattano ai livelli di competenza degli studenti o perché non soddisfano i criteri di giocabilità).
- **Identificare i ruoli assunti dagli studenti durante l'attività** e se hanno lavorato insieme per risolvere gli enigmi o se è necessario considerare istruzioni aggiuntive o ruoli assegnati.
- **Prendere nota se i passaggi sono stati sia coinvolgenti che educativi** al punto da raggiungere gli obiettivi pedagogici e mantenere l'attenzione e la motivazione dei partecipanti.

Possibile limite di tale strumento potrebbe essere quello di rendere il feedback troppo basato sulle prestazioni: gli studenti potrebbero sentirsi presi di mira se non si comportano bene come i loro compagni di classe, quindi assicurarsi che il feedback non attribuisca troppa importanza alla risoluzione degli enigmi invece degli obiettivi pedagogici o dell'impegno e dell'intenzione che i partecipanti mettono

nel progredire nella storia, sia individualmente che in collaborazione. Prendere in considerazione in anticipo quali passaggi potrebbero presentare sfide per gli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (compiti che richiedono abilità motorie, etc.) e adattare di conseguenza il feedback.