

Trascrizione. LEZIONE 2 “CONNETTERE I CONTENUTI AD ELEMENTI LUDICI”

Il problema di riunire contenuti didattici ed elementi di gioco non c'è mai stato se i due possono essere collegati o meno, ma come possono essere collegati in un modo che sia coinvolgente e motivante per i tuoi studenti.

Quando si progettano gli elementi di gamification come guida generale, è importante tenere a mente le tre C che sono *content*, *choice* e *challenge* (contenuto, scelta e sfida). Il contenuto del corso è il curriculum e gli standard richiesti dalla materia. Mentre presenti il contenuto, tuttavia, per sbloccare la motivazione dei tuoi studenti devi avere l'intenzione prima di trovare il significato nel tuo contenuto didattico e poi di aiutare i tuoi studenti a percepirlo. La scelta è la libertà per gli studenti di esplorare e intraprendere il proprio percorso unico e individuale verso l'acquisizione di contenuti. E, ultimo ma non meno importante, le sfide mantengono lo studente impegnato per tutto il periodo di apprendimento mentre accetta la missione di padroneggiare il contenuto.

