

Trascrizione. LEZIONE 2 “COS’È LA GAMIFICATION – UNA DEFINIZIONE DI BASE”

Ai fini di questo modulo, il termine "Gamification" si riferirà al concetto di utilizzo di elementi e meccanismi di gioco, nonché del pensiero ludico in situazioni non prettamente di gioco. Per noi quella “situazione non ludica” mentre ci stiamo concentrando sulla ludicizzazione nell'istruzione, sarà rappresentata da ambienti di apprendimento indipendentemente dal fatto che si trovino in una scuola, università o ambiente professionale.

Ho un piccolo esercizio per te. Uno su cui continueremo a tornare.

Vorrei che prendessi un momento per creare un documento word o prendere un block notes o un taccuino che puoi utilizzare per questo modulo e scrivere quanto segue: "Il mio viaggio di gamification: partire da una definizione generica di base e adottare misure per perfezionarla col fine di affrontare un significato e uno stile che si adattano a me e ai miei studenti". Sentiti libero di mettere in pausa questo video e tornare quando sei pronto. Io ti fornirò maggiori informazioni su questo esercizio.

Ora, di cosa si tratta e come dobbiamo usarlo? Come sai, qualche minuto fa ti ho fornito una definizione molto generica e basilare di gamification.

Man mano che andiamo avanti e mentre continuiamo ad espandere la nostra conoscenza e mentalità in merito a questo argomento, la nostra definizione diventerà ancora più specifica, dettagliata e raffinata per soddisfare i nostri scopi di gamification. Ti aiuterò con alcuni di questi dettagli e perfezionamenti, ma man mano che andiamo avanti. Ti lascerò il completo controllo creativo affinché tu possa aggiungere i tuoi dettagli in modo che tu possa terminare l'esercizio con un documento che descrive cos'è per te la gamification. Può fungere da guida e promemoria del tuo scopo nell'utilizzo della gamification e può persino diventare un manuale standardizzato su come procedere con la gamification a seconda di quanti sforzi e dettagli vorresti investire in questo esercizio.

Per ora basta scrivere quanto segue:

Gamification - Definizione #1 :

“La Gamification è il concetto di usare elementi ludici, meccanici ed estetici come se si pensasse in modo ludico in situazioni non ludiche”

