

Trascrizione. LEZIONE 2 “COSA NON È LA GAMIFICATION”

Affrontare i blocchi mentali del gioco & della ludicizzazione

Per quelli di noi che non sono giocatori e quindi la complessità della gamification non è ridondante, è importante menzionare che i giochi al giorno d'oggi si sono sviluppati in una scienza e un'arte che è così sfaccettata e complessa da richiedere al giocatore di processare e metabolizzare contemporaneamente abbondanti quantità di informazioni e poi applicarle in modo strategico ed efficace per raggiungere il risultato desiderato. Questo è qualcosa che chiediamo anche ai nostri studenti. Questo è lo standard e il livello di eccellenza accademica ed educativa che dovremmo stabilire per i nostri studenti. Che non sono ricevitori apatici di informazioni, ma persone che possono ricevere e analizzare le informazioni in modo critico, in modo che acquisiscano significato in base all'ambiente circostante o al contesto ed essere in grado di applicarle in modo logico e appropriato per ottenere un risultato positivo, pur dovendo essere in grado, allo stesso tempo, di comunicare e collaborare in modo produttivo con un team anche in presenza di limitazioni e fattori di stress come i limiti di tempo. Un ambiente di gioco può offrire un ambiente simulato che imita le condizioni che abbiamo appena menzionato e portare i nostri studenti al successo accademico ed educativo. Anche se potrebbe portare a questi risultati, molti di noi evitano di dare una possibilità alla gamification.

Quindi lo scopo di questo video è quello di affrontare alcuni miti e pregiudizi sulla gamification in quanto possono purtroppo anche a livello subconscio creare blocchi mentali che ci dissuadono dal provare a gamificare, il che significa che, alla fine, non faremo uso di un strumento straordinario che può aiutare i nostri studenti a raggiungere il loro potenziale. Tali miti includono: il pensiero che la gamification sia una perdita di tempo poiché stiamo solo giocando a giochi che non porteranno a nulla; Il fatto che tu debba essere un giocatore per essere in grado di gamificare il tuo ambiente di apprendimento; Il fatto che sia costosa, che tu abbia bisogno di molta tecnologia e che possa essere utilizzata solo per materie, gradi ed età specifici.

Quindi affrontiamo queste preoccupazioni in modo diretto.

La Gamification on è perdere tempo giocando

Molti campi professionali, tra cui il riskmanagement, la sanità, la politica e la difesa, utilizzano giochi applicati/giochi seri come giochi strategici per risolvere problemi del mondo reale poiché riconoscono la gamification come un potente strumento che offre un apprendimento pratico esperienziale che non solo consente ai giocatori di imparare dai loro errori e fare pratica, ma anche, quando si ha a che fare con variabili e scenari in continua evoluzione, di imparare a diventare perspicaci, flessibili, creativi e critici risolutori di problemi.

Non hai bisogno di essere un giocatore per essere in grado di gamificare la tua classe o le tue lezioni

Ovviamente, come con qualsiasi cosa, essere un praticante di un'attività ti fornisce una comprensione e un'intuizione su come funziona la logica generale e la strategia di qualcosa come, nel nostro caso, il design del gioco e più pratici quel qualcosa (un gioco nel nostro caso) più facile diventerà identificare dettagli come gli elementi di gioco e anche come vengono utilizzati, quando e perché. Pertanto,



quando arriverà il momento per te di cimentarti nella ludicizzazione delle tue lezioni, l'integrazione di elementi di gioco nei tuoi contenuti e obiettivi di apprendimento sarà molto più semplice poiché avrai sviluppato una mentalità che vede come è possibile stabilire la connessione. TUTTAVIA, non è necessario essere un giocatore per poter iniziare a giocare con il tuo ambiente di apprendimento. Come mai? Perché sai molto più di quanto pensi sui giochi, perché anche se non hai giocato a un gioco di recente, crescendo devi essere stato esposto al gioco e ai giochi, che si tratti di giocare a tris, monopoly, carte uno o persino giocare a fare i soldati nel tuo cortile con i tuoi amici del vicinato come facevo io. Una volta eri un bambino, il che significa che è estremamente improbabile che tu non abbia sperimentato qualcosa che avesse alcuni elementi di design del gioco. Forse, cosa ancora più importante, tu stesso hai creato un gioco con le tue regole, per quanto rudimentali potessero essere, hai già creato un tuo gioco e questo è qualcosa che voglio che tu ricordi. Come potrebbe essere? Potrebbe essere semplice come una regola di tipo causa - effetto. Come più lontano lanci una palla, più punti ottieni e una volta raggiunti i 100 punti ottieni un cioccolatino per il livello uno. Per raggiungere il prossimo livello e ottenere il prossimo cioccolatino, la volta successiva devi arrivare a 200 punti, etc.

Quindi vedi che è molto probabile che tu abbia, forse inconsapevolmente, persino creato un tuo gioco prima e quindi che tu possa farlo ancora una volta. E se non l'hai fatto, sei stato in grado di capire le regole di un gioco specifico per rigiocarlo in un secondo momento. Le carte UNO possono esserne un ottimo esempio.

La Gamification non è costosa

Molti potrebbero trovare sorprendente sapere che la gamificazione del tuo spazio di apprendimento può essere costosa o poco costosa quanto vorresti che fosse. Sì, molti software, app e programmi di gamification potrebbero richiedere l'uso di Internet, della tecnologia e persino di una licenza o di un canone di abbonamento, quindi in tal senso potrebbero non essere gratuiti. Poiché i giochi e il concetto alla base della gamification non si limitano ai giochi per computer o per console, puoi utilizzare i giochi da tavolo a cui hai accesso come monopoly, Jenga, snakes e ladders. In realtà puoi iniziare a giocare senza giochi già pronti all'uso, purché tu conosca le loro regole. Prendiamo ad esempio il tris, tutto ciò di cui hai bisogno è carta e penna o un pennarello e una lavagna, limitando così le spese di gamification.

La Gamification non richiede molta tecnologia

La spesa associata ai giochi online o basati su computer o console è stata menzionata in precedenza, quindi ora mi sento spinto ad affrontare questa prossima preoccupazione riguardante la necessità di molta tecnologia come prerequisito per la ludicizzazione. Dal momento che la ludicizzazione in classe non richiede né crea aspettative per i giochi di produzione completa, non è necessaria molta tecnologia o tecnologia costosa. In alcuni casi non è affatto necessario. L'obiettivo della gamification non è la tecnologia, è il coinvolgimento. Quindi, fintanto che coinvolgi intenzionalmente i giocatori-studenti tramite elementi di gioco come la trama e le sfide, hai fatto il tuo dovere.

Sei il maestro del gioco, il che significa che ancora una volta puoi utilizzare qualsiasi cosa a tua disposizione, che si tratti di oggetti intorno alla tua classe o strumenti web open source, sistemi di gestione dell'apprendimento con sistemi a punti o altri elementi come classifiche online.

La Gamification non è limitata a gradi o materie



Può essere applicato a tutti i gradi e materie. Viene infatti utilizzato in contesti professionali per motivare i dipendenti a raggiungere gli obiettivi. Il motivo per cui la gamification non è limitata al grado, alla materia o all'età è perché essa non si concentra principalmente sui contenuti, ma si concentra invece sul coinvolgimento dello studente o dell'utente. Quindi, che tu stia lavorando con studenti dell'asilo o studenti universitari o anche dipendenti che hanno bisogno di imparare qualcosa all'interno di un'organizzazione, quello che puoi fare è prendere il tuo contenuto o argomento così com'è e aggiungere uno strato di struttura di gioco. Esiste un nome specifico per quel tipo di gamification, si chiama “gamification strutturale” e ne parleremo ulteriormente nella parte successiva di questo modulo.

I giochi, e quindi la gamification, non è solo per ragazzi

Ci sono molte idee sbagliate là fuori che fungono da deterrenti che possono di conseguenza escludere ragazze e donne da molti campi tra cui STEM e l'ambiente di gioco, e questo potrebbe essere un malinteso che scoraggia le persone dal gamificare i loro ambienti di apprendimento in quanto potrebbero dubitare dell'interesse delle studentesse nel gioco. Se guardiamo le statistiche relative alla percentuale di donne all'interno della comunità di gioco negli Stati Uniti, ad esempio, è di circa il 40-45%. Perché è così alto? Perché ovviamente i tratti umani di ambizione, grinta, determinazione che vengono soddisfatti attraverso il gioco semplicemente non sono limitati dal genere. Quindi non devi preoccuparti del fatto che la gamification favorisc un genere rispetto all'altro nel tuo ambiente di apprendimento.

