

Trascrizione. LEZIONE 3 “ELEMENTI & MECCANISMI DELLA GAMIFICATION”

Gamification, per definizione, significa portare elementi, meccaniche e l'estetica del gioco nell'ambiente e nel contesto di apprendimento o in qualsiasi altra situazione non di gioco. E mentre esamineremo questi componenti tra un minuto, è importante ricordare che i giochi, e quindi la gamification, non riguardano regole rigide ma piuttosto principi, schemi e approcci. Non esiste un'unica ricetta per un gamification design perfetto.

Gli elementi di gioco sono lì per guidare l'impegno e la motivazione dello studente. Questi includono: scopi, regole, obiettivi, narrazione, punti esperienza, badges, punteggi, classifiche, premi e risultati, livelli, conflitto, cooperazione, competizione, fallimento, rivincite e feedback.

Per ogni esperienza di apprendimento gamificata, scegliere quali elementi tralasciare e quali mantenere e in quale misura non è affatto facile, quindi forse raffinare ulteriormente la nostra definizione di gamification con una metrica che sia più incentrata sulla classe e sullo studente invece che incentrata sugli elementi, ci aiuterà nel nostro cammino.

“La gamification sta applicando le tecniche più motivazionali dei giochi in contesti non ludici, come le aule. Questa semplice definizione è un ottimo punto di partenza per la conversazione, ma c'è molto di più in questo strumento pedagogico. La gamification include elementi di teoria dei giochi, pensiero progettuale e alfabetizzazione informativa. È una struttura posta sul tuo percorso didattico che è fluida e tangibile a tutti i livelli di abilità.”

Questa definizione è fornita da Michael Matera nel libro "Esplora come un pirata: coinvolgi, arricchisci ed eleva i tuoi studenti"

È il momento di mettere in evidenza il nostro documento di viaggio sulla Gamification e, sotto Gamification Definition # 1, lasciare un po' di spazio e poi scrivere:

Definizione aggiunta n. 1:

“La gamification sta applicando le tecniche più motivazionali dei giochi a contesti non di gioco, come le aule. Questa semplice definizione è un ottimo punto di partenza per la conversazione, ma c'è molto di più in questo strumento pedagogico. La ludicizzazione include elementi di teoria dei giochi, pensiero progettuale e alfabetizzazione informativa. È una struttura posta sul tuo percorso didattico che è fluida e tangibile a tutti i livelli di abilità

