

Trascrizione. LEZIONE 3 “PUNTI, BADGES & CLASSIFICHE”

Forse tre degli elementi di gioco più noti sono i punti, i badge e le classifiche.

Punti

I punti sono elementi di base che si trovano in molti giochi e applicazioni o software gamificati. Di solito vengono offerti come ricompensa per risultati di successo e aiutano il giocatore a tenere traccia dei propri progressi durante il gioco o l'esperienza gamificata. Sono spesso chiamati punti esperienza. Un'altra variazione di punti può presentarsi sotto forma di monete. Uno dei motivi più importanti per la creazione di punti è quello di fornire un feedback continuo e immediato ai giocatori misurando il loro comportamento nel gioco e rafforzando il buon comportamento premiandoli con punti. I punti riconoscono gli sforzi e i risultati immediatamente e continuamente. All'inizio di solito i punti dovrebbero essere guadagnati più facilmente e più velocemente affinché il giocatore possa progredire attraverso i primi livelli e attirarli al gioco. Dopo i primi livelli, l'acquisizione di punti e l'avanzamento di livello diventa sempre più difficile. La posta in gioco nei livelli più alti potrebbe anche essere più alta in quanto non solo l'acquisizione di punti sarà più difficile, ma potrebbero anche incontrare punti danno che li abatteranno. Se usato correttamente in una classe, questo potrebbe anche dare abbastanza tempo ai giocatori più lenti della classe per recuperare il ritardo con quelli che sono progrediti ulteriormente nel gioco.

Badges

I badge possono essere rappresentazioni visive di risultati come una nutrita serie di punti ; raccogliere oggetti non essenziali durante il gioco o acquisire informazioni preziose. I distintivi (badges) simboleggiano i risultati e i meriti dei giocatori e come tali forniscono un certo prestigio e status sociale. Poiché le dinamiche sociali sono coinvolte nell'acquisizione dei badge, possono esercitare un'influenza sociale sul comportamento dei giocatori e dei co-giocatori abbastanza da indurli a scegliere sfide o percorsi specifici per acquisirli. Ciò è particolarmente vero quando i badge sono rari o difficili da trovare o offrono privilegi come consegnare i compiti in ritardo o conferire poteri come eliminare del 50% le risposte a scelta multipla a una domanda.

Classifiche

Visualizza la classifica dei giocatori in base ai punti o ai premi più guadagnati. La classifica può offrire una classifica generale o può mostrare il successo relativo per una missione specifica.

Pertanto, sono indicatori dei progressi di un giocatore in relazione alle prestazioni e ai progressi di altri giocatori. Le classifiche possono essere un elemento complicato da utilizzare in quanto in alcuni casi possono fungere da motivatori quando i giocatori hanno solo bisogno di pochi punti per passare al livello successivo o superare un concorrente e in altri casi possono fungere da demotivatori per coloro che si trovano nella parte inferiore della classifica. Si vede principalmente che le classifiche hanno un impatto positivo sulla partecipazione e sull'apprendimento attraverso una competizione produttiva quando i concorrenti su una classifica sono approssimativamente allo stesso livello.

Per contrastare i potenziali effetti negativi e demotivanti della classifica ciò che fanno alcuni LMS (sistemi di gestione dell'apprendimento) che dispongono di un software di classifica per esperienze



gamificate, mostra allo studente/giocatore solo un paio di giocatori davanti a sé e un paio dietro di loro in ordine per non evitare di creare un'esperienza educativa tossica e improduttiva.

Un altro modo per contrastare eventuali effetti demotivanti è introdurre le squadre. Forse quattro delle squadre più famose sono quelle di Hogwarts: Scuola di Magia e Stregoneria. Questi sono ovviamente Grifondoro, Serpeverde, Tassorosso e Corvonero. I totali della squadra potrebbero essere la somma di tutti i punti esperienza dei singoli giocatori. Un sistema squadra può creare una cultura positiva del lavoro in team, un senso di appartenenza e un atteggiamento "siamo tutti insieme". Quando introduci il sistema della squadra, è importante chiarire che ognuno di loro ha la responsabilità delle proprie prestazioni e dei propri sforzi, ma anche del supporto costruttivo dei propri pari qualora avessero bisogno di aiuto.

