

Trascrizione. LEZIONE 3 TIPI DI GAMIFICATION”

Quando pensi alla tua strategia di gamificazione, l'approccio su cui ci concentreremo in questo modulo ha a che fare con il modo in cui tratti i tuoi contenuti educativi. Ciò restringe il campo a due tipi principali di gamification secondo Karl Kapp, professore di tecnologia didattica presso la Bloomsburg University ed esperto di gamification. Questi due tipi sono *Content Gamification* e *Structural Gamification*. Con questi due tipi la scelta si riduce all'aggiunta di elementi e meccaniche di gioco al contenuto didattico stesso o alla struttura del contenuto didattico. Nel primo caso si tratterebbe di *Content Gamification* e nel secondo di *Structural Gamification*. Sebbene entrambi utilizzino elementi e meccanismi di gioco per coinvolgere lo studente, differiscono nel modo in cui sono collegati al contenuto educativo. Per iniziare a capire in cosa differiscono, iniziamo con alcune definizioni di base per i due tipi di gamification.

Content gamification prende, usa e impone elementi di gioco, meccanica ed estetica sul contenuto educativo per alterare quel contenuto in modo che diventi più simile a un gioco.

Structural gamification pone una struttura di gioco attorno al contenuto educativo senza modificare il contenuto stesso. Il contenuto in sé non diventa un gioco, ma la presentazione del contenuto diventa più simile a un gioco. Una struttura ludica viene aggiunta attorno al contenuto educativo senza modificarne la struttura originaria

Quindi quello che vediamo qui è che la *content gamification* è molto più invasiva nei confronti del contenuto educativo e quindi può cambiare la struttura del contenuto educativo stesso, mentre la *structural gamification* non si impone sul contenuto in quanto è semplicemente un livello aggiuntivo che viene posizionato sopra la struttura prestabilita dei contenuti educativi. Tuttavia, sebbene la *content gamification* renda il contenuto più simile a un gioco, non arriva all'estremo di trasformare il contenuto in un gioco. Stabilisce semplicemente un contesto e compiti spesso utilizzati nei giochi e li aggiunge al contenuto insegnato, il che ovviamente in molti modi può cambiare la struttura del contenuto originale.

Entrambi i tipi di gamification sono preziosi e possono essere ugualmente efficaci in un contesto educativo, purché vengano scelti in modo strategico e intenzionale sulla base di specifici obiettivi e circostanze di apprendimento.

Torneremo su questi due tipi di gamification dopo aver introdotto gli elementi e le meccaniche di gioco.

