

2.3 Czym grywalizacja NIE jest?

Rozwiązywanie problemów mentalnych związanych z grami i grywalizacją

Dla tych z nas, którzy nie są graczami, a zatem złożoność grywalizacji nie jest zbędna, ważne jest, aby wspomnieć, że współczesne gry rozwinęły się w naukę i sztukę, która jest tak wieloaspektowa i złożona, że wymagają od gracza wielozadaniowości i procesu. Duże ilości informacji, a następnie zastosuj je strategicznie i skutecznie, aby osiągnąć pożądany rezultat. Tego wymagamy również od naszych studentów. Jest to standard i poziom doskonałości akademickiej i edukacyjnej, który powinniśmy wyznaczyć naszym studentom. Że nie są apatycznymi odbiorcami informacji, ale ludźmi, którzy potrafią odbierać i analizować informacje w sposób krytyczny, tak aby nabierały znaczenia w oparciu o ich otoczenie lub kontekst i potrafiły je logicznie i odpowiednio zastosować, aby uzyskać pozytywny wynik, a jednocześnie muszą być w stanie komunikować się i współpracować produktywnie z zespołem, a także pod wpływem ograniczeń i czynników stresowych, takich jak ograniczenia czasowe. Środowisko gier może oferować symulowane środowisko, które naśladuje warunki, o których właśnie wspomnieliśmy, i prowadzi naszych uczniów do sukcesu akademickiego i edukacyjnego. Mimo że może tak być, wielu z nas unika dawania szansy grywalizacji. Środowisko gier może oferować symulowane środowisko, które naśladuje warunki, o których właśnie wspomnieliśmy, i prowadzi naszych uczniów do sukcesu akademickiego i edukacyjnego. Mimo że może tak być, wielu z nas unika dawania szansy grywalizacji. Środowisko gier może oferować symulowane środowisko, które naśladuje warunki, o których właśnie wspomnieliśmy, i prowadzi naszych uczniów do sukcesu akademickiego i edukacyjnego. Mimo że może tak być, wielu z nas unika dawania szansy grywalizacji.

Tak więc celem tego filmu jest odniesienie się do pewnych mitów i uprzedzeń dotyczących grywalizacji, ponieważ mogą one niestety nawet na poziomie podświadomym tworzyć blokady mentalne, które powstrzymują nas od wypróbowania grywalizacji, co oznacza, że ostatecznie nie wykorzystamy niesamowitego narzędzia, które może pomóc naszym studentom w osiągnięciu ich potencjału. Takie mity obejmują myślenie, że grywalizacja to strata czasu, ponieważ gramy tylko w gry, które nic nie znaczą; musisz być graczem, aby móc gamifikować swoje środowisko nauki; to jest drogie; potrzebujesz dużej ilości technologii i można jej używać tylko do określonych przedmiotów, klas i wieku.

Więc zajmijmy się tymi problemami.

Grywalizacja to nie marnowanie czasu na granie

Wiele dziedzin zawodowych, w tym zarządzanie ryzykiem, opieka zdrowotna, polityka i obrona, wykorzystuje gry stosowane/poważne gry jako grę strategiczną do rozwiązywania rzeczywistych problemów, ponieważ uznają grywalizację za potężne narzędzie, które oferuje praktyczne uczenie się przez doświadczenie, które nie tylko pozwala graczom uczyć się na ich błędach i praktyka, ale także, gdy masz do czynienia z ciągle zmieniającymi się zmiennymi i scenariuszami, naucz się być wnikliwym, elastycznym, kreatywnym i krytycznym rozwiązywaczem problemów.

Nie musisz być graczem, aby móc grać w klasie lub lekcji

Oczywiście, jak w przypadku wszystkiego, bycie praktykującym daną aktywność zapewnia zrozumienie i wgląd w to, jak działa ogólna logika i strategia czegoś takiego jak w naszym przypadku projektowanie

gier i im więcej ćwiczysz to coś (w naszym przypadku granie), tym łatwiej stanie się identyfikowanie szczegółów, takich jak elementy gry, a także sposób ich użycia, kiedy i dlaczego. Dlatego, gdy nadejdzie czas, abyś spróbował swoich sił w grywalizacji lekcji, integracja elementów gry z treścią i celami nauki będzie znacznie prostsza, ponieważ rozwiniesz sposób myślenia, który widzi, jak można nawiązać połączenie. JEDNAK nie musisz być graczem, aby móc zacząć grać w swoje środowisko nauki. Czemu? Ponieważ wiesz o grach znacznie więcej niż myślisz, ponieważ nawet jeśli ostatnio nie grałeś w grę, dorastając, musiałeś być narażony na gry i gry, niezależnie od tego, czy grasz w kółko i krzyżyk, monopol, karty uno, czy nawet grasz w udających żołnierzy na swoim podwórku z przyjaciółmi z sąsiedztwa, takimi jak ja. Byłeś kiedyś dzieckiem, co oznacza, że jest bardzo mało prawdopodobne, że nie doświadczyłeś czegoś, co zawiera elementy projektu gry. Być może nawet ważniejsze jest to, że sam stworzyłeś grę z własnymi zasadami, tak szczątkowymi, jak mogłyby być, stworzyłeś wcześniej własną grę i to jest coś, o czym chcę, żebyś pamiętał. Jak to może wyglądać? Może to być tak proste, jak zasada gry typu przyczynowo-skutkowego. Ponieważ w najdalszym miejscu rzucisz piłkę, tym więcej otrzymasz punktów, a gdy osiągniesz 100 punktów, otrzymasz czekoladę na pierwszy poziom.

Widzisz więc, że jest bardzo prawdopodobne, że być może nieświadomie stworzyłeś wcześniej własną grę i dlatego możesz to zrobić jeszcze raz. A jeśli nie, potrafiłeś zrozumieć zasady konkretnej gry, aby odtworzyć ją w późniejszym czasie. Karty UNO mogą być tego doskonałym przykładem.

Grywalizacja nie jest droga

Wiele osób może uznać za zaskakujące, że grywalizacja przestrzeni do nauki może być tak droga lub tak niedroga, jak sobie tego życzysz. Tak, wiele programów, aplikacji i programów grywalizacyjnych może wymagać korzystania z Internetu, technologii, a nawet licencji lub opłaty abonamentowej, więc w tym sensie mogą nie być bezpłatne. Ponieważ gry i koncepcja grywalizacji nie ograniczają się do gier komputerowych lub konsolowych, możesz korzystać z gier stołowych, do których masz dostęp, takich jak monopol, Jenga, węże i drabiny. Właściwie możesz zacząć grać bez gotowych gier, o ile znasz ich zasady. Weźmy na przykład kółko i krzyżyk, wystarczy długopis i papier lub marker i tablica, co ogranicza wydatki na gry.

Grywalizacja nie wymaga dużej ilości technologii:

Koszt związany z grami online, komputerowymi lub konsolowymi został wspomniany wcześniej, więc teraz czuję potrzebę rozwiązania tego kolejnego problemu dotyczącego zapotrzebowania na dużą ilość technologii jako warunku wstępnego grywalizacji. Ponieważ grywalizacja w klasie nie wymaga ani nie ustala oczekiwań w przypadku gier w pełnej produkcji nie jest potrzebna duża ilość technologii lub droga technologia. W niektórych przypadkach wcale nie jest to konieczne. Głównym celem grywalizacji nie jest technologia, ale zaangażowanie. Tak długo, jak celowo angażujesz graczy-uczników poprzez elementy gry, takie jak fabuła, wyzwania są dobre.

Jesteś mistrzem gry, co oznacza, że po raz kolejny możesz użyć wszystkiego, co masz do dyspozycji, niezależnie od tego, czy są to obiekty wokół Twojej klasy, narzędzia internetowe typu open source, systemy zarządzania nauką z systemami punktowymi lub inne elementy, takie jak rankingi online.

Grywalizacja nie jest ograniczona oceną ani przedmiotem

Może być stosowany do wszystkich klas i obszarów tematycznych. W rzeczywistości jest używany w środowisku zawodowym, aby motywować pracowników do osiągnięcia celów. Powodem, dla którego grywalizacja nie ogranicza się do klasy, przedmiotu lub wieku, jest to, że grywalizacja nie koncentruje się przede wszystkim na treści, ale raczej na zaangażowaniu ucznia lub użytkownika. Niezależnie od

tego, czy pracujesz z uczniami przedszkolnymi, studentami uniwersytetów, czy nawet pracownikami, którzy muszą się czegoś nauczyć w organizacji, możesz wziąć treść lub przedmiot bez zmian, a na dodatek dodać warstwę struktury gry. Istnieje specyficzna nazwa dla tego typu grywalizacji, nazywa się ona grywalizacją strukturalną i omówimy ją w dalszej części tego modułu.

Gry, a co za tym idzie grywalizacja nie tylko dla chłopców

Istnieje wiele nieporozumień, które działają odstrasżająco, co może w rezultacie wykluczyć dziewczęta i kobiety z wielu dziedzin, w tym STEM i środowiska gier, i może to być błędne przekonanie, które zniechęca ludzi do grywalizacji ich środowiska uczenia się, ponieważ mogą wątpić w zainteresowanie uczennic w grach. Jeśli spojrzymy na statystyki dotyczące odsetka kobiet w społeczności graczy w USA, na przykład wynosi około 40-45%. Dlaczego jest tak wysoki? Oczywiście, ludzkie cechy ambicji, popędu, determinacji, które są zaspokajane przez granie, po prostu nie są ograniczone płcią. Nie musisz się więc martwić, że grywalizacja faworyzuje jedną płć nad drugą w Twoim środowisku uczenia się.