

### **3.10 Akt równoważenia**

W nauce i edukacji grywalizacja ma na celu tworzenie ćwiczeń, możliwości i procedur, które są nastawione na rozwiązywanie problemów związanych z nauką i edukacją, dlatego ważne jest, aby zawsze pamiętać o naszych większych celach edukacyjnych i nie tracić z nich połączenia, gdy się zanurzamy w procesie projektowania grywalizacji. Musimy zawsze utrzymywać równowagę między nauką a grą, w przeciwnym razie nasz cel grywalizacji może łatwo zmienić się z opanowania nauki na wygrywanie gry dla naszych uczniów. Mistrzostwo uczenia się odnosi się tutaj do opanowania treści edukacyjnych, umiejętności lub sposobu myślenia w zależności od wyznaczonych dla nas celów programowych.

To prowadzi do definicji Add on # 2, ponownie dostarczonej przez Michaela Materę.

*„Sukces pojawia się, gdy świadomie podchodzimy do sposobów, w jakie wykorzystujemy grywalizację w połączeniu ze standardami programu nauczania. To, co zasadniczo robimy, to edukacyjna mieszanka uczenia się opartego na grach oraz inne wypróbowane i prawdziwe metody. Płynąc naprzód, pamiętaj, że używamy grywalizacji, aby ulepszyć to, co już robimy”.*

Ten cytat daje nam idealną okazję do wejścia w Blended Learning, które również, jak omówimy, jest mieszanką edukacyjną, która może być wykorzystana do ulepszenia tego, co już robimy.

Zanim przejdziesz do następnej części. Pamiętaj, aby dołączyć drugi dodatek do definicji do swojego dokumentu podróży Gamification.