

3.2 Elementy grywalizacji i mechanika

Grywalizacja z definicji oznacza wprowadzenie elementów i mechaniki gry, a także estetyki do środowiska i kontekstu uczenia się lub jakiejkolwiek innej sytuacji niezwiązanej z grą. I chociaż za chwilę przyjrzymy się tym komponentom, ważne jest, aby wspomnieć, że gry, a tym samym grywalizacja, nie dotyczą sztywnych reguł, ale więcej zasad, wzorców i podejść. Nie ma jednego przepisu na doskonały projekt grywalizacji.

Elementy gry mają na celu zwiększenie zaangażowania i motywacji ucznia. Należą do nich: cele, zasady, zadania, opowiadanie historii, punkty doświadczenia, odznaki, punktacja, tablice liderów, nagrody i osiągnięcia, poziomy, konflikt, współpraca, rywalizacja, porażka, umiejętność powtórki i informacje zwrotne.

W przypadku każdego doświadczenia edukacyjnego z wykorzystaniem grywalizacji wybór elementów, które należy pominąć, a które zachować i w jakim stopniu, nie jest wcale łatwy, więc być może dalsze doprecyzowanie naszej definicji grywalizacji za pomocą wskaźnika, który jest bardziej skoncentrowany na klasie i uczniu zamiast na elementach, pomoże nam w naszej podróży.

„Gamifikacja to stosowanie najbardziej motywujących technik gier do środowisk innych niż gry, takich jak sale lekcyjne. Ta prosta definicja to świetne miejsce na rozpoczęcie rozmowy, ale w tym narzędziu pedagogicznym jest o wiele więcej. Grywalizacja obejmuje elementy teorii gier, myślenia projektowego i umiejętności informacyjnych. Jest to struktura nałożona na Twój program nauczania, która jest płynna i namacalna na wszystkich poziomach umiejętności”.

Tę definicję podał Michael Matera w książce „Odkrywaj jak pirat: Angażuj, wzbogacaj i rozwijaj swoich uczniów”

Czas wydobyć nasz dokument podróży grywalizacji i pod definicją grywalizacji #1 zostaw trochę miejsca, a następnie napisz:

Definicja dodatku nr 1:

„Gamifikacja to stosowanie najbardziej motywujących technik gier do środowisk innych niż gry, takich jak sale lekcyjne. Ta prosta definicja to świetne miejsce na rozpoczęcie rozmowy, ale w tym narzędziu pedagogicznym jest o wiele więcej. Grywalizacja obejmuje elementy teorii gier, myślenia projektowego i umiejętności informacyjnych. Jest to struktura nałożona na Twój program nauczania, która jest płynna i namacalna na wszystkich poziomach umiejętności”.