

### **3.5 Inne elementy**

Zasady, cele, cele i informacje zwrotne to pojęcia bardzo dobrze znane nauczycielom i trenerom. Mogą to być również elementy grywalizacji, które mogą pomóc graczom/uczniom w prowadzeniu.

**Zasady**oczywiście są konieczne, aby zapewnić, że cele są osiągane w sposób uczciwy i etyczny. Opracowując gry z zasadami, upewnij się, że są one również zgodne z etosem w klasie, aby zapewnić płynniejszą współpracę. Zasady powinny być proste i łatwe do zrozumienia.

**Cele**odnoszą się do wiedzy, umiejętności i sposobu myślenia, które uczniowie mają nabyć w wyniku przechodzenia przez grywalizowaną naukę.

**Celenie** muszą być tożsame z celami, ale można je wykorzystać do tego, aby oczekiwania wobec uczniów dotyczące uczenia się były jasne, mierzalne, celowe i skoncentrowane.

#### **Informacja zwrotna**

Informacje zwrotne w grach, a także w grywalizowanych środowiskach uczenia się są ciągłe i prawie stałe. Gracze lub uczniowie są informowani o swoich postępach, doskonaleniu i potrzebie doskonalenia na podstawie liczby punktów, pozostałego życia lub energii, a także przedmiotów i odznak, które zebrali w trakcie gry.

Kolejnym ważnym elementem są poziomy. Nie po raz pierwszy w tym module wspominamy o poziomach, o których wspominaliśmy wcześniej w odniesieniu do punktów. Przyjrzymy się poziomom nieco bardziej szczegółowo w sekcji Blended Learning i gamifikacja, ale na razie powiedzmy, że poziomy w grze, które mają liniowy postęp, odnoszą się do dowolnej przestrzeni dostępnej dla gracza, aby osiągnąć cel. Poziomy gry stają się coraz trudniejsze, a na każdym poziomie graczowi przedstawiane są nowe koncepcje i wyzwania, aby utrzymać zainteresowanie i zaangażowanie.

#### **Nagrody**

Pragnienie nagrody i osiągnięcia motywuje nas do wkładania wysiłku w działanie i jest to zjawisko behawioralne nie tylko widoczne u graczy. To behawioralne zjawisko można znaleźć u wszystkich ludzi. Ludzie na ogół motywują się nagrodami. Nagrody, a raczej oczekiwanie na kogoś, mogą napędzać powtarzanie lub ciągły wysiłek w kierunku celu. Neuronaukowcy, a zwłaszcza ci, którzy badają neuroplastyczność, są szczególnie zafascynowani systemami nagrody i tym, jak można je wykorzystać do przeprogramowania mózgu w celu uczenia się, rozwijania nowych połączeń, a nawet leczenia. Niezależnie od formy, w jakiej przychodzą, nagrody mogą być wręczane w celu przekazania informacji zwrotnej, uznania i zachęty. Nagrody nie muszą być przyznawane tylko wtedy, gdy osiągnięcie zostało w pełni osiągnięte, można je również przyznać za ukończenie celu na określonym poziomie.

Jednak nagrody za ukończenie niekoniecznie mierzą jakość ukończenia, więc miej to na uwadze. Podczas gdy nagrody mogą być motywujące, jeśli są przyznawane w obfitości, mogą być demotywujące, ponieważ tracą swoją wartość.