

3.1 Vrste igrifikacije v izobraževanju

Pri razmišljanju o strategiji igrifikacije je pristop, na katerega se bomo osredotočili v tem modulu, povezan s tem, kako obravnavate izobraževalno vsebino. To po besedah Karla Kappa, profesorja izobraževalne tehnologije na univerzi Bloomsburg in strokovnjaka za igrifikacijo, stvari zoži na dve glavni vrsti igrifikacije. Ti dve vrsti sta vsebinska igrifikacija in strukturna igrifikacija. Pri teh dveh vrstah je izbira omejena na dodajanje elementov in mehanike igre v samo učno vsebino ali v strukturo učne vsebine. V prvem primeru gre za vsebinsko igrifikacijo, v drugem pa za strukturno igrifikacijo. Čeprav obe vrsti uporabljata igralne elemente in mehaniko za pritegnitev učenca, se razlikujeta po tem, kako sta povezana z izobraževalno vsebino. Da bi začeli razumeti, kako se razlikujeta, začnimo z nekaj osnovnimi opredelitvami obeh vrst igrifikacije.

Gamifikacija vsebine prevzame, uporabi in uvede igralne elemente, mehaniko in estetiko v izobraževalno vsebino, da bi jo spremenila in bi postala bolj podobna igri.

Strukturna igrifikacija postavi igralno strukturo okoli izobraževalne vsebine, ne da bi spremenila samo vsebino. Sama vsebina ne postane igra, ampak predstavitev vsebine postane bolj podobna igri. Okoli vsebine se doda plast igralne strukture, ne da bi se spremenila izvirna struktura izobraževalne vsebine.

Vidimo torej, da je vsebinska igrifikacija veliko bolj invazivna do izobraževalne vsebine in tako lahko spremeni strukturo izobraževalne vsebine, medtem ko strukturna igrifikacija ne vsiljuje vsebine, saj je preprosto dodatna plast, ki je postavljena na vrh vzpostavljenih struktur izobraževalne vsebine. Vendar pa gamifikacija vsebine sicer naredi vsebino bolj podobno igri, vendar ne gre v skrajnost, da bi vsebino spremenila v igro. Le vzpostavi kontekst in naloge, ki se pogosto uporabljajo v igrah, ter jih doda k poučevani vsebini, kar seveda lahko v marsičem spremeni prvotno, izvirno strukturo vsebine.

Obe vrsti igrifikacije sta dragoceni in sta lahko enako učinkoviti v izobraževalnem okolju, če sta izbrani strateško in namerno na podlagi specifičnih učnih ciljev in okoliščin.

K tema dvema vrstama igrifikacije se bomo vrnili, ko bomo predstavili elemente in mehaniko igre.

