

3.3 Točke, značke in lestvice

Morda so trije najbolj znani elementi igre točke, značke in lestvice.

Točke

Točke so osnovni elementi, ki jih najdemo v številnih igrah in igrificiranih aplikacijah ali programski opremi. Običajno so na voljo kot nagrada za uspešne dosežke, igralcu pa pomagajo spremljati njegov napredek skozi igro ali igrificirano izkušnjo. Pogosto se imenujejo točke izkušenj. Druga različica točk je lahko v obliki kovancev. Eden najpomembnejših razlogov za oblikovanje točk je zagotavljanje stalnih in takojšnjih povratnih informacij igralcem z merjenjem njihovega vedenja v igri in krepitev dobrega vedenja z nagrajevanjem s točkami. Točke zgodaj in pogosto potrdijo prizadevanja in dosežke. Na začetku naj bi se točke običajno zaslužile lažje in hitreje, da bi igralec lahko napredoval skozi prve stopnje in se vpeljal v igro. Po prvih ravneh pa je pridobivanje točk in napredovanje vse težje in težje. Na višjih ravneh so lahko tudi vložki višji, saj ne le, da bo pridobivanje točk težje, temveč lahko naletijo tudi na točke poškodb, ki jih bodo spodnesle. Ob pravilni uporabi v razredu lahko to omogoči tudi dovolj časa, da počasnejši igralci v razredu dohitijo tiste, ki so v igri napredovali dlje.

Značke

Značke so lahko vizualni prikaz dosežkov, kot so niz točk, zbiranje nebitvenih predmetov v igri ali pridobivanje dragocenih informacij. Značke simbolizirajo dosežke in zasluge igralcev ter kot take zagotavljajo določen prestiž in družbeni status. Ker je s pridobivanjem značk povezana družbena dinamika, lahko značke družbeno vplivajo na vedenje igralcev in soigralcev, tako da se ti odločijo za določene izzive ali poti, da bi jih pridobili. To še posebej velja, kadar so značke redke ali jih je težje najti ali pa ponujajo privilegije, kot je pozno oddajanje domačih nalog, ali dajejo pooblastila, kot je 50-odstotno zmanjšanje števila izbirnih odgovorov na vprašanje.

Vodilne table

Prikažite razvrstitev igralcev glede na največ osvojenih točk ali nagrad. Vodilna tabla lahko ponudi skupno razvrstitev ali pa prikaže relativni uspeh za določeno nalogo.

Zato so kazalniki napredka igralca glede na uspešnost in napredek drugih igralcev. Vodilne table so lahko zapleten element za uporabo, saj lahko v nekaterih primerih delujejo kot motivacija, ko igralci potrebujejo le nekaj točk za napredovanje na naslednjo raven ali preseganje tekmeca, v drugih primerih pa lahko delujejo kot demotivacija za tiste, ki se znajdejo na dnu vodilne table. V glavnem je razvidno, da vodilne table pozitivno vplivajo na udeležbo in učenje s produktivnim tekmovanjem, kadar so tekmovalci na vodilni tabli na približno enaki ravni.

Da bi preprečili morebitne negativne in demotivacijske učinke lestvice, nekateri sistemi LMS (sistemi za upravljanje učenja), ki imajo programsko opremo za lestvice za igrificirane izkušnje, učencu/igralcu prikažejo le nekaj igralcev pred njim in nekaj za njim, da ne bi ustvarili toksične in neproduktivne izobraževalne izkušnje.

Drug način za preprečevanje kakršnih koli demotivacijskih učinkov je uvedba HIŠ. Morda so štiri najbolj znane hiše v Bradavičarki: Šoli čarovništva in čarovnic. To so seveda Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff in Ravenclaw. Skupno število hiš je lahko vsota vseh točk izkušenj posameznih igralcev. Sistem hiš lahko ustvari pozitivno kulturo timskega dela, občutek pripadnosti in odnos "vsi smo v tem skupaj". Pri uvajanju hišnega sistema je pomembno pojasniti, da je vsak igralec odgovoren za svojo uspešnost in trud, pa tudi za konstruktivno podporo svojim vrstnikom, če potrebujejo pomoč.

