

3.5 Drugi elementi

Pravila, cilji, nameni in povratne informacije so izobraževalcem in inštruktorjem zelo znani pojmi. Lahko so tudi elementi igre, ki lahko pomagajo usmerjati igralce/učeče se.

Pravila so seveda potrebna, da se zagotovi pošteno in etično doseganje ciljev. Pri razvijanju iger s pravili poskrbite, da bodo ta usklajena tudi z etosom vašega razreda, da bo sodelovanje potekalo nemoteno. Pravila morajo biti preprosta in lahko razumljiva.

Cilji se nanašajo na znanje, spretnosti in miselnost, za katere želite, da jih učenci pridobijo, ko bodo šli skozi igrificirano učno izkušnjo.

Ni nujno, da so cilji enaki ciljem, vendar jih lahko uporabite, da bodo učna pričakovanja učencev jasna, merljiva, namenska in osredotočena.

Povratne informacije

Povratne informacije v igrah in igrificiranih učnih okoljih so neprekinjene in skoraj stalne. Igralci ali učenci so seznanjeni s svojim napredkom, izboljšavami in potrebo po izboljšavah na podlagi števila preostalih točk, življenja ali energije ter predmetov in značk, ki so jih zbrali med igro.

Drugi pomemben element so stopnje. V tem modulu ravni ne omenjamo prvič, saj smo jih že prej omenili v povezavi s točkami. Ravni si bomo nekoliko podrobneje ogledali v poglavju o kombiniranem učenju in igrifikaciji, za zdaj pa povejmo le, da se ravni v igri z linearnim napredovanjem nanašajo na vsak prostor, ki je igralcu na voljo za dokončanje cilja. Ravni igre postajajo vse težje, na vsaki ravni pa so igralcu predstavljeni novi koncepti in izzivi, da se ohranita zanimanje in zavzetost.

Nagrade

Želja po nagradi in dosežku nas motivira, da vložimo trud v neko dejanje, in to je vedenjski pojav, ki ni značilen samo za igralce. Ta vedenjski pojav je prisoten pri vseh ljudeh. Ljudi na splošno motivirajo nagrade. Nagrade ali bolje pričakovanje nagrad lahko spodbudijo ponavljanje ali nenehno prizadevanje za cilj. Nevroznanstveniki in zlasti tisti, ki proučujejo nevroplastičnost, so še posebej navdušeni nad sistemi nagrajevanja in nad tem, kako jih je mogoče uporabiti za preoblikovanje možganov, da bi se učili, razvijali nove povezave in celo zdravili. Ne glede na to, v kakšni obliki so nagrade, jih je mogoče podeliti kot povratno informacijo, priznanje in spodbudo. Ni nujno, da se nagrade podeljujejo le, ko je dosežek v celoti dosežen, podeljujejo se lahko tudi za dokončanje cilja na določeni ravni. Obseg nagrad za napredek in nagrad za dokončanje cilja ne more biti enak.

Nagrade za dokončanje pa ne merijo nujno kakovosti dokončanja, zato bodite pozorni na to. Nagrade so lahko motivacijske, vendar lahko, če jih dajemo v prevelikem številu, postanejo demotivacijske, saj izgubijo svojo vrednost.