

1.3 Επισκόπηση ενότητας

Αυτή η σύντομη ενότητα gamification χωρίζεται σε τρία κύρια κεφάλαια. Αυτά είναι τα εξής:

- Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση
- Η παιχνιδοποίηση στην πράξη
- Παιχνιδοποίηση και μικτή μάθηση

Στο πρώτο κεφάλαιο "Εισαγωγή στο Gamification" θα ξεκινήσουμε εξετάζοντας πώς το gamification είναι ή μπορεί να γίνει μέρος της ζωής μας. Θα το κάνουμε αυτό συνειδητοποιώντας πώς οι έννοιες της παιχνιδοποίησης χρησιμοποιούνται ήδη στην καθημερινή μας ζωή και στη συνέχεια θα εξοικειωθούμε με το πώς τέτοιες έννοιες μπορούν να αξιοποιηθούν περαιτέρω στην καθημερινή μας ζωή για την εξυπηρέτηση διαφορετικών αναγκών. Αφού το κάνουμε αυτό, θα δώσουμε έναν αρχικό βασικό ορισμό για την παιχνιδοποίηση, πάνω στον οποίο θα βασιστούμε καθώς θα συνεχίζουμε αυτή την ενότητα. Στη συνέχεια, θα ασχοληθούμε με ορισμένες κοινές παρανοήσεις που συχνά αποτρέπουν τους ανθρώπους από το να επενδύσουν χρόνο στην παιχνιδοποίηση και στη συνέχεια, για να μας δώσουμε κάτι να περιμένουμε, θα αναφέρουμε μερικά από τα πιθανά οφέλη της παιχνιδοποίησης. Αυτό που θα ακολουθήσει είναι μια ενότητα που θα καταδυθεί στην ίδια την ουσία και τον πυρήνα της παιχνιδοποίησης και αυτό θα είναι η "εμπλοκή".

Καθώς κλείνουμε μαζί αυτό το πρώτο κεφάλαιο, θα εξετάσουμε μερικά από τα πρώτα βήματα που μπορείτε να κάνετε όταν αποφασίσετε να αναλάβετε την πρόκληση της εφαρμογής του gamification.

Το δεύτερο μέρος αυτής της ενότητας "Gamification στην πράξη" θα είναι, όπως είμαι σίγουρος ότι έχετε μαντέψει, πολύ πιο τεχνικό και πρακτικό. Για να καταστεί ευκολότερη η εφαρμογή θα εξετάσουμε την κατανόηση δύο τύπων Gamification στην εκπαίδευση και στη συνέχεια θα αναλύσουμε μερικά από τα κύρια στοιχεία και μηχανισμούς του παιχνιδιού που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Στη συνέχεια θα εξετάσουμε διάφορα εργαλεία παιχνιδοποίησης και με κάποια θα αφιερώσουμε χρόνο για να δούμε πώς να τα χρησιμοποιήσουμε. Πριν κλείσουμε αυτό το κεφάλαιο, ωστόσο, θα αναγνωρίσουμε την περίπλοκη αλλά πολύ σημαντική πράξη εξισορρόπησης που πρέπει να αναλάβουμε ως εκπαιδευτικοί προκειμένου να μη χάσουμε την αίσθηση του τι προσπαθούμε να επιτύχουμε σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον. Αυτό θα μας βοηθήσει να περάσουμε στο τρίτο κεφάλαιο που είναι το "Παιχνιδοποίηση και μικτή μάθηση".

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα ρίξουμε μια ματιά στα κοινά θέματα μεταξύ της Παιχνιδοποίησης και της Μικτής Μάθησης και πώς λαμβάνουν υπόψη τους τη γενικότερη εκπαιδευτική εικόνα. Θα ασχοληθούμε με την ανάγκη για μια παιδαγωγική στροφή από την εστίαση αποκλειστικά στο περιεχόμενο στην εστίαση στο περιεχόμενο, τις δεξιότητες ζωής και τις νοοτροπίες. Κατά τον τρόπο αυτό θα αναφερθούμε τόσο στους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ όσο και στις οριζόντιες δεξιότητες της UNESCO. Μια άλλη αξιοσημείωτη αλλαγή που θα αναφερθεί είναι αυτή του εκπαιδευτικού σε διευκολυντή της μάθησης.