

3.2 Στοιχεία και μηχανισμοί Gamification

Η παιχνιδοποίηση, εξ ορισμού, σημαίνει την εισαγωγή στοιχείων και μηχανισμών παιχνιδιού καθώς και αισθητικής στο μαθησιακό περιβάλλον και πλαίσιο ή σε οποιαδήποτε άλλη κατάσταση που δεν είναι παιχνίδι. Και ενώ θα εξετάσουμε αυτά τα στοιχεία σε ένα λεπτό, είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι τα παιχνίδια και, επομένως, η παιχνιδοποίηση δεν έχει να κάνει με αυστηρά καθορισμένους κανόνες, αλλά περισσότερο με αρχές, πρότυπα και προσεγγίσεις. Δεν υπάρχει μια μοναδική συνταγή για τον τέλει σχεδιασμό της παιχνιδοποίησης.

Τα στοιχεία του παιχνιδιού υπάρχουν για να οδηγούν στη δέσμευση και την παρακίνηση του μαθητή. Αυτά περιλαμβάνουν στόχους, κανόνες, στόχους, αφήγηση ιστοριών, πόντους εμπειρίας, σήματα, βαθμολογία, πίνακες κατάταξης, ανταμοιβές και επιτεύγματα, επίπεδα, σύγκρουση, συνεργασία, ανταγωνισμός, αποτυχία, δυνατότητα επανάληψης και ανατροφοδότηση.

Για κάθε παιχνιδοποιημένη μαθησιακή εμπειρία, το να επιλέξουμε ποια στοιχεία θα παραλείψουμε και ποια θα κρατήσουμε και σε ποιο μέτρο, δεν είναι καθόλου εύκολο, οπότε ίσως η περαιτέρω βελτίωση του ορισμού μας για την παιχνιδοποίηση με μια μέτρηση που είναι περισσότερο επικεντρωμένη στην τάξη και τον μαθητή αντί για τα στοιχεία, θα μας βοηθήσει στο ταξίδι μας.

"Η παιχνιδοποίηση είναι η εφαρμογή των πιο παρακινητικών τεχνικών των παιχνιδιών σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, όπως οι αίθουσες διδασκαλίας. Αυτός ο απλός ορισμός είναι ένα εξαιρετικό σημείο για να ξεκινήσουμε τη συζήτηση, αλλά υπάρχουν πολλά περισσότερα σε αυτό το παιδαγωγικό εργαλείο. Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει στοιχεία της θεωρίας παιγνίων, της σχεδιαστικής σκέψης και του πληροφοριακού γραμματισμού. Είναι ένα πλαίσιο που απλώνεται πάνω από το πρόγραμμα σπουδών σας, το οποίο είναι ρευστό και απτό σε όλα τα επίπεδα δεξιοτήτων".

Αυτός ο ορισμός παρέχεται από τον Michael Matera στο βιβλίο "Explore like a pirate: Engage, enrich and elevate your learners"

Έρθε η ώρα να βγάλουμε το έγγραφο του ταξιδιού μας στο Gamification και κάτω από τον ορισμό Gamification # 1 να αφήσουμε λίγο χώρο και στη συνέχεια να γράψουμε:

Προσθήκη ορισμού # 1:

"Η παιχνιδοποίηση είναι η εφαρμογή των πιο παρακινητικών τεχνικών των παιχνιδιών σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, όπως οι αίθουσες διδασκαλίας. Αυτός ο απλός ορισμός είναι ένα εξαιρετικό σημείο για να ξεκινήσουμε τη συζήτηση, αλλά υπάρχουν πολλά περισσότερα σε αυτό το παιδαγωγικό εργαλείο. Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει στοιχεία της θεωρίας παιγνίων, της σχεδιαστικής σκέψης και του πληροφοριακού γραμματισμού. Είναι ένα πλαίσιο που απλώνεται πάνω από το πρόγραμμα σπουδών σας, το οποίο είναι ρευστό και απτό σε όλα τα επίπεδα δεξιοτήτων".