

Trascrizione. LEZIONE 3 “ALTRI ELEMENTI”

Regole, obiettivi, scopi e feedback sono nozioni molto familiari ad educatori e formatori. Possono anche essere elementi gamificati che possono aiutare a guidare i giocatori/studenti.

Le Regole regole ovviamente sono necessarie per garantire che gli obiettivi siano raggiunti in modo equo ed etico. Quando sviluppi regole di gioco, assicurati che siano allineati anche con l'etica della tua classe per una cooperazione più fluida. Le regole dovrebbero essere semplici e facili da capire.

Gli Obiettivi riguardano le conoscenze, le abilità e le mentalità che vuoi che i tuoi studenti acquisiscano come risultato di un'esperienza di apprendimento gamificata.

Gli Scopi non devono necessariamente coincidere con gli obiettivi, ma possono essere utilizzati per rendere le aspettative di apprendimento degli studenti chiare, misurabili, mirate e adeguate.

Feedback

Il feedback nei giochi e negli ambienti di apprendimento gamificati è continuo e quasi costante. I giocatori o gli studenti vengono resi consapevoli dei loro progressi, miglioramenti e necessità di miglioramento in base al numero di punti, vita o energia rimasti, nonché agli oggetti e ai badge che hanno raccolto durante il gioco.

Un altro elemento importante è quello dei Livelli. Non è la prima volta che in questo modulo menzioniamo i livelli poiché li abbiamo menzionati in precedenza in relazione ai punti. Esamineremo i livelli un po' più in profondità nella sezione Apprendimento Blended e gamification, ma per ora diciamo solo che i livelli all'interno di un gioco che ha una progressione lineare si riferiscono a qualsiasi spazio a disposizione del giocatore per completare un obiettivo. I livelli di gioco diventano sempre più difficili e in ogni livello vengono presentati al giocatore nuovi concetti e sfide per mantenere vivo l'interesse e il coinvolgimento.

Ricompense

Il desiderio di una ricompensa e di un risultato ci motiva a impegnarci in un'azione e questo è un fenomeno comportamentale non visto solo tra i giocatori. Questo fenomeno comportamentale può essere trovato in tutti gli esseri umani. Le persone in generale sono motivate dai premi. Le ricompense o meglio, l'anticipazione di una, possono guidare la ripetizione o lo sforzo continuo verso un obiettivo. I neuroscienziati e in particolare quelli che studiano la neuroplasticità sono particolarmente affascinati dai sistemi di ricompensa e da come possono essere utilizzati per ricablare il cervello al fine di apprendere, sviluppare nuove connessioni e persino guarire. Indipendentemente dalla forma in cui arrivano, i premi possono essere presentati per fornire feedback, riconoscimento e incoraggiamento. I premi non devono essere dati solo quando un risultato è stato completamente raggiunto, ma possono anche essere dati per il completamento di un obiettivo a un livello specifico. L'entità delle ricompense per i progressi rispetto alle ricompense per il completamento non può essere la stessa.

I premi per il completamento, tuttavia, non misurano necessariamente la qualità del completamento, quindi tienilo a mente. Mentre i premi possono essere motivanti, se dati in abbondanza possono essere demotivanti in quanto perdono il loro valore.

