

Trascrizione. LEZIONE 3 “L’ATTO DI BILANCIAMENTO”

Nell'apprendimento e nell'istruzione, la gamification ha lo scopo di creare esercizi, opportunità e procedure orientate alla risoluzione di problemi relativi all'apprendimento e all'istruzione, quindi è importante tenere sempre a mente i nostri obiettivi educativi più grandi e non perderne traccia quando ci immergiamo nel processo di progettazione della gamification. Dobbiamo mantenere sempre un equilibrio tra apprendimento e gioco, altrimenti il nostro obiettivo di ludicizzazione può facilmente passare dalla padronanza dell'apprendimento alla vittoria del gioco per i nostri studenti. La padronanza dell'apprendimento qui si riferisce alla padronanza di contenuti educativi, abilità o mentalità a seconda degli obiettivi curriculari prefissati per noi.

Quindi questo porta alla **Aggunta # 2 della definizione**, ancora una volta offerto da Michael Matera.

“Il successo arriva quando abbiamo uno scopo nei modi in cui utilizziamo la gamification, abbinandoli agli standard del curriculum. Quello che stiamo essenzialmente facendo è un mashup educativo di apprendimento basato sul gioco, oltre ad altri metodi collaudati e veri. Andando avanti, ricorda che stiamo usando la gamification per migliorare ciò che già facciamo”.

Questa citazione ci offre l'opportunità perfetta per entrare nell' apprendimento Blended che, come discuteremo, è anche un mash up educativo che può essere utilizzato per migliorare ciò che già facciamo.

Prima di passare alla parte successiva. Assicurati di includere il secondo componente aggiuntivo di definizione nel documento del tuo percorso di Gamification.

