

### 1.3 Przegląd modułów

Ten krótki moduł grywalizacji podzielony jest na trzy główne rozdziały. To są:

- Wprowadzenie do grywalizacji
- Grywalizacja w praktyce
- Grywalizacja i nauczanie mieszane

W pierwszym rozdziale „Wprowadzenie do grywalizacji” zaczniemy od przyjrzenia się, jak grywalizacja jest lub może być częścią naszego życia. Zrobimy to, uświadamiając sobie, w jaki sposób koncepcje grywalizacji są już wykorzystywane w naszym codziennym życiu, a następnie zapoznamy się z tym, jak te koncepcje można dalej wykorzystać w naszym codziennym życiu, aby służyć różnym potrzebom. Gdy to zrobimy, przedstawimy początkową podstawową definicję grywalizacji, na której będziemy się opierać, kontynuując ten moduł. Następnie omówimy kilka powszechnych nieporozumień, które często zniechęcają ludzi do inwestowania czasu w grywalizację, a następnie, aby dać nam coś, na co możemy czekać, wymienimy niektóre z potencjalnych korzyści płynących z grywalizacji. To, co nastąpi, to segment, który zagłębi się w samą istotę i istotę grywalizacji i będzie to „zaangażowanie”.

Gdy zakończymy razem ten pierwszy rozdział, przyjrzymy się niektórym z pierwszych kroków, które możesz podjąć, decydując się na podjęcie wyzwania polegającego na wdrożeniu grywalizacji.

Druga część tego modułu „Gamifikacja w praktyce”, jak na pewno się domyślasz, będzie o wiele bardziej techniczna i praktyczna. Aby umożliwić łatwiejszą implementację, przyjrzymy się zrozumieniu dwóch rodzajów grywalizacji w edukacji, a następnie podzielimy niektóre z głównych elementów gry i mechanik, których można użyć. Następnie przyjrzymy się różnym narzędziom do grywalizacji, a przy niektórych poświęcimy trochę czasu, aby przyjrzeć się, jak z nich korzystać. Zanim jednak zakończymy ten rozdział, zdamy sobie sprawę ze skomplikowanego, ale bardzo ważnego zachowania równowagi, które jako edukatorzy musimy podjąć, aby nie stracić z oczu tego, co staramy się osiągnąć w środowisku edukacyjnym. Pomoże nam to przejść do trzeciego rozdziału, którym jest „Gamifikacja i nauczanie mieszane”.

W tej sekcji przyjrzymy się wspólnym tematom grywalizacji i blended learningu oraz temu, jak uwzględniają one szerszy obraz edukacyjny. Zajmiemy się potrzebą pedagogicznego przejścia od skupiania się wyłącznie na treści do skupienia się na treści, umiejętnościach życiowych i sposobie myślenia. Czyniąc to, wspomnimy zarówno o Celach Zrównoważonego Rozwoju ONZ, jak i przekrojowych umiejętnościach UNESCO. Inną godną uwagi zmianą, o której należy wspomnieć, będzie zmiana wychowawcy w facylitatora uczenia się.