

1.4 Poruszanie się po tym module

Ten moduł, jak zobaczysz, będzie głównie wykorzystywał asynchroniczne instrukcje wideo w trybie offline. Jest wiele powodów, dla których tak się dzieje, niektóre są oczywiście praktyczne i logistyczne, ale z dydaktycznego punktu widzenia ten format może zapewnić uczestnikowi elastyczność w realizacji modułu we własnym tempie i wygodzie. Oznacza to, że możesz jechać tak szybko, jak chcesz lub tak wolno, jak chcesz.

Niektórzy z was mogą chcieć przejść ten kurs w weekend, a niektórzy z was mogą chcieć przejść go przed lub po pracy w dni powszednie lub jedno i drugie. Możesz swobodnie odwiedzać sekcje i podsekcje tyle razy, ile chcesz. Co więcej, niektórzy mogą chcieć najpierw przejść przez cały moduł w takiej samej kolejności, w jakiej jest prezentowana, aby uzyskać ogólną ideę, a następnie chcieć przeanalizować sekcje, zaczynając od nowa i biorąc jeden rozdział i podrozdział na raz, podczas gdy zaczynają wdrażać niektóre z podzieliliśmy się tutaj pomysłami, a tym samym wykorzystaj moduł jako przewodnik krok po kroku dotyczący grywalizacji. Inni mogą zacząć od rozdziału, który wydaje im się bardziej interesujący. To jest twój moduł do przejścia na własność.

Chociaż sugeruję kolejność tego modułu, nie ma dobrego ani złego sposobu, aby to zrobić, ponieważ jest to twoja podróż, za którą musisz wziąć odpowiedzialność. Jest jednak jedna rzecz, która rozwinie się w określonej kolejności, w jakiej ten moduł będzie wykorzystywał do prezentacji grywalizacji, a jest to definicja grywalizacji. W miarę postępów modułu zobaczymy, że nasza definicja grywalizacji będzie coraz bardziej dopracowywana. Więcej na ten temat dowiesz się w sekcji 2.2.

