

## 2.7 Łączenie treści i elementów gry

Problem z połączeniem treści nauczania i elementów gry nigdy nie dotyczył tego, czy można je połączyć, czy nie, chodziło o to, W JAKI SPOSÓB można je połączyć w sposób angażujący i motywujący dla uczniów.

Projektując elementy grywalizacji jako ogólny przewodnik, ważne jest, aby pamiętać o trzech C, które są treścią, wyborem i wyzwaniem. Treścią kursu jest program nauczania i wymagane standardy przedmiotowe. Jednak podczas prezentowania treści, aby odblokować motywację uczniów, musisz świadomie najpierw znaleźć znaczenie w treści dydaktycznej, a następnie pomóc uczniom je dostrzec. Wybór to wolność dla uczniów do odkrywania i podążania własną, unikalną i indywidualną ścieżką zdobywania treści. I na koniec, Wyzwania utrzymują zaangażowanie ucznia przez cały okres nauki, gdy podejmuje on misję opanowania treści.

