

2.3 Kaj igrifikacija NI

Odpravljanje mentalnih blokad iger in igrifikacije

Za tiste med nami, ki nismo igralci in zato zapletenost igrifikacije ni odveč, je pomembno omeniti, da so se igre dandanes razvile v znanost in umetnost, ki je tako večplastna in zapletena, da od igralca zahteva večopravnost in obdelavo velikih količin informacij ter njihovo strateško in učinkovito uporabo za doseg želenega rezultata. To je nekaj, kar zahtevamo tudi od naših učencev. To je standard in raven akademske in izobraževalne odličnosti, ki jo moramo postaviti našim učencem. Da ne bodo apatični sprejemniki informacij, temveč ljudje, ki znajo sprejemati in kritično analizirati informacije, tako da dobijo pomen na podlagi okolice ali konteksta, ter jih znajo logično in ustrezno uporabiti za doseg pozitivnega rezultata, pri čemer morajo biti sposobni komunicirati in produktivno sodelovati z ekipo, hkrati pa biti omejeni in pod stresom, kot so časovne omejitve. Igralno okolje lahko ponudi simulirano okolje, ki posnema pogoje, ki smo jih pravkar omenili, in pripelje naše učence do akademskega in izobraževalnega uspeha. Čeprav je to morda res, pa se mnogi od nas izogibajo dati igrifikaciji priložnost.

Zato je namen tega videoposnetka obravnavati nekatere mite in predsodke o igrifikaciji, saj lahko na žalost celo na podzavestni ravni ustvarijo miselne blokade, ki nas odvrčajo od tega, da bi poskusili z igrifikacijo, kar na koncu pomeni, da ne bomo uporabili izjemnega orodja, ki lahko našim učencem pomaga doseči njihov potencial. Takšni miti vključujejo razmišljanje, da je igrifikacija izguba časa, saj se samo igramo igre, ki ne bodo prinesle ničesar; da moraš biti igralec, da lahko igrificiraš svoje učno okolje; da je draga; da potrebuješ veliko tehnologije in da jo lahko uporabiš samo pri določenih predmetih, razredih in starostih.

Zato se teh pomislekov lotimo takoj.

Igrifikacija ni zapravljanje časa z igranjem iger

Številna strokovna področja, vključno z upravljanjem tveganj, zdravstvom, politiko in obrambo, uporabljajo uporabne igre/resne igre kot strateško igro za reševanje resničnih problemov, saj prepoznavajo igrifikacijo kot močno orodje, ki ponuja praktično izkustveno učenje, ki igralcem ne le omogoča, da se učijo na svojih napakah in vadijo, temveč se ob nenehno spreminjajočih se spremenljivkah in scenarijih naučijo postati razgledani, prilagodljivi, ustvarjalni in kritični reševalci težav.

Ni vam treba biti igralec, da bi lahko igrificirali učilnico ali pouk

Kot pri vseh drugih dejavnostih tudi pri tej velja, da vam prakticiranje dejavnosti omogoča razumevanje in vpogled v to, kako deluje splošna logika in strategija nečesa, kot je v našem primeru načrtovanje iger, in bolj ko to prakticirate (v našem primeru igre), lažje boste prepoznali podrobnosti, kot so elementi igre, in kako se uporabljajo in kdaj ter zakaj. Ko bo torej prišel čas, da se preizkusite v igrifikaciji pouka, bo vključevanje igralnih elementov v vsebino in učne cilje veliko lažje, saj boste razvili miselnost, ki bo omogočala razumevanje, kako je to mogoče povezati. NIKOLI vam ni treba biti igralec, da bi lahko začeli igrati igre v svojem učnem okolju. Zakaj? Ker o igrah veste veliko več, kot si mislite,



saj tudi če v zadnjem času niste igrali nobene igre, ste bili med odraščanjem zagotovo izpostavljeni igranju iger, pa najsi bo to igranje igre tic tac toe, monopolija, kart uno ali celo igranje navideznih vojakov na dvorišču s prijatelji iz soseske, kot sem bil jaz. Nekoč ste bili otrok, kar pomeni, da je zelo malo verjetno, da niste doživeli nečesa, kar bi imelo elemente oblikovanja igre. Morda je še pomembneje, da ste sami ustvarili igro z lastnimi pravili, pa naj so bila še tako preprosta, ste že ustvarili svojo igro, in to je nekaj, kar si želim, da bi si zapomnili. Kako bi to lahko izgledalo? Lahko je preprosto, kot so pravila igre, ki temeljijo na vzroku in posledici. Tako, da dlje ko vržeš žogo, več točk dobiš, in ko dosežeš 100 točk, dobiš čokolado za prvo stopnjo. Da bi dosegli naslednjo stopnjo in naslednjič dobili naslednjo čokolado, morate zbrati 200 točk.

Tako vidite, da je zelo verjetno, da ste morda nevede že kdaj ustvarili svojo igro, zato lahko to storite še enkrat. In če niste, ste lahko razumeli pravila določene igre, da bi jo lahko pozneje ponovno igrali. Kartice UNO so lahko odličen primer tega.

Igrifikacija ni draga

Za marsikoga bo morda presenetljiv podatek, da je igrifikacija vašega učnega prostora lahko tako draga ali tako poceni, kot bi si želeli. Da, mnogi programi, aplikacije in programi za igrifikacijo lahko zahtevajo uporabo interneta, tehnologije in celo licenčnino ali naročnino, zato v tem smislu niso brezplačni. Ker igre in koncept gamifikacije niso omejeni na računalniške ali konzolne igre, lahko uporabite namizne igre, do katerih imate dostop, kot so monopoly, Jenga, kače in lestve. Gamifikacijo lahko pravzaprav začnete izvajati brez pripravljenih iger, če le poznate njihova pravila. Vzemimo na primer igro tic-tac-toe, za katero potrebujete le pisalo in papir ali marker in tablo, s čimer omejite stroške gamifikacije.

Igrifikacija ne zahteva veliko tehnologije:

Ker igrifikacija v razredu ne zahteva ali postavlja pričakovanja za polnoprodukcijske igre, veliko tehnologije ali drage tehnologije ni potrebno. V nekaterih primerih sploh ni potrebna. Poudarek igrifikacije ni na tehnologiji, temveč na sodelovanju. Dokler torej igralce-učence namerno vključujete prek elementov igre, kot so zgodba, izzivi, ste dobri.

Vi ste mojster igre, kar pomeni, da lahko ponovno uporabite vse, kar imate na voljo, bodisi predmete v okolici vašega razreda bodisi odprtokodna spletna orodja, sisteme za upravljanje učenja s točkovnimi sistemi ali druge elemente, kot so spletne lestvice.

Igrifikacija ni omejena na razred ali predmet

Uporablja se lahko v vseh razredih in na vseh predmetnih področjih. Pravzaprav se uporablja v poklicnem okolju za motiviranje zaposlenih za doseganje ciljev. Razlog, zakaj igrifikacija ni omejena na razred, predmet ali starost, je v tem, da igrifikacija ni primarno osredotočena na vsebino, temveč je osredotočena na vključevanje učenca ali uporabnika. Ne glede na to, ali delate z učenci v vrtcu, univerzitetnimi študenti ali celo zaposlenimi, ki se morajo nečesa naučiti v organizaciji, lahko vzamete vsebino ali predmet, kot je, in na vrh dodate plast strukture igre. Za to vrsto igrifikacije obstaja posebno ime, imenuje se strukturna igrifikacija in o njej bomo podrobneje govorili v naslednjem delu tega modula.

Igre in s tem igrifikacija niso namenjene samo fantom

Obstaja veliko napačnih prepričanj, ki delujejo odvrčalno in lahko posledično izključujejo dekleta in ženske iz številnih področij, vključno s STEM in igralnim okoljem, in to je lahko napačno prepričanje, ki



Ljudi odvrča od igrifikacije učnih okolij, saj lahko dvomijo v zanimanje učenk za igre. Če pogledamo statistične podatke o deležu žensk v igralski skupnosti, na primer v ZDA, je ta delež približno 40-45 %. Zakaj je tako visok? Ker seveda človeške lastnosti, kot so ambicioznost, zagnanost in odločnost, ki jih zadovoljujejo igre, preprosto niso omejene s spolom. Zato vam ni treba skrbeti, da bi igrifikacija v učnem okolju dajala prednost enemu spolu pred drugim.

