

3.10 Uravnoteženje

Pri učenju in izobraževanju je igrifikacija namenjena ustvarjanju vaj, priložnosti in postopkov, ki so usmerjeni v reševanje problemov, povezanih z učenjem in izobraževanjem, zato je pomembno, da imamo vedno v mislih naše višje izobraževalne cilje in da jih ne izgubimo, ko se potopimo v proces oblikovanja igrifikacije. Vedno moramo ohraniti ravnovesje med učenjem in igranjem, sicer se lahko naš cilj igrifikacije zlahka preusmeri od obvladovanja učenja k zmagi v igri za naše učence. Učno mojstrstvo se tu nanaša na obvladovanje izobraževalnih vsebin, spretnosti ali miselnosti, odvisno od ciljev učnega načrta, ki so nam določeni.

Tako smo prišli do definicije Add on # 2, ki jo je ponovno pripravil Michael Matera.

"Uspeh pride, ko smo namerni pri načinih uporabe igrifikacije v povezavi s standardi učnega načrta. To, kar v bistvu počnemo, je izobraževalna mešanica učenja z igrami ter drugih preizkušenih metod. Ko plujemo naprej, ne pozabite, da igrifikacijo uporabljamo za izboljšanje tega, kar že počnemo."

Ta citat nam daje odlično priložnost, da preidemo na mešano učenje, ki je, kot bomo razpravljali, prav tako izobraževalna mešanica, ki jo lahko uporabimo za izboljšanje tega, kar že počnemo.

Preden preidete na naslednji del. Poskrbite, da boste v svoj dokument Gamification journey vključili drugi dodatek za opredelitev.

