

2.3 Τι ΔΕΝ είναι το Gamification

Αντιμετώπιση των διανοητικών φραγμών του παιχνιδιού και της παιχνιδοποίησης

Για όσους από εμάς δεν είναι παίκτες και επομένως η πολυπλοκότητα της παιχνιδοποίησης δεν είναι περιττή, είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι τα παιχνίδια στις μέρες μας έχουν εξελιχθεί σε μια επιστήμη και μια τέχνη που είναι τόσο πολύπλευρη και σύνθετη που απαιτεί από τον παίκτη να κάνει πολλαπλές εργασίες και να επεξεργάζεται άφθονες πληροφορίες και στη συνέχεια να τις εφαρμόζει στρατηγικά και αποτελεσματικά για να φτάσει σε ένα επιθυμητό αποτέλεσμα. Αυτό είναι κάτι που απαιτούμε και εμείς από τους μαθητές μας. Αυτό είναι το πρότυπο και το επίπεδο ακαδημαϊκής και εκπαιδευτικής αριστείας που πρέπει να θέτουμε για τους μαθητές μας. Να μην είναι απαθείς δέκτες πληροφοριών αλλά άνθρωποι που μπορούν να λαμβάνουν και να αναλύουν πληροφορίες με κριτικό τρόπο ώστε να αποκτούν νόημα με βάση το περιβάλλον ή το πλαίσιο και να είναι σε θέση να τις εφαρμόζουν λογικά και κατάλληλα για να επιφέρουν ένα θετικό αποτέλεσμα και όλα αυτά ενώ πρέπει να είναι σε θέση να επικοινωνούν και να συνεργάζονται παραγωγικά με μια ομάδα ενώ παράλληλα βρίσκονται υπό περιορισμούς και παράγοντες άγχους όπως ο περιορισμός του χρόνου. Ένα περιβάλλον παιχνιδιών μπορεί να προσφέρει ένα προσομοιωμένο περιβάλλον που μιμείται τις συνθήκες που μόλις αναφέραμε και να οδηγήσει τους μαθητές μας στην ακαδημαϊκή και εκπαιδευτική επιτυχία. Παρόλο που αυτό μπορεί να συμβαίνει, ωστόσο, πολλοί από εμάς αποφεύγουν να δώσουν μια ευκαιρία στην παιχνιδοποίηση.

Έτσι, σκοπός αυτού του βίντεο είναι να ασχοληθούμε με ορισμένους μύθους και προκαταλήψεις σχετικά με την παιχνιδοποίηση, καθώς μπορούν δυστυχώς ακόμη και σε υποσυνείδητο επίπεδο να δημιουργήσουν νοητικά μπλοκαρίσματα που μας αποτρέπουν από το να δώσουμε μια ευκαιρία στην παιχνιδοποίηση, πράγμα που σημαίνει ότι στο τέλος της ημέρας δεν θα αξιοποιήσουμε ένα καταπληκτικό εργαλείο που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές μας να αξιοποιήσουν τις δυνατότητές τους. Τέτοιοι μύθοι περιλαμβάνουν τη σκέψη ότι η παιχνιδοποίηση είναι χάσιμο χρόνου, καθώς απλώς παίζουμε παιχνίδια που δεν θα καταλήξουν σε τίποτα, ότι πρέπει να είστε παίκτης για να μπορέσετε να παιχνιδοποιήσετε το μαθησιακό σας περιβάλλον, ότι είναι ακριβό, ότι χρειάζεστε πολλή τεχνολογία και ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για συγκεκριμένα μαθήματα, τάξεις και ηλικίες.

Ας αντιμετωπίσουμε λοιπόν αυτές τις ανησυχίες κατά μέτωπο.

Η παιχνιδοποίηση δεν είναι σπατάλη χρόνου παίζοντας παιχνίδια

Πολλοί επαγγελματικοί τομείς, όπως η διαχείριση κινδύνων, η υγειονομική περίθαλψη, η πολιτική και η άμυνα, χρησιμοποιούν εφαρμοσμένα παιχνίδια/σοβαρά παιχνίδια ως στρατηγικό παιχνίδι για την επίλυση προβλημάτων του πραγματικού κόσμου, καθώς αναγνωρίζουν την παιχνιδοποίηση ως ένα ισχυρό εργαλείο που προσφέρει πρακτική βιωματική μάθηση, η οποία όχι μόνο επιτρέπει στους παίκτες να μαθαίνουν από τα λάθη τους και να εξασκούνται, αλλά και όταν αντιμετωπίζουν συνεχώς μεταβαλλόμενες μεταβλητές και σενάρια να μαθαίνουν να γίνονται απαιτητικοί, ευέλικτοι, δημιουργικοί και κριτικοί λύτες προβλημάτων.



Δεν χρειάζεται να είστε παίκτης για να μπορέσετε να παιχνιδιοποιήσετε την τάξη ή το μάθημά σας

Φυσικά, όπως συμβαίνει με οτιδήποτε άλλο, το να είστε επαγγελματίας σε μια δραστηριότητα σας παρέχει κατανόηση και διορατικότητα ως προς το πώς λειτουργεί η γενική λογική και στρατηγική κάποιου πράγματος, όπως στην περίπτωση μας ο σχεδιασμός παιχνιδιών, και όσο περισσότερο εξασκείστε σε αυτό το κάτι (το παιχνίδι στην περίπτωση μας) τόσο πιο εύκολο θα είναι να εντοπίζετε λεπτομέρειες, όπως τα στοιχεία του παιχνιδιού, αλλά και το πώς χρησιμοποιούνται και τότε, καθώς και γιατί. Επομένως, όταν έρθει η ώρα να δοκιμάσετε να κάνετε παιχνίδι στα μαθήματά σας, η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού στο περιεχόμενο και τους μαθησιακούς σας στόχους θα είναι πολύ πιο εύκολη, καθώς θα έχετε αναπτύξει μια νοοτροπία που θα βλέπει πώς μπορεί να γίνει η σύνδεση. ΟΜΩΣ, δεν χρειάζεται να είστε παίκτης για να μπορέσετε να αρχίσετε να παιχνιδιοποιείτε το μαθησιακό σας περιβάλλον. Γιατί; Επειδή ξέρετε πολύ περισσότερα από όσα νομίζετε για τα παιχνίδια, διότι ακόμη και αν δεν έχετε παίξει κάποιο παιχνίδι πρόσφατα, μεγαλώνοντας θα πρέπει να έχετε εκτεθεί στο παιχνίδι και στα παιχνίδια, είτε πρόκειται για παιχνίδια tic tac toe, monopoly, κάρτες υπο ή ακόμη και για παιχνίδια με φανταστικούς στρατιώτες στην αυλή σας με τους φίλους της γειτονιάς σας, όπως εγώ. Ήσασταν κάποτε παιδί, πράγμα που σημαίνει ότι είναι εξαιρετικά απίθανο να μην έχετε βιώσει κάτι που είχε κάποια στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιού. Ίσως ακόμη πιο σημαντικό είναι ότι εσείς οι ίδιοι έχετε δημιουργήσει ένα παιχνίδι με τους δικούς σας κανόνες, όσο υποτυπώδεις και αν ήταν, έχετε δημιουργήσει το δικό σας παιχνίδι στο παρελθόν και αυτό είναι κάτι που θέλω να θυμάστε. Πώς θα μπορούσε να μοιάζει αυτό; Θα μπορούσε να είναι τόσο απλό όσο ένας κανόνας παιχνιδιού τύπου "αιτία και αποτέλεσμα". Όσο πιο μακριά πετάτε μια μπάλα τόσο περισσότερους πόντους παίρνετε και μόλις φτάσετε τους 100 πόντους παίρνετε μια σοκολάτα για το πρώτο επίπεδο. Για να φτάσετε στο επόμενο επίπεδο και να πάρετε την επόμενη σοκολάτα την επόμενη φορά πρέπει να συγκεντρώσετε 200 πόντους.

Βλέπετε, λοιπόν, ότι είναι πολύ πιθανό να έχετε ίσως και εν αγνοία σας δημιουργήσει το δικό σας παιχνίδι στο παρελθόν και επομένως μπορείτε να το ξανακάνετε. Και αν δεν το έχετε κάνει, έχετε καταφέρει να κατανοήσετε τους κανόνες ενός συγκεκριμένου παιχνιδιού προκειμένου να το ξαναπαίξετε αργότερα. Οι κάρτες UNO μπορούν να αποτελέσουν ένα εξαιρετικό παράδειγμα για αυτό.

Το Gamification δεν είναι ακριβό

Πολλοί μπορεί να εκπλαγούν αν μάθουν ότι η παιχνιδιοποίηση του μαθησιακού σας χώρου μπορεί να είναι τόσο ακριβή ή τόσο φθηνή όσο θα θέλατε να είναι. Ναι, πολλά λογισμικά, εφαρμογές και προγράμματα παιχνιδιοποίησης μπορεί να απαιτούν τη χρήση του διαδικτύου, της τεχνολογίας και ακόμη και μια άδεια χρήσης ή συνδρομή, οπότε, υπό αυτή την έννοια, μπορεί να μην είναι δωρεάν. Δεδομένου ότι τα παιχνίδια και η ιδέα πίσω από την παιχνιδιοποίηση δεν περιορίζονται σε παιχνίδια που βασίζονται σε υπολογιστές ή κονσόλες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα επιτραπέζια παιχνίδια στα οποία έχετε πρόσβαση, όπως η Monopoly, το Jenga, τα φίδια και οι σκάλες. Στην πραγματικότητα μπορείτε να ξεκινήσετε την παιχνιδιοποίηση χωρίς έτοιμα παιχνίδια, αρκεί να γνωρίζετε τους κανόνες τους. Ας πάρουμε για παράδειγμα το tic-tac-toe, το μόνο που χρειάζεστε είναι στυλό και χαρτί ή μαρκαδόρο και πίνακα περιορίζοντας έτσι τα έξοδα του gamifying.

Το Gamification δεν απαιτεί πολλή τεχνολογία:



Τα έξοδα που σχετίζονται με τα διαδικτυακά παιχνίδια ή τα παιχνίδια που βασίζονται σε υπολογιστή ή κονσόλα αναφέρθηκαν προηγουμένως, οπότε αισθάνομαι τώρα υποχρεωμένος να ασχοληθώ με την επόμενη ανησυχία σχετικά με την ανάγκη για πολλή τεχνολογία ως προϋπόθεση για την παιχνιδοποίηση. Δεδομένου ότι η παιχνιδοποίηση στην τάξη δεν απαιτεί ή δεν θέτει τις προσδοκίες για παιχνίδια πλήρους παραγωγής, δεν είναι απαραίτητη η πολλή τεχνολογία ή η ακριβή τεχνολογία. Σε ορισμένες περιπτώσεις, δεν είναι καθόλου απαραίτητη. Το επίκεντρο της παιχνιδοποίησης δεν είναι η τεχνολογία, αλλά η εμπλοκή. Εφόσον λοιπόν εμπλέκετε τους παίκτες-μαθητές σκόπιμα μέσω στοιχείων παιχνιδιού, όπως η ιστορία και οι προκλήσεις, είστε καλά.

Εσείς είστε ο κυρίαρχος του παιχνιδιού, που σημαίνει ότι και πάλι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε έχετε στη διάθεσή σας, είτε αυτά είναι αντικείμενα γύρω από την τάξη σας είτε διαδικτυακά εργαλεία ανοιχτού κώδικα, συστήματα διαχείρισης μάθησης με συστήματα πόντων ή άλλα στοιχεία όπως οι διαδικτυακοί πίνακες κατάταξης.

Η παιχνιδοποίηση δεν περιορίζεται ανάλογα με τη βαθμίδα ή το μάθημα

Μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις τάξεις και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Στην πραγματικότητα χρησιμοποιείται σε επαγγελματικά περιβάλλοντα για την παρακίνηση των εργαζομένων να επιτύχουν τους στόχους τους. Ο λόγος για τον οποίο η παιχνιδοποίηση δεν περιορίζεται σε βαθμίδες, θέματα ή ηλικίες είναι επειδή η παιχνιδοποίηση δεν επικεντρώνεται κυρίως στο περιεχόμενο, αλλά αντίθετα επικεντρώνεται στην εμπλοκή του μαθητή ή του χρήστη. Έτσι, είτε εργάζεστε με μαθητές νηπιαγωγείου είτε με φοιτητές πανεπιστημίου είτε ακόμη και με υπαλλήλους που πρέπει να μάθουν κάτι μέσα σε έναν οργανισμό, αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι να πάρετε το περιεχόμενο ή το θέμα σας ως έχει και πάνω από αυτό να προσθέσετε ένα στρώμα δομής παιχνιδιού. Υπάρχει μια συγκεκριμένη ονομασία για αυτό το είδος παιχνιδοποίησης, ονομάζεται δομική παιχνιδοποίηση και θα μιλήσουμε γι' αυτό περαιτέρω στο επόμενο μέρος αυτής της ενότητας.

Τα παιχνίδια και συνεπώς η παιχνιδοποίηση δεν είναι μόνο για τα αγόρια

Υπάρχουν πολλές παρανοήσεις εκεί έξω που λειτουργούν αποτρεπτικά και μπορούν ως αποτέλεσμα να αποκλείουν τα κορίτσια και τις γυναίκες από πολλούς τομείς, συμπεριλαμβανομένων των STEM και του περιβάλλοντος των παιχνιδιών, και αυτή μπορεί να είναι μια παρανόηση που αποτρέπει τους ανθρώπους από την παιχνιδοποίηση των μαθησιακών τους περιβαλλόντων, καθώς μπορεί να αμφισβητούν το ενδιαφέρον των γυναικών μαθητών για τα παιχνίδια. Αν αναζητήσουμε τα στατιστικά στοιχεία σχετικά με το ποσοστό των γυναικών στην κοινότητα των παιχνιδιών στις ΗΠΑ, για παράδειγμα, είναι περίπου 40-45 %. Γιατί είναι τόσο υψηλό; Επειδή φυσικά τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά της φιλοδοξίας, της ορμής, της αποφασιστικότητας που ικανοποιούνται μέσω του παιχνιδιού απλά δεν περιορίζονται από το φύλο. Επομένως, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το γεγονός ότι η παιχνιδοποίηση ευνοεί το ένα φύλο έναντι του άλλου στο μαθησιακό σας περιβάλλον.

