

2.7 Σύνδεση περιεχομένου και στοιχείων παιχνιδιού

Το θέμα με την ένωση του διδακτικού περιεχομένου και των στοιχείων του παιχνιδιού δεν ήταν ποτέ το αν μπορούν ή όχι να συνδεθούν αυτά τα δύο, αλλά το ΠΩΣ μπορούν να συνδεθούν με τρόπο που να είναι ελκυστικός και να παρακινεί τους μαθητές σας.

Όταν σχεδιάζετε τα στοιχεία παιχνιδιοποίησης ως γενικό οδηγό, είναι σημαντικό να έχετε κατά νου τα τρία C που είναι το περιεχόμενο, η επιλογή και η πρόκληση. Περιεχόμενο είναι φυσικά το πρόγραμμα σπουδών και τα απαιτούμενα πρότυπα. Καθώς όμως παρουσιάζετε το περιεχόμενο, προκειμένου να ξεκλειδώσετε τα κίνητρα των μαθητών σας, πρέπει να είστε σκόπιμοι στο να βρείτε πρώτα το νόημα στο διδακτικό σας περιεχόμενο και στη συνέχεια να βοηθήσετε τους μαθητές σας να το αντιληφθούν. Η επιλογή είναι η ελευθερία των μαθητών να εξερευνήσουν και να ακολουθήσουν τη δική τους μοναδική και ατομική πορεία προς την κατάκτηση του περιεχομένου. Και τέλος, οι προκλήσεις διατηρούν τη δέσμευση του εκπαιδευόμενου καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής περιόδου, καθώς αναλαμβάνει την αποστολή να κατακτήσει το περιεχόμενο.

