

### 3.6 Περισσότερα για τους τύπους Gamification

Τώρα που γνωρίζουμε λίγα πράγματα για τα στοιχεία του παιχνιδιού, μπορούμε να ριζούμε μια άλλη ματιά στους τύπους της παιχνιδοποίησης. Πριν το κάνουμε, μια υπενθύμιση σχετικά με τη διάκριση μεταξύ gamification περιεχομένου και δομικής gamification. Στη δομική παιχνιδοποίηση, τα στοιχεία παιχνιδιού που χρησιμοποιούνται δεν μεταβάλλουν το μαθησιακό περιεχόμενο. Αντίθετα, η δομή της παιχνιδοποίησης χτίζεται γύρω από το περιεχόμενο. Η λογική αυτού του τύπου παιχνιδοποίησης ενημερώνει για την επιλογή των στοιχείων που θα συμπεριλάβει στην παιχνιδοποιημένη εμπειρία. Οι πόντοι, τα σήματα και οι πίνακες κατάταξης μπορούν να συμπεριληφθούν ανεξάρτητα από το διδακτικό περιεχόμενο. Στην παιχνιδοποίηση περιεχομένου, ωστόσο, τα στοιχεία, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού και η αισθητική μεταβάλλουν το μαθησιακό περιεχόμενο, όχι αρκετά ώστε να το μετατρέψουν σε παιχνίδι, αλλά αρκετά ώστε η παρουσίαση του περιεχομένου να μοιάζει περισσότερο με παιχνίδι.

Η λογική πίσω από αυτόν τον τύπο παιχνιδοποίησης επηρεάζει επίσης τα επιλεγμένα στοιχεία, καθώς και τη σκέψη και την αισθητική του παιχνιδιού. Η αφήγηση ιστοριών, οι προκλήσεις, οι ανταμοιβές, οι χαρακτήρες, τα σπίτια, οι βρόχοι ανατροφοδότησης και η αποτυχία είναι μερικά από τα στοιχεία που χρησιμοποιούνται στην παιχνιδοποίηση περιεχομένου. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι πόντοι, τα σήματα και οι πίνακες αρχηγών δεν μπορούν να συμπεριληφθούν στην παιχνιδοποίηση περιεχομένου, απλώς τα προηγούμενα στοιχεία που αναφέρθηκαν ότι συναντώνται στην παιχνιδοποίηση περιεχομένου τείνουν να κάνουν την παιχνιδοποιημένη μαθησιακή εμπειρία πιο καθηλωτική. Επιπλέον, τα στοιχεία και η παρουσίαση του περιεχομένου είναι προσαρμοσμένα ώστε να ταιριάζουν σε ένα συγκεκριμένο θέμα και πρέπει να σημειώσουμε ότι εξαιτίας αυτού του είδους της παιχνιδοποίησης μπορεί να χρειαστεί πολύ μεγαλύτερη επένδυση χρόνου για την ανάπτυξή της από τη δομική παιχνιδοποίηση που σε πολλές περιπτώσεις μπορεί να ακολουθήσει πρότυπα σχήματα για να μειωθεί ο χρόνος ανάπτυξης. Η δυνατότητα επαναχρησιμοποίησης για την παιχνιδοποίηση περιεχομένου δεν αποτελεί μεγάλη επιλογή, καθώς η δομή που δημιουργήθηκε ήταν μόνο για συγκεκριμένο περιεχόμενο και μαθησιακούς στόχους. Ωστόσο, στην περίπτωση της δομικής παιχνιδοποίησης, καθώς η δομή που δημιουργείται είναι ένα στρώμα που τοποθετείται πάνω ή γύρω από το περιεχόμενο και συνεπώς δεν μεταβάλλει το περιεχόμενο, αυτό σημαίνει ότι η δομή μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί για άλλους μαθησιακούς στόχους. Παρομοίως, η ενημέρωση του περιεχομένου στην περίπτωση της δομικής παιχνιδοποίησης είναι πολύ πιο γρήγορη και πιο εύκολη από ό,τι στην παιχνιδοποίηση περιεχομένου, καθώς στην τελευταία περίπτωση ο σχεδιαστής θα πρέπει να ξαναδουλέψει ολόκληρο το περιεχόμενο, καθώς κάθε στάδιο και κάθε εξέλιξη στο παιχνιδοποιημένο ταξίδι συνδέεται στενότερα μέσω μιας ιστορίας. Ωστόσο, αυτό δεν θα πρέπει να σας αποθαρρύνει από το να δοκιμάσετε την παιχνιδοποίηση περιεχομένου, καθώς μπορεί να δημιουργήσει απίστευτα καθηλωτικά περιβάλλοντα μάθησης. Είναι πιο πιθανό λόγω των χρονικών περιορισμών στην αρχή, ειδικά, να χρησιμοποιείτε συχνότερα τη δομική παιχνιδοποίηση. Προτείνω ωστόσο να χρησιμοποιείτε την παιχνιδοποίηση περιεχομένου ειδικά όταν εισάγετε δύσκολα ή βαρετά για τους μαθητές θέματα, καθώς η καθηλωτική φύση αυτού του τύπου παιχνιδοποίησης μπορεί να τους εμπλέξει καλύτερα και να τους παρακινήσει να συμμετάσχουν ενεργά στην απόκτηση των μαθησιακών στόχων.

