

ABC GRYWALIZACJI

Użytkownicy szkoleń zapamiętują:

- 10 % tego, co czytają,
- 20 % tego, co słyszą,
- 90 % tego, co robią, nawet jeśli jest to symulacja.

80 % osób chciałoby, aby ich nauka bardziej przypominała grę. Grywalizacja to wykorzystanie mechanizmów gier fabularnych i komputerowych w procesie edukacyjnym. Zastosowanie takich technik, jak punkty, poziomy trudności, pasek postępu czy licznik czasu, zwiększa zaangażowanie uczestników kursu. Z kolei pokonywanie kolejnych poziomów i wyzwań czy zdobywanie nagród daje przyjemność i satysfakcję, która zachęca do zwiększenia wysiłków oraz motywuje do dalszej nauki.

PUNKTY

999

pozytywne wzmocnienie (nagroda za poprawne wykonanie zadania, miernik sukcesu), kontrola postępów i porównywanie wyników.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Podział dużego wyzwania na mniejsze, przystępne etapy, umiejętne ustawienie progu wejścia – gra nie może być ani za łatwa, ani za trudna.

PASEK POSTĘPU

Informacja dla użytkownika, na jakim znajduje się poziomie, ile zadań już wykonał, jaką partię materiału zrealizował, ile musi zrobić, aby osiągnąć cel.

RANKING

Możliwość porównywania się z innymi użytkownikami pod względem liczby zdobytych punktów, wykonanych zadań, pokonanych poziomów itp.

LICZNIK CZASU

Mierzenie czasu w rywalizacji z innymi i samym sobą, ocena własnej efektywności.

WIRTUALNA WALUTA

Środek płatniczy, który można przeliczyć na nagrody (np. punkty doświadczenia) lub wydać na zakup wirtualnych przedmiotów.

WIRTUALNE PRZEDMIOTY

Przedmioty, którymi użytkownik posługuje się w grze.

WIRTUALNE NAGRODY, ODZNAKI

Wizualny sposób wyróżnienia użytkowników, którzy wykonali pewne zadanie lub osiągnęli dany poziom, motywacja do podejmowania kolejnych wyzwań.

FEEDBACK

Informacja zwrotna dotycząca danej aktywności, np. pochwała, nagroda, wskazówka, zachęta do podjęcia kolejnej próby.

GRYWALIZACJA NA DUOLINGO.COM

PRACA Z INFOGRAFIKĄ

1. Z jakimi formami grywalizacji spotykasz się na co dzień?
2. Jakie działania zwiększają zaangażowanie uczestników kursu?