



NAVRHOVANIE GAMIFIKAČNÝCH SYSTÉMOV

Abstract

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



OBSAH

ZAVEDENIE	0
O SPOLOČNOSTI MAXIMUS	0
ČO JE GAMIFIKÁCIA?	1
Rozlišovacia stránka s prvkami založenými na hre	1
Ciele gamifikácie.....	1
Príspevok Maximus	2
NAVRHOVANIE RIEŠENIA GAMIFICATION	3
Hospodársky systém.....	3
Úlohy/dosiahnuté výsledky/misie.....	4
Odmeny.....	5
Úrovne/skúsenosti (uznávanie).....	6
Pojem	7
Rozprávanie	7
PRISPÔSOBENIE GAMIFIKÁCIE PODĽA VEKU/PROSTREDIA	8
Základná škola (deti)	8
Stredná a stredná škola (dospievajúci).....	8
Univerzita (mladí dospelí)	9
Práca (dospelí)	9

ÚVOD

Príručka "**Navrhovanie systémov gamifikácie v triede**" bola vytvorená pre projekt "MAXIMUS", ktorého cieľom je zlepšiť zapojenie a učenie sa študentov prostredníctvom gamifikovaných prostredí. Projekt zahŕňa návrh, vývoj a testovanie digitálneho motivačného systému, ktorý je možné prispôsobiť a zinteraktívniť. Príručka je o navrhovaní gamifikačných systémov v triede, čo zahŕňa pridávanie herných prvkov do neherných aktivít s cieľom zvýšiť motiváciu a angažovanosť študentov. Jeho cieľom je motivovať a posilniť správanie, ktoré vedie k učeniu a môže byť účinné v rôznych disciplínach. Nástroj MAXIMUS je prezentovaný ako prostriedok na zjednodušenie sledovania misií, bodovania a riadenia odmien s cieľom vytvoriť pútavé a flexibilné prostredie gamifikácie. Dizajnéri by mali pri navrhovaní gamifikačných systémov zvážiť niekoľko faktorov vrátane vnútornej motivácie, pozornosti venovanej rozmanitosti, stratégie, proporcionality, dostupnosti, zábavy, cieľov, kontextu, filozofie a osobnosti študenta.

O PROJEKTE MAXIMUS

Ciele:

- Zmysluplne a efektívne zvýšiť úroveň stimulov v triedach prostredníctvom technológií;
- Zvýšiť motiváciu a aktívne zapojenie študenta a zároveň zvýšiť jeho prierezové zručnosti, kritické myslenie a tvorivé vyjadrovanie;
- Umožniť študentom sledovať svoj vlastný pokrok a odmeňovať ich pokrok/úspech;
- Vytvoriť otvorené a prístupné prostredie pre školskú komunitu;
- Pomôcť učiteľom/žiakom stanoviť/splniť SMART (dosiahnuteľné) ciele v triede;
- Poskytnúť užitočné nástroje pre učiteľov na motiváciu a zapojenie žiakov;
- Umožniť učiteľom monitorovať pokrok žiakov v rôznych oblastiach.

Výsledky:

- Návrh a nastavenie systému Maximus;
- Testovanie platformy Maximus a upgrade na mobilnú aplikáciu;
- Audiovizuálne pokyny Maximus.

Cieľové skupiny:

- Odborníci, učelia a školitelia
- Študenti

ČO JE GAMIFIKÁCIA?

Gamifikácia je proces pridávania herných **prvkov a mechaník do neherných aktivít** s cieľom **zvýšiť motiváciu a angažovanosť**. Dá sa aplikovať na mnohé oblasti, ale v tejto súvislosti sa zameriame na jeho využitie vo vzdelávaní.

Napríklad: Povzbudzovanie detí, aby robili domáce práce tým, že ich odmeňujete bodmi, ktoré možno vymeniť za výhody a benefity.

Rozlišovacia stránka s prvkami založenými na hre

Je bežné zamieňať gamifikáciu s učením založeným na hrách (GBL), ale sú to odlišné veci. V GBL vás učí samotná hra, zatiaľ čo cieľom gamifikácie je motivovať a posilňovať správanie, ktoré vedie k učeniu.

- **Príklady GBL, aby ste sa naučili sčítavať:** hranie hry, kde sú študenti obchodníkmi a musia sledovať svoje nákupy a predaje.
- **Príklad gamifikácie na učenie sa sčítavať:** odmeňovanie študentov, ktorí dobrovoľne vyriešia pracovný list problémov so sčítaním.

Z príkladov môžeme konštatovať, že GBL je efektívny spôsob, ako sa naučiť sčítavať, ale dalo by sa to isté urobiť pre presnosť, učenie sa o častiach buniek alebo písanie anglických skladieb? Odpoveď je nie. Na druhej strane, gamifikácia je oveľa všeobecnejšia a rovnaký systém môže byť použitý pre rôzne disciplíny.

Ciele gamifikácie

Na základe predchádzajúceho príkladu sa to môže zdať jednoduché. A v skutočnosti je jednoduché urobiť zlú gamifikáciu. Aby sme navrhli dobrú gamifikáciu, musíme pochopiť jej hlavné charakteristiky.

- **Nielen vonkajšia motivácia:** Gamifikácia je zameraná na najslabší typ motivácie - vonkajšiu "urob toto a ja ti za to dám odmenu, nerob to a budeš mať trest". Vnútoraná motivácia "Pochopte, že robiť to je pre vás dobré, pozrite sa, aké zábavné je to robiť" je lepšia a trvalejšia a nesmieme na ňu zabudnúť pri navrhovaní gamifikácie. Aby ste to dosiahli, musia byť nielen odmeny zaujímavé, ale aj úlohy.
 - **Príklad** ✘: Zhrňte časti bunky.
 - **Príklad** ✔: Navrhnete 3D model bunky a jej časti.
- **Pozornosť venovaná rozmanitosti:** Každý človek má iné zručnosti a iný spôsob učenia sa; musíme ponúknuť rôzne "úlohy", ktoré vyhovujú každému typu študenta.
 - **príklad** ✘: Môžete získať 3 body za predloženie eseje o stredoveku, za predloženie eseje o renesancii alebo za predloženie eseje o súčasnom veku.
 - **príklad** ✔: Môžete získať 3 body za predloženie eseje o stredoveku, za predloženie časovej osi stredoveku alebo za video vyrobené v stredovekých múzeách vo vašom meste.
- **Stratégia:** Pre každú situáciu a osobu je najproduktívnejšia stratégia skúšky iná. Odmeny by mali umožňovať rôzne prístupy.
 - **Príklad** ✔: Maríia vie, že skúšky robí veľmi pomaly - takže si kupuje "predĺžený čas". Juan má tendenciu „zabudnúť“, takže si preferuje kúpiť "pozretie do svojho zošitu na 30 sekúnd".

- **Proporcionalita:** Body spojené s úlohami a odmenami musia byť úmerné investovanému úsiliu alebo poskytnutým výhodám. Tým sa zabezpečí, že sa použijú všetky, pretože žiadna z nich nebude mať "nespravodlivú" hodnotu/cenu.
 - **Príklad** ❌: Cena 5 bodov za polozenie otázky učiteľovi počas skúšky (odpoveď áno/nie). 5 bodov za jednu skúškovú otázku, ktorá nebude hodnotená.
 - **Príklad** ✅: Cena 5 bodov za polozenie otázky učiteľovi počas skúšky (odpoveď áno/nie). 15 bodov za jednu nehodnotenú otázku na skúšku.
- **Dostupnosť:** Musíme zaujať tých, ktorí nie sú motivovaní, aby boli postupne motivovaní. Na dosiahnutie tohto cieľa musia existovať úlohy a odmeny prístupné rôznym úrovňam úsilia (pri rešpektovaní proporcionality).
 - **príklad** ❌: Juan nie je veľmi zapojený a pred skúškou nazbieral iba 6 bodov. Za 6 bodov si nemôže kúpiť žiadnu odmenu, takže sa tentokrát nezúčastní.
 - **príklad** ✅: Juan nie je veľmi zapojený a pred skúškou nazbieral iba 6 bodov. Za 6 bodov si môže kúpiť slabú odmenu, ale už sa zúčastňuje.
- **Zábava:** Ako iný dobrovoľný a hravý systém je to tiež príležitosť zmierniť napätie v akademickom prostredí a vytvoriť iný typ spolužitia. Preto by gamifikácia mala mať herný aspekt.
 - **Príklad** ❌: Gamifikácia má veľmi vážny tón, v odmenách nie sú žiadne obrázky a učiteľ sa nahnevá, ak sa trieda nezúčastní.
 - **Príklad** ✅: Gamifikácia má humorný alebo dobrodružný tón, má niektoré atraktívne aspekty a študenti ju vidia ako veľkú zaujímavosť.

Príspevok Maximus

Sledovanie všetkých procesov môže byť pre učiteľov veľmi únavné:

- Sledovanie toho, aké úlohy každý študent vykonáva.
- Prideľovanie bodov.
- Študenti si môžu kúpiť odmeny.
- Sledovanie odmien.
- Odpočítanie investovaných odmien z nazbieraných bodov.
- Študentské konzultovanie úloh s učiteľmi
- Systém by mal byť atraktívny, aby podporil účasť študentov.

MAXIMUS je nástroj navrhnutý tak, aby zjednodušil všetky tieto procesy, vďaka ktorým učelia strácajú veľa energie pri organizovaní gamifikácie. Inými slovami, jeho funkciou nie je zistiť, ako by mala gamifikácia vyzerať, ale poskytnúť atraktívne a flexibilné prostredie, ktoré sa dokáže prispôbiť takmer akémukoľvek konceptu gamifikácie.

NAVRHOVANIE RIEŠENIA GAMIFIKÁCIE

Pri navrhovaní gamifikácie to môžeme robiť rôznymi spôsobmi v závislosti od našich cieľov, kontextu, filozofie centra, osobnosti učiteľa. Dôležité je, aby každý študent mal tento introspektívny pohľad a robil vedomé rozhodnutia.

Príklady:

- Centrum, ktoré aplikuje gamifikáciu na všetky svoje subjekty, bude pravdepodobne uprednostňovať krížové odmeny (súvisiace s exkurziami) alebo dokonca vecné odmeny (produkty Maximus).
- Ak sa gamifikácia aplikuje na jeden predmet, odmeny budú lokálne, budú súvisieť so samotným predmetom a s rozvojom v triede.
- Ak má učiteľ so študentmi odľahčený vzťah, gamifikácia môže mať humornejšie nastavenie, napríklad so štýlom karikatúr, veľmi prehnanými menami odmien (napr. "dočasný žuvač": umožňuje vám predĺžiť čas skúšky o 5 minút).
- Ak má učiteľ vážnejší tón komunikácie, gamifikácia by mohla byť vážnejšia a odmeny tematickejšie (na hodine dejepisu, napríklad "Logistické zlepšenie: čas skúšky si môžete predĺžiť o 5 minút").

Systém ekonomiky

Akumulačný/odpisový systém indikuje, či naša gamifikácia umožňuje sporenie alebo nie. Výber môže závisieť od typu objektu, ktorý sa gamifikuje. V predmete s priebežným hodnotením nemá sporenie vplyv na obsah, ale v tých, ktoré sú rozdelené podľa tém, môže študent hromadiť úspory a musí sa sústrediť iba na tému, ktorá sa mu nepáči.

Príklady:

- **Akumulačný systém:** Juan ukladá body v témach aritmetiky, funkcií a geometrie, takže ich môže minúť na tému štatistiky, s ktorou zápasí.
- **Odpisový systém:** S každou novou témou sa hodnota uložených bodov znižuje o 50%, takže Juan má tendenciu minúť body získané zadaním na témy súvisiace s týmito úlohami. Ak chce mať ľahkú štatistiku, musí dokončiť "misie" pre túto tému.
- **Nakupovanie/fixné odmeny:** Tento aspekt stanovuje konkrétnu odmenu za dosiahnutie cieľa alebo na druhej strane stanovuje odmenu vo forme určitého počtu bodov alebo inými slovami menou gamifikácie, čo umožní jej vymenenie za to, čo študent uprednostňuje (zvýšenie stupňa prispôbenia).

Príklady:

- **Fixná odmena:** Po vyplnení formulára, ktorý odráža vzorce na tému fyziky, získa Mária možnosť použiť ho na skúške ako odmenu.
- **Nakupovať:** Po vyplnení formulára, ktorý odráža vzorce pre tému fyziky, Mária získa určitý počet bodov, ktoré je možné vymeniť za rôzne odmeny (napríklad viac času, prístup k poznámkam alebo konzultáciu s učiteľom).
- **Globálny/lokálny systém:** Tento aspekt rozlišuje medzi gamifikáciou, ktorá zahŕňa niekoľko subjektov alebo ovplyvňuje iba jeden. Mať v centre niekoľko gamifikačných systémov súčasne neznamena, že musia byť súčasťou globálneho systému. Existujú aj hybridné možnosti, kde časť odmeny je lokálna a ďalšia (napríklad skúsenostné body) je prierezová do všetkých gamifikácií.

Príklady:

- **Globálny systém:** S bodmi získanými prácou z matematiky si José môže kúpiť výhody v jazyku.
- **Miestny systém:** Ak si chce Jose kúpiť jazykové výhody, môže tak urobiť iba s bodmi získanými za jazykovú prácu.
- **Hybridný systém:** Jose dokončil matematickú prácu a jazykovú prácu. S každou prácou získal konkrétne body za každý predmet spolu s množstvom skúsenostných bodov. S matematickými bodmi si kupuje "pomoc kalkulačky na skúške", s jazykovými bodmi, si kupuje "pomoc slovníka na skúške", na druhej strane mu skúsenostné body z oboch predmetov umožňujú dosiahnuť úroveň 2, a získať nového avatara.

Úlohy/dosiahnuté výsledky/misie

Musia byť dobre definované, pedagogicky orientované a merateľné. Ostatné aspekty sa môžu líšiť podľa zámeru tvorca hry.

- **príklad** ✘: Byť dobrým spolužiakom zarába 10 až 20 bodov.
- **Príklad** ✔: Za každú pomoc, ktorú študent poskytne ako podporu inému študentovi, ktorý zápasí s matematikou, dostane 10 bodov.
- **Individuálne úlohy/kolektívne/tímové úlohy:**
 - **Jednotlivce:** Sú najzreteľnejšie. Vykonáva ich individuálny študent a dostávajú osobné uznanie.
 - **Príklad:** Clara urobí časovú os renesančnej témy a získa 10 bodov na výmenu za odmeny.
 - **Kolektívne:** Tie, ktoré musí vykonať celá trieda, aby získala body. Sú navrhnuté tak, aby podporovali zmysel pre záväzok voči skupine a sociálne povedomie.
 - **Príklad:** Všetci žiaci 3. ročníka splnili matematické úlohy, takže individuálna odmena za "vykonanie úloh" sa zdvojnásobí.
 - **Tímy:** Pre určitú dynamiku môže byť triedna skupina rozdelená do tímov, ktoré zdieľajú odmeny.
 - **Príklad:** V matematike sa hrá mentálna výpočtová rýchlostná hra, ktorá rozdeľuje triedu na tímy. Tím A vyhráva a všetci jeho členovia získavajú 15 bodov.
- **Obmedzené/neobmedzené dosiahnuté výsledky:** Tento aspekt hovorí o frekvencii, s akou je možné dosiahnuť výsledky, aby sa predišlo akýmkoľvek medzerám, ktoré by hru podkopali.
 - **Neobmedzene:** Úspechy je možné získať toľkokrát, koľkokrát chcete.
 - **Príklad:** Vykonanie 4 rovníc v matematike pre 2 body gamifikácie. Juan robí 400 rovníc a získava 200 bodov.
 - **Obmedzené:** Dosiahnutý výsledok (podľa predmetu alebo témy) je obmedzený počet.
 - **Príklad:** Vykonanie 4 rovníc v matematike pre 2 body gamifikácie, maximálne 4-krát. Juan robí 400 rovníc a získava 8 bodov.
- **Exkluzívne/spoločné dosiahnuté výsledky:** Táto funkcia súvisí s konkurenčným aspektom gamifikácie.
 - **Exkluzívne úspechy:** existuje obmedzený počet prípadov, kedy môže byť odmena udelená, takže ak o ňu predtým požiadali iní študenti a vyčerpali ju, ďalší študent, ktorý splní podmienky, ju nedostane.
 - **Príklad:** Prvých desať študentov, ktorí získajú 50 bodov, dostane školskú čiapku. Pedro bol dvanástym študentom, ktorý dosiahol 50 bodov, takže nedostáva čiapku.

- **Spoločné úspechy:** Každý študent, ktorý splní podmienky na získanie odmeny, ju dostane bez ohľadu na to, koľko spolužiakov o ňu predtým požiadal.
 - **Príklad:** Pedro nazbieral 50 bodov, takže dostane odmenu (čiapku) bez ohľadu na to, koľko študentov ho predtým dosiahlo.
- **Akademické / voľnočasové misie:** Tento aspekt sa týka priameho vzťahu medzi úlohou misie a obsahom, na ktorom sa pracuje. Táto klasifikácia je menej jasná ako predchádzajúce, pretože je subjektívnejšia.
 - **Akademické misie:** ide o misie, v ktorých úloha priamo ovplyvňuje predmet, a to buď prostredníctvom schém, triednych aktivít, zhrnutí atď.
 - **Príklad:** Dokončenie schém stredovekej témy v histórii získava 12 bodov.
 - **Misie vo voľnom čase:** Tieto misie zahŕňajú aktivity, ktoré by inak bolo ťažké hodnotiť v triede, ale o ktorých sa domnievame, že je potrebné ich podporovať.
 - **Príklad:** Sledovaním filmu "Meno ruže" a rozprávaním triede, ktoré stredoveké prvky ste v ňom rozpoznali, získate 15 bodov.
- Príklady typov úspechov:
 - Dokončenie triednych cvičení;
 - Mať pripravené materiály a čakať na učiteľa (ako skupina);
 - Účasť v triede (prispievajúca hodnota) 3-krát počas jedného predmetu;
 - Zhrnutie preberanej témy.

Odmeny

Ich dizajn by mal byť **požadovaný** účastníkmi gamifikácie. Okrem toho, aby sa podporila personalizácia vzdelávania, mali by byť dostatočne **rozmanité**, aby umožnili rozvoj stratégií.

Je tiež potrebné zamyslieť sa nad tým, či chceme, aby náš systém bol:

- **Facilitátor / elitár:** Táto funkcia rieši ťažkosti, ktoré môže mať neangažovaný študent pri začleňovaní do hry.
 - **Facilitátor:** Vždy sú na dosah odmeny, dokonca aj pre tých, ktorí získali málo bodov, ktoré ich motivujú k dosiahnutiu viac a uľahčujú im zapojenie sa do hry.
 - **Elitársky:** Odmeny sú prístupné iba z určitej úrovne úsilia.

Podľa cieľa našej gamifikácie musíme tiež navrhnúť ceny, ktoré umožnia hre udržať záujem, berúc do úvahy nasledujúce faktory:

- **Proporcionalita:** Cena každej odmeny by mala byť úmerná požadovanému úsiliu a cene podobných odmien.
 - **Príklad proporcionality:** Odmena sa zlepšuje so zvyšujúcimi sa nákladmi.
 - "Získajte pomoc listu" 5 bodov
 - "Získajte pomoc zošitu" 10 bodov
 - "Získajte pomoc knihy" 15 bodov
 - **Príklad neprimeranosti:** Iba 3. odmena má pre kupujúceho zmysel.
 - "Získajte pomoc listu" 15 bodov
 - "Získajte pomoc zošitu" 10 bodov
 - "Získajte pomoc knihy" 5 bodov
- **Prispôbenie sa realite:** Aby bola hra zaujímavá, malo by byť možné dosiahnuť všetky dostupné odmeny s veľkým množstvom úsilia a aspoň niektoré odmeny, s malým množstvom úsilia. Ak nie

je dostatok príležitostí na získanie bodov alebo ak je ich získanie príliš jednoduché, hra stráca záujem. Vhodnou stratégiou môže byť výpočet hypotetických bodov študenta, ktorý robí všetko a dodáva to ako hornú hranicu, a toho, kto jednoducho navštevuje triedu a spĺňa svoju prácu na polceste ako dolnú hranicu.

Okrem toho môžu mať odmeny ďalšie funkcie, ktoré je potrebné zvážiť:

- **Akademické/neakademické:** Odkazuje na to, či ovplyvňujú známky alebo výkon testov alebo nie.
 - **Akademické:** tie, ktoré ovplyvňujú známku študenta alebo garantujú výhody na skúškach.
 - **Príklad:** "0,1 percenta k známke"
 - **Neakademické:** odmeny, ktoré prinášajú prospech študentovi spôsobom, ktorý priamo nesúvisí so známkou.
 - **Príklad:** "vyberte si miesto v triede", "vyberiete začiatočnú hudbu pre daný deň na jeden týždeň".
- **Individuálny / kolektívny** označuje počet ľudí, ktorí z neho majú prospech alebo sú potrební na jeho získanie.
 - **Jednotlivec:** Môže ho získať iba jeden študent so svojimi bodmi a je to pre neho výhodné.
 - **Príklad:** Juan použije 10 bodov na predĺženie času testu o 5 minút.
 - **Kolektívne:** odmeny, ktoré musia byť získané v skupine alebo ovplyvniť skupinu.
 - **Príklad:** Všetci študenti v 3. B minú 3 body za to, aby mali hodinu matematiky v ten deň vonku.
- **Vzácný / hojný:** Vzťahuje sa na to, či študent, ktorý získa odmenu, znižuje alebo neznižuje schopnosť iného študenta získať ju.
 - **Vzácný:** Tento typ odmien sa vyčerpá, keď ich spotrebujú prví uplatňujúci. Podporujú súťaživejšiu hru
 - **Príklad:** Prirodzený nedostatok - ten, kto si vyberie film v piatok (nie je možné vybrať 2 filmy).
 - **Príklad:** Uložený nedostatok - prvý, kto si uplatní odmenu "+0,5 bodu na skúške", ju vyčerpá (podobných odmien by mohlo byť viac, ale bolo rozhodnuté, že to tak nebude).
 - **Bohatosť:** Dostupnosť odmeny je nezávislá od toho, kto ju spotreboval.
 - **Príklad:** Každý študent, ktorý použije 10 bodov, môže ísť na prestávku o 5 minút skôr, bez ohľadu na to, koľko z nich si ho už uplatnilo.
- Príklady/návrhy odmien:
 - a. 10 min. stretnutie s učiteľom.
 - b. 1 hodina navyše na odovzdanie úlohy.
 - c. Získajte nápoje na otázku.
 - d. Dokáže spolupracovať s partnerom na individuálnom zadaní.
 - e. ...

Úrovne/skúsenosti (uznanie)

Paralelne so systémom odmien hráči oceňujú, že ich aktivita je rozpoznaná prostredníctvom parametra, ako sú skúsenosti alebo úrovne. V tomto zmysle dosiahnutie úrovni neznamena výhodu, ale skôr uznanie dobrého hráča. Tempo, akým sa tieto progresy dosahujú, je dôležité pre vnímanie hráča.

- **Lineárne:** Každá úroveň sa dosiahne s rovnakými skúsenostnými bodmi.

- Príklad: Ak chcete prejsť z úrovne 0 na 1, je potrebných 40exp. Ak chcete prejsť z úrovne 1 na 2, je potrebných 40exp. Ak chcete prejsť z úrovne 2 na 3, je potrebných 40exp.
- Prírastkové: Vyššie úrovne je oveľa ťažšie dosiahnuť ako predchádzajúce.
 - Príklad: Ak chcete prejsť z úrovne 0 na 1, je potrebných 40exp. Ak chcete prejsť z úrovne 1 na 2, je potrebných 60exp. Ak chcete prejsť z úrovne 2 na 3, je potrebných 80exp.

Prírastky skúseností zvyčajne ovplyvňujú tento typ uznania, aj keď môžu priniesť ďalšie výhody. Jedným z najbežnejších spôsobov, ako dosiahnuť toto uznanie, je prostredníctvom avatara.

Avatar je objekt alebo postava, ktorá predstavuje hráča a "rastie" s ním. Čím viac skúseností hráč má, tým jedinečnejší a personalizovanejší bude jeho avatar.

Pojem

Tradícia gamifikácie: na čo odkazuje.

Pri gamifikácii je kľúčovým základným bodom príbeh alebo tradícia, pretože rovnaká úloha povedaná inak môže byť veľmi nudná a rutinná, alebo super zaujímavá úloha, ktorá pomáha s motiváciou študentov. Jednoduchým príkladom by mohli byť doplnkové cvičenia. Ak tieto cvičenia nastavíme iba na precvičovanie matematiky, záujem, ktorý môže vyvolať, bude nízky. Zatiaľ čo s dobrým príbehom (je dôležité prispôbiť ho veku študentov) nielenže môže byť študent motivovaný k vykonaniu úlohy, ale v niektorých prípadoch môže tiež uľahčiť pochopenie konceptov.

Rozprávanie

Obdarovanie gamifikačného systému príbehom nie je nevyhnutne potrebné. V skutočnosti, ak sa to nerobí správne, je to príliš detinské alebo príliš zložitý, mohlo by to študentov odvrátiť od gamifikácie. Na druhej strane, ak sa to robí správne, pomáha vytvárať pohlcujúci zážitok a poskytuje študentom a učiteľom spoločný základ. Uvoľnenejšie, komediálnejšie alebo dokonca tajomnejšie momenty na útesoch môžu pomôcť trochu sa odpojiť od akademického aspektu a zlepšiť sociálne väzby v rámci skupiny.

Takže v tomto článku si predstavíme, že sme sa rozhodli dať nášmu motivačnému systému príbeh. Ale... Ako to urobíme? Táto téma je dostatočne rozsiahla na to, aby sme o nej napísali niekoľko kníh. Okrem toho je už známe, že vo všetkom, čo súvisí s umeleckou produkciou, môže pravidlá často porušovať tvorca, ktorý má dobre nastavenú intuíciu a vie, čo chce robiť. Pokúsime sa vysvetliť základnú štruktúru, ktorá môže byť užitočná pre takmer akýkoľvek predmet.

Za prvé, príbeh by mal byť dobrodružstvom, čo je štýl, do ktorého sa pohodlne zmestia všetky naše prvky zdedené z videohier. Ako návod na to môžeme použiť monomýtus "Cesta hrdinu" (napísaný Josephom Campbellom), ktorý ukazuje základnú štruktúru prakticky všetkých príbehov a mýtov známych ľudstvu.

V podstate spočiatku hrdina (alebo hrdinka) žije každodenný život vo svojej komfortnej zóne. Nečakaná udalosť ich volá k dobrodružstvu a oni ju neochotne prijímajú. Prekonávajú rôzne prekážky, aby dosiahli svoj cieľ a to ich formuje. Potom sa vrátia domov (úspešní alebo nie), ale teraz sú inou osobou ako na začiatku.

Toto je recept na vytvorenie úspešného dobrodružstva.

Konkrétnejšie, v dobrodružstvách vytvorených pre skupinovú gamifikáciu by "hrdinom" mala byť celá trieda. Môže to byť posádka vesmírnej lode, výskumný tím alebo tí, ktorí prežili apokalypsu. To umožní každému študentovi cítiť sa, akoby bol súčasťou dobrodružstva.

Poslednou nevyhnutnou ingredienciou je, že učiteľ v to verí. Ak to nie je váš štýl alebo sa necítite pohodlne s týmto typom vecí, je lepšie sa tomu vyhnúť. Ak to robíte polovičato alebo "len preto, aby ste to splnili", môže to byť dokonca absurdné z pohľadu študentov. Ak však máte chuť... Chodte do toho. Vaši študenti budú veľmi vďační za vaše úsilie a angažovanosť.

Teraz už zostáva len prispôbiť (s relatívnou ľahkosťou) úspechy a odmeny novému pozadiu, ktoré ste vytvorili, čo dáva gamifikáciám novú vrstvu hĺbky.

PRISPÔSOBENIE GAMIFIKÁCIE PODĽA VEKU/PROSTREDIA

Nasledujú všeobecné odporúčania na prispôsobenie gamifikácií pomocou systému MAXIMUS v rôznych prostrediach a v rôznom veku:

Základná škola (deti)

- V tejto fáze môžu byť okrem týchto predmetov zaujímavé aj odmeny za úlohy:
 - Čistenie tabule
 - Zdvíhanie a spúšťanie žalúzií
 - Príprava počítača a projektora triedy
 - Atd'...
- Mnohé odmeny môžu byť zamerané na chvíle počas hodiny, nielen na skúšky alebo známky.
 - Výber miesta, kde budete sedieť jeden deň
 - Výber ďalšieho filmu na pozeranie na hodine angličtiny (z niekoľkých možností)
 - Výber hračky na hranie počas prestávky
 - Atd'.
 - Témy by mali byť jemnejšie, ako napríklad „kreslené dobrodružstvo“. Osobitná pozornosť by mala byť venovaná obrázkom, pretože budú vysoko docenené.

Stredná a stredná škola (dospievajúci)

- V tejto fáze môžu byť zaujímavé rôzne akademické prístupy k predmetu:
 - Prezentácia témy spolužiakom
 - Načrtnite tému
 - Infografika k téme
 - Digitálne poznámky k téme
 - Atd'.
- Odmeny by mali byť viac zamerané na písomný test, ktorý si najviac cenia.
 - Viac času na skúšku
 - Schopnosť použiť pomoc kamaráta
 - Schopnosť zrušiť otázku na skúške
 - Schopnosť klásť učiteľovi otázky
 - Atd'.
- Téma môže byť temnejšia / akčná s drámou, momentmi strachu atd'.; alebo viac orientovaná na zlomyselný humor (v logických medziach školy). Ak sú študenti starší ako 15 rokov, môžu vidieť detské príbehy negatívne a teda by stálo za zváženie sa ich možno zbaviť.

Univerzita (mladí dospelí)

- V tejto fáze možno oceniť "excelentnosť" individuálnych a skupinových projektov:
 - Originalita
 - Prezentácia
 - Estetika
 - Hĺbka obsahu
 - Atd'.
- Odmeny by sa mali odkloniť od skúšok (pretože je to môže spôsobovať problémy), a skôr sa zamerať sa na projekty:
 - Vyberte tému projektu ako prvý
 - Vyberte si deň prezentovania dni prvý
 - Získajte mikiny/košeľe/čiapky od univerzity
 - Atd'.
- V tomto bode bude na príbehu málo záležať.

Práca (dospelí)

- Odmeny zvyčajne bývajú za produktivitu / spoločnosť a uznanie v strede pozornosti / voľný čas / ekonomické bonusy.