

GAMIFICAREA CA STRATEGIE DE STIMULARE A MOTIVAȚIEI

CODREANU Alexandra Daniela, profesor învățământ primar,

Școala Gimnazială nr. 26, Galați

Abstract: *Gamification is a new concept, and, in many ways, it's misunderstood. This article is about how gamification can be used and why it might be effective. I said here might be, because gamification is a powerful tool, but a little hard to apply in education, because it's new and people think it's trivial and superficial. It's important to have some measure of skepticism, to know that gamification isn't right for every lesson and it might not help us to learn students and to motivate them, unless we do it right. There are many organizations that are successfully applying game mechanics and applying other lessons from games to resolve their problems, so we can apply those technics in an educational environment.*

What is it about games, that makes them so engaging and motivating? When we talk about gamification, we learn about psychology, about how rewarding it's being casual about failure, as a part of the adventure of knowledge. Games have been around throughout all of human history because they link to some very basic aspects of the way our minds work. In order to understand how to use things that are effectively gamified in education, we need to understand what motivation is.

What is it that makes someone want to do something? What are different kinds of motivation?

And what are different techniques that can be used to help people achieve their goals? Gamification encourage you to be in the real world, doing your activity, learn about things, but in a way that makes the experience better.

The review highlights the need for studying what the educational benefits of gamification are, if gamified learning is to become a recognized instructional approach.

Keywords: gamification, motivation, education, game based learning, game design

Fiind un concept cu un relativ grad de noutate, o definiție acceptată unanim este că gamificarea înseamnă adăugarea elementelor și tehnicilor specifice jocului video în contexte care nu sunt considerate, în mod tradițional, jocuri.

Definiția gamificării are trei părți. Prima face referire la elementele specifice jocului video. Exemple de elemente sunt punctele pe care le poți aduna, misiunea de îndeplinit, bara de progres care marchează realizările din joc, nivelurile pe care le poți atinge pe parcursul jocului, avatare, adică reprezentarea grafică a participanților, resurse virtuale, precum armuri, instrumente, haine sau diverse obiecte. Dar jocurile nu sunt definite strict de elementele specifice, ele constituie numai experiența vizuală. Jocurile sunt proiectate după algoritmi, sunt aliniate ultimelor descoperiri în ale tehnologiei, au un fir narativ atrăgător, dar au și o latură artistică. Acestea sunt tehnicile specifice jocurilor video. Katie Salen și Eric Zimmerman definesc jocul ca o mișcare liberă în cadrul unei structuri mai rigide. [8]

Tot în definiție întâlnim noțiunea de context. Jucătorii petrec mult timp în fața dispozitivelor pentru distracția adusă de experiență. Dacă jocul, însă, folosește la rezolvarea unor aspecte legate de

realitate sau pentru a învăța ceva, contextul se schimbă. Acțiunea pare aceeași, dar scopul este independent de jocul video.

Un motiv pentru care am putea folosi gamificarea în educație este că jocurile video dispun de o mare putere și de foarte mulți adepți. Jucătorii vor spune deseori că timpul a trecut fără a-și da seama, pentru că sunt implicați într-o activitate care le dă satisfacție imediată și îi provoacă. Tracy Fullerton denumește jocul ca pe un sistem închis și formal în care jucătorii se angajează voluntar spre a rezolva un conflict.[3] Jesse Schell întărește ideea, susținând că jocurile sunt o activitate de rezolvare a conflictelor cu o atitudine ludică.[9]

Gamificarea este definită de Karl Kapp ca „utilizarea elementelor jocurilor video, esteticii și tehnicilor specifice lor pentru a crește implicarea, a motiva acțiunea, a promova învățarea și pentru a rezolva probleme.” [4] Gamificarea aplică caracteristici asociate jocurilor video, precum tehnica și dinamica jocului în situații diferite de cele ale jocului în sine. [10] Privită drept un concept care poate fi aplicat pedagogiei, gamificarea nu înseamnă să luăm jocurile ca atare pentru a le folosi în procesul de învățământ, ci să adaptăm elementele de joc la conținuturile ce se doresc a fi transmise. Se face apel la dorința copiilor de implicare și la motivarea care vine la pachet cu ceva ce poate fi mai degrabă distractiv, decât repetitiv.

„Jocul este un sistem în care jucătorul se implică într-un conflict creat artificial, în cadrul unor reguli și cu rezultate cuantificabile.” Salen and Zimmerman [8]. Într-un moment de gamificare, regulile structurează activitatea de învățare, limitând clar acțiunile pe care educabilul le poate întreprinde. Gamificarea este diferită de alte metode și procedee de învățare. De exemplu, când elevul scrie un eseu sau realizează o prezentare, există foarte multe mijloace de a exprima mesajul dorit.

Ideea de bază a gamificării este următoarea: dacă savurăm jocurile, atunci prin gamificare, chiar și activitățile plictisitoare devin acceptabile, poate chiar plăcute. Orice reușită care e răsplătită printr-o recompensă generează o reacție chimică de eliberare a dopaminei în creier. Dopamina este un hormon care creează plăcere și are rolul important de a menține o stare generală pozitivă. Tehnica gamificării exact asta reușește, să stimuleze învățarea și să răsplătească efortul depus. Merită gamificarea atenție și cercetare aprofundată, pentru că atunci când vorbim despre cum putem gamifica diverse situații de învățare, trebuie să aflăm mai multe despre valențele psihologice care fac procedeul atât de eficient și satisfăcător. Jocurile au fost parte din activitatea umană încă de la începutul istoriei noastre, fiind elemente constitutive ale civilizației umane, pentru că fac punte între diferite mecanisme ale funcționării minții. Jocurile video oferă posibilitatea oamenilor să descopere propriile limite în situații noi, ipotetice, așadar nu putem rămâne tributari opiniei că jocurile sunt superficiale și că tehnologia aduce mai multe dezavantaje decât beneficii. Gamificarea în educație nu înseamnă să negăm toate procedeele pe care le-am folosit până acum, nu înseamnă să

minimalizăm eforturile pedagogilor și ale psihologilor de până acum, ci implică o aliniere la realitatea actuală, cea în care se petrec săptămânal 3 miliarde de ore jucând jocuri video. Gamificarea propune să învățăm de la jocuri, de la elementele și tehnicile folosite, pentru a aduce beneficii procesului de predare-învățare-evaluare. Gamificarea poate fi folosită în orice context educațional și în orice moment al lecției, fiind un instrument puternic.

Lev Vygotsky a evidențiat, de asemenea, importanța jocului în învățare. **Părinții și profesorii pot folosi acest context pentru a descoperi unde se află zona de dezvoltare proximală a copilului și pentru a-i conduce către extinderea ei.** [11]

Ce face un om să acționeze într-o anumită direcție? Cu alte cuvinte, care este legătura dintre gamificare și motivație?

Știm că motivația desemnează ansamblul factorilor care declanșează activitatea omului, o orientează selectiv către anumite scopuri și o susține energetic. Motivația cuprinde totalitatea mobilurilor care, în calitatea lor de condiții interne ale persoanei, determină, orientează, organizează și potențează intensitatea efortului într-o activitate anume. Kurt Lewin aborda problema motivației în termeni de forțe (caracterizate prin intensitate și direcție), valențe.[6] El spunea că rezultatul întâlnirii dintre individ și mediu, care generează întâlniri actuale între forțe și valențe echivalează cu motivația.

Jocurile au sisteme de gratificare, de recunoaștere a reușitei și a efortului atunci când jucătorul atinge un obiectiv sau depășește un obstacol. Un acronim care înglobează diferitele tipuri de recompensare este SAPS – Status, Acces, Putere și Stuff (eng.) /Lucruri.[12] Adesea, însă, recompensa nu vine ca atingere a unui nou nivel, ci ca recunoaștere a unei noi competențe dezvoltate. Obiectivele sunt graduale, secvențiale, împărțite în etape mici, fiind asociate traseului următor: încercare, eroare, eșec, succes prin practică, reflecție și învățare. Gamificarea învață elevul să nu se teamă de eșec, ci, mai degrabă, să dezvolte o relație pozitivă cu acesta. Eșecul nu este privit ca sfârșitul experienței, ci ca pe un pas în călătoria învățării. Învățarea gamificată reia rapid ultima etapă și păstrează mize reduse, fără să pună presiuni asupra educabilului. [5]

Ce face diferită gamificarea de alte strategii didactice tradiționale este utilizarea explicită a competiției ca unealtă motivațională. Elementul competiției este o sursă de motivare. [7] Se operaționalizează sub forma unui clasament al jucătorilor în funcție de performanță. [2] Sistemele de clasificare servesc ca elemente de motivare pentru că efortul este răsplătit public și imediat. [1]

Dat fiind că gamificarea oferă sentimentul imediat al reușitei prin elementele de genul trofeelor, punctelor sau al altor elemente de gratificare, elevul va simți dorința să continue procesul învățării. În sprijinul motivației intrinseci vin aspecte precum firul narativ, provocările poveștii, dar și sentimentul de apartenență la un grup, care oferă validarea efortului și a reușitelor.

De mai mulți ani, la nivel internațional se încearcă utilizarea a diferite forme de gamificare. Și în România există cadre didactice care au experiență în introducerea și utilizarea instrumentelor de gamificare. În cele ce urmează, voi aduce în lumină câteva aplicații software, care ajută profesorii în demersul didactic.

1. ClassDojo - ClassDojo este o sală digitală, un joc destinat managementului clasei, care gamifică procesul de educație. Permite profesorilor să transmită părinților un mesaje rapide cu privire la evoluția copiilor la școală. Elevii sunt reprezentați de avatare inspirate din filmul de animație „Despicable Me“. Aceștia primesc puncte pentru comportamentul indicat de profesor, cum ar fi participare, perseverență, ajutor sau spirit de conducere, efectuarea temei sau dacă au făcut vreun comentariu interesant. Accesarea sistemului: <https://www.classdojo.com>

2. GoalBook - GoalBook este o aplicație care facilitează interacțiunea dintre studenți, fiind axat, cu predilecție, către munca în echipă. Oferă posibilitatea comunicării între profesori, părinți și elevi. Se poate urmări, astfel, traseului educational al elevului. Are o interfață simplă. Accesarea platformei: <https://goalbookapp.com>

3. CourseHero - CourseHero facilitează interacțiunea profesor-elev. Programul este un portal online care funcționează ca o suprafață de comunicare și de partajare a cunoștințelor. Site-ul organizează și categorizează documentele încărcate, care în acest mod, devin accesibile. Oferă posibilitatea creării unor pachete de învățare personalizate precum și crearea unui sistem de recompense. Accesarea programului: <https://www.coursehero.com>

4. Classcraft - Classcraft este o platformă de gamificare. Se aseamănă cu World Of Warcraft. Esența sistemului este următoarea: fiecare elev poate alege câte un caracter, care poate fi luptător, vrăjitor sau terapeut. Dacă un elev face un lucru pozitiv primește puncte de experiență. Dacă adună mai multe puncte, va avea facilități, în funcție de tipul caracterului. Pentru comportamente negative pierde din puncte. Punctajul zero înseamnă moartea caracterului, implicit retrogradarea pe un nivel inferior și sancțiuni aferente. Accesarea site-lui: <http://www.classcraft.com>

5. Minecraft, MinecraftEdu – Sunt cunoscute posibilitățile de creație și educare ale jocului Minecraft și sunt utilizate în cadrul gamificării procesului educațional. Lucrurile s-au accelerat după apariția versiunii MinecraftEdu. Există posibilitatea extinderii aplicației cu noi funcții, cum este sistemul de coordonate, cu care elevii și profesorii se pot orienta în joc. Site-ul se poate accesa pe: <http://education.minecraft.net> și <http://minecrafteu.com>

Bibliografie:

1. DE MARCOS, L., DOMINGUEZ, A. *An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning*. Computers & Education, 2014

2. DETERDING, S., DAN D., RILLA K., and LENNART N. *From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification"*, 2011
3. FULLERTON, T. *Game Design Workshop, 4th Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, CRC Press, 2014.
4. KAPP, K. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA :Pfeiffer, 2012.
2. LEE, J.J. and HAMMER, J. *Gamification in Education: What, How, Why Bother?*, 2011
3. LEWIN K. and CARTWRIGHT, D. *Field theory in social science*. 1st ed. New York: Harper and Row, 1951
4. NICHOLSON, S. A *RECIPE for Meaningful Gamification*, 2012
http://www.youtube.com/watch?v=f4qikCx_SSc.
5. SALEN, K., ZIMMERMAN, E. *Rules of play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2003
6. SCHELL, J. *The Art of Game Design: a Book of Lenses*. Amsterdam, Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008.
7. SIMOES, J. & DIAZ R.,& VILAS, A. *A social gamification framework for a K-6 learning platform*, 2012
8. VYGOTSKY, L. S. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Massachusetts, Harvard University Press, 1978
9. ZICHERMANN, G., CUNNINGHAM, C. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics*, O'Reilly Media., 2011