

Come la gamification motiva: uno studio sperimentale sugli effetti di specifici elementi di game design sulla soddisfazione dei bisogni psicologici

Il link: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X?via%3Dihub>



BREVE DESCRIZIONE

I risultati di questo studio mostrano che badge, classifiche e grafici delle prestazioni incidono positivamente sulla soddisfazione del bisogno di competenza e sulla percezione di significatività del compito.

Allo stesso tempo, elementi come avatar, storie significative e compagni di squadra favoriscono esperienze di relazionalità sociale.



Michael Sailer, Jan U. Hense
Sarah K. Mayr, Heinz Mandl

CONSIGLI

Risorsa utile per docenti, instructional designer e formatori che vogliono capire come il design dei giochi influenzi la motivazione.

Utilizzabile in: corsi universitari di pedagogia o psicologia dell'apprendimento, sessioni di formazione per docenti, laboratori di progettazione didattica digitale.

Permette di riflettere su come diversi elementi di game design (badge, classifiche, avatar, narrazione) soddisfino bisogni psicologici fondamentali come: competenza, autonomia, relazione sociale.

Ottimo spunto per pianificare ambienti di apprendimento digitali più coinvolgenti o per creare attività in classe che incoraggino la motivazione intrinseca degli studenti.

PAROLE CHIAVE

- Gamification
- Educazione
- Impatto sociale

LINGUA

Inglese

PREZZO

L'accesso completo all'articolo richiede un abbonamento o un acquisto individuale