

**„Jak motywuje grywalizacja:
badanie eksperymentalne wpływu
określonych elementów projektu gry
na zaspokojenie potrzeb
psychologicznych”**

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



KRÓTKI OPIS

Wyniki badania pokazują, że odznaki, tabele wyników i wykresy wydajności mają pozytywny wpływ na zaspokojenie potrzeby kompetencji, a także postrzeganie znaczenia zadania, podczas gdy awatary, znaczące historie i członkowie zespołu wpływają na doświadczenia związane z relacjami społecznymi.



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

WSKAZÓWKI

Ten artykuł stanowi praktyczny przewodnik dla nauczycieli, projektantów programów nauczania oraz wszystkich osób zainteresowanych zrozumieniem, w jaki sposób elementy gier mogą zwiększyć motywację. Można go wykorzystać podczas szkoleń dla pracowników lub zajęć na uczelniach, aby przyjrzeć się, w jaki sposób różne rozwiązania projektowe (takie jak odznaki, tabele wyników lub awatary) pomagają zaspokoić podstawowe potrzeby psychologiczne, takie jak poczucie kompetencji i więzi z innymi.

To świetne źródło informacji przy planowaniu ciekawych i angażujących zajęć cyfrowych lub tworzeniu ćwiczeń w klasie, które motywują uczniów do samodzielnej nauki.

SŁOWA KLUCZOWE

- Grywalizacja
- Edukacja
- Wpływ społeczny

JĘZYKI

Angielski.

CENA

Pełny dostęp do artykułu wymaga subskrypcji lub indywidualnego zakupu.