

**“Hvordan gamificering motiverer:
Et eksperimentelt studie af
effekten af specifikke
spildesignelementer på
psykologisk
behovstilfredsstillelse”**

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



KORT BESKRIVELSE

Undersøgelsens resultater viser, at badges, ranglister og præstationsgrafer har en positiv effekt på tilfredsstillelsen af behovet for kompetence samt oplevelsen af, at opgaven er meningsfuld. Samtidig påvirker avatars, meningsfulde fortællinger og holdkammerater oplevelsen af social tilknytning.



FORSLAG

Denne artikel er en nyttig guide for undervisere, læringsdesignere eller enhver, der ønsker at forstå, hvordan spilelementer kan øge motivationen. Den kan bruges i efteruddannelsesforløb eller på videregående uddannelser til at undersøge, hvordan forskellige designvalg – som badges, ranglister eller avatars – kan imødekomme grundlæggende psykologiske behov som følelsen af kompetence og social tilknytning. Det er en fremragende ressource til at planlægge sjove og engagerende digitale læringsmiljøer eller til at udvikle klasseaktiviteter, der fremmer elevernes indre motivation.

NØGLEORD

- Gamification
- Uddannelse
- Social indflydelse

SPROG

Engelsk.

PRIS

Fuld adgang til artiklen kræver abonnement eller individuel køb.