

*Dedic această carte tuturor celor implicați în formarea altor oameni.
Tuturor celor care vor „să facă diferența”!*

Sugestii și discuții cu privire la conținutul cărții puteți trimite pe pagina de Facebook [RV Didactic](#) sau pe adresa de e-mail rv.didactic@gmail.com

CUPRINS

CUVÂNT DE „BUN VENIT!”	1
<u>DELIMITĂRI CONCEPTUALE.</u>	
I.1. APARIȚIA CONCEPTULUI DE „GAMIFICATION”.	3
I.2. EXEMPLE DE „GAMIFICATION”.	6
I.3. GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA GENERAȚIILOR ACTUALE.	13
I.4. GAMIFICARE DIDACTICĂ ÎN PRACTICA INTERNAȚIONALĂ.	16
<u>CERCETĂRI ȘI TENDINȚE ÎN LITERATURA DE SPECIALITATE.</u>	
II.1. GAMIFICAREA ÎN LITERATURA INTERNAȚIONALĂ.	25
II.2. MODELUL DANIEL PINK – DRIVE.	38
II.3. MODELUL YU-KAI CHOU - THE OCTALYSIS FRAMEWORK.	41
II.4. ABORDAREA OPRE, GLAVA & BUZGAR.	47
<u>SISTEM PROPRIU DE GAMIFICARE DIDACTICĂ.</u>	
III.1. DESIGN-UL GAMIFICĂRII DIDACTICE – CONSIDERAȚII GENERALE.	51
III.2. DIDACTICĂ GAMIFICATĂ - MODEL PROPRIU.	60
III.3. DIDACTICĂ GAMIFICATĂ – EVALUAREA MODELULUI PROPRIU.	72
<u>COLECȚIE DE RESURSE DIDACTICE.</u>	
IV.1. ACTIVITĂȚI LUDICE.	85
IV.2. APLICAȚII DIGITALE.	128
IV.3. JOCURI DE CĂRȚI.	156
CUVÂNT DE „INTRODUCERE”.	175

Cuvânt de „Bun venit!”

Vă întrebați, probabil, de ce am folosit sintagma „învățare continuă prin joacă”? Ei bine, dacă nu v-ați întrebat, acum sigur vă gândiți de ce mă leg de ea, așa că, îmi voi continua ideea. Am ales această sintagmă plecând, normal, de la ideea principală pe care o transmite acest fenomen de gamificare, dar pe mine m-au afectat două sintagme folosite și explicate separat în foarte multe medii didactice, atât de cadre didactice, cercetători, cât și prin programele oficiale de pregătire: „învățare continuă” și „învățare prin joacă”.

Învățarea continuă se referă la faptul că trebuie să ne dorim să ne dezvoltăm continuu, iar foarte multe programe oficiale dedicate dezvoltării continue a cadrelor didactice sunt programe de tip „Function-Focus Design”. Trebuie să rezolvăm sarcinile cât mai bine, cât mai repede, eficient. Nu ne (prea) interesează cum se simt participanții în timpul procesului: „Am venit aici cu alt scop, nu ca să vă distrați voi!”¹.

A doua sintagmă „învățarea prin joacă” este folosită foarte des în pedagogia educării copiilor. Este o exprimare considerată normală atunci când în context vorbim despre copii, dar considerată neserioasă, de foarte multe ori, atunci când vorbim despre adulți. Eu sunt convins că viețile tuturor ar fi mult mai bune dacă am ști cum să ne jucăm. De fapt, am știut, până la o anumită vârstă... Ne-am născut cu această abilitate și ea este o nevoie fundamentală a umanității. Problema cu joaca după ce devenim adulți este aceeași precum problema cu motivația intrinsecă „ucisă” de cea extrinsecă reglată necorespunzător pe parcursul maturizării noastre.

¹ Este o părere personală. Vă rog să vă raportați la ea din acest punct de vedere.

Prin urmare, în concepția mea, programele de dezvoltare continuă trebuie să includă obligatoriu și jocul, sub diferite forme, alături de alte componente didactice, indiferent de nivelul la care se aplică aceste programe (de vârstă sau de măiestrie).

Voi începe, acum, discuția despre gamificare, întrebându-vă dacă aveți un card de la bancă pe care primiți puncte pentru fiecare plată pe care o faceți? Hebert (2018) s-a folosit de aceeași întrebare în prezentarea lui despre „gamification” în educație. Desigur, acest aspect devine interesant dacă, atunci când alegem cardul cu care să plătim optăm, de cele mai multe ori, pentru acest card, gândindu-ne la recompensa care ni se cuvine. Eu, personal, mărturisesc că țin cont de acele puncte și decid, de cele mai multe ori, să folosesc la cumpărături acest card înaintea cardului de salar (pe acela nu primesc puncte). Discuția merge mai departe, dacă doriți, și exemplele sunt mult mai multe în jurul nostru: punctele primite la cumpărături în anumite supermarketuri pentru a le putea folosi pentru achiziționarea unui „premiu” când vom ajunge la un anumit nivel (Supermarket Cora) sau reducerile care se activează, în alte supermarketuri, doar dacă scanăm codul cardului specific aceluia magazin (Supermarket Kaufland), punctele pe care le primim pe cardul de client dacă alimentăm în anumite stații de carburanți (MOL) etc. Asta se numește că am fost gamificați. Toate aceste exemple fac parte din diferite strategii de bonificare pentru clienții fideli. În zilele noastre, însă, sistemele comercianților aplicate pentru modificarea comportamentelor clienților sunt tot mai complexe deoarece ele se bazează pe cercetări care arată că alegerile pe care le facem zi de zi sunt finalități ale interacțiunilor cu un sistem foarte complex: omul.

Cuvânt de „introducere”.

Am ales să folosesc termenul „introducere”, poate neașteptat pentru această secțiune a cărții, dar alegerea este motivată de ceea ce cred eu că se întâmplă în realitate: adevărata activitate didactică de abia acum începe. Nu mă refer aici la faptul că nu exista activitate didactică adevărată înainte de conceperea acestui material, ci la faptul că (din nou o convingere personală, dar puternică) adevărata activitate didactică este cea care pune experiența „călătorului” în centrul „călătoriei”, iar ceea ce ne învață fenomenul „gamification/gamificare” despre puterea experiențelor ludice nu are voie să lipsească din adevărata realitate didactică.

O prescripție de la Gabe, pentru toți adulții, nu doar pentru cadrele didactice, ar suna cam așa (Zichermann, 2011): „Dacă aveți copii sau lucrați cu copii... Intrați în jocurile lor, jucați-vă cu copiii, nu vă împotriviți jocului, deveniți una cu jocul. Încercați să înțelegeți dinamica jocurilor pe care copiii voștri le adoră”.

O întrebare pentru directorii, managerii și toți cei care conduc unitățile școlare, de la Scott, este (Hebert, 2018): „Dacă educația ar fi o marfă comercializabilă în care ați putea investi, ați investi în ea?”.

Când investești în ceva îți dorești ca acel bun să fie dinamic, în pas cu moda, să se adapteze vremurilor, să se schimbe de câte ori este nevoie. „Dacă îmi cumpăr un calculator sau un telefon de la o companie care-mi spune că pot să cumpăr acțiuni ale companiei dar că nu vor schimba nimic la produsele lor în anii care urmează, m-aș întoarce imediat în direcția opusă și aș pleca imediat de-acolo”, ne spune același Scott (Hebert, 2018).

Un sfat important, totuși, ca să nu ne abatem în călătoria noastră de la finalitățile de care avem mare nevoie, vine de la profesorii noștri, cu privire la utilizarea tehnologiei în învățare: „Tehnologia este doar o parte a unei predări de succes. Ea este foarte eficientă din punct de vedere didactic doar atunci când este subordonată învățării” (Opre, Glava, & Buzgar, 2019).

Despre o capcană care apare des în procesul de gamificare a activității umane, ne atrage atenția și Deterding, cu exemplul de gamificare introdus la bordul foarte multor autovehicule. Această gamificare a fost implementată pentru a reduce consumul de carburant, pentru a stimula conducătorul să se deplaseze în cel mai economic mod, pe sistemul „EcoChallenge” (vezi imaginea următoare).



Fig. 151 – Reprezentarea consumului de carburant (Deterding, 2011)

În încercarea de a obține un punctaj cât mai bun, însă, unii șoferi ar putea ajunge foarte ușor în situații periculoase, cum ar fi nerespectarea regulilor de circulație la trecerea printr-o intersecție, subordonând șofatul corect și prudent unui model gamificat. Astfel, ei nu doresc să oprească în intersecție pentru a acorda prioritate altor participanți, deoarece această acțiune implică un consum mai ridicat de combustibil decât traversarea continuă (Deterding, 2011) (vezi imaginea următoare).



Fig. 152 – Eveniment rutier nedorit (Deterding, 2011)

Și, în final, voi încheia prezentarea acestui material cu câteva mituri despre gamificare, după Findley (2017), transmise de Opre, Glava, & Buzgar (2019):

- gamificarea e doar un joc;
- dacă acorzi medalii, puncte sau recompense simbolice participanții se vor implica mai activ;
- gamificarea favorizează doar învățarea pe termen scurt;
- adulților nu le place să se joace;
- gamificarea este soluția universală pentru educarea generației actuale.