

Set de instrumente pedagogice

Sugestii educative

Cum să introduceți o aventură gamificată

Să începem. Aventura este gata, tot ce rămâne de făcut este să o prezentați elevilor. Cum să faceți în mod captivant?

1. În primul rând, **apreciați-vă munca**. Explicați-le elevilor că v-ați gândit la ceva special pentru ei: o aventură! Pentru a face față cât mai bine acestei aventuri, ei ar trebui să recapituleze subiecte specifice. Le veți crește motivația să o facă, deoarece nu ar fi o recapitulare obișnuită.
2. În ziua în care prezentați aventura, **"intrați în rolul naratorului sau al conducătorului de joc"**. Aventurile pot fi de diferite tipuri: tipul ales de dvs. influențează și prezentarea. Dacă reușiți să intrați și voi în aventură, totul va fi mai distractiv și mai captivant. De exemplu: aventura dvs. este o poveste de investigație? Puteți fi un detectiv în ziua respectivă, pornind de la vestimentație, folosind obiecte tematice și o manieră misterioasă, așa cum se întâmplă în jocurile de rol. Elevii vor fi și ei mai motivați să se joace cu dumneavoastră.
3. Indiferent de formă, unele concepte sunt potrivite pentru a fi transmise în mod clar: **care este obiectivul jucătorilor? Care sunt regulile?** Gândiți-vă la câteva explicații clare, concise și ușor de înțeles. Consultați capitolul 2.3.4. privind modul de furnizare a instrucțiunilor.

4. **Puneți întrebări elevilor pentru a vă asigura că totul este clar** și pentru a lămurii aspectele esențiale. "Deci, misiunea voastră este clară?" "Ce trebuie făcut?" "Ce ar fi bine să faceți/să nu faceți?" Din răspunsurile primite, vă puteți da seama dacă sunt pregătiți de start!