

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Játékmechanika: tárgyak gyűjtése

A játékmechanika magyarázata:

A pontgyűjtés egy olyan játékmechanizmus, amely lehetővé teszi a játékosok számára, hogy megalapozzák státuszukat és értékeljék előrehaladásukat. A pontgyűjtés a fejlődés fokmérőjeként szolgál.

A különböző elemekhez (tárgyak, dekorációk, karakterek...) igazítható anélkül, hogy a játék vagy a házi kaland lényegében megváltozna. Ezeknek a pontoknak azonban hozzáadott értéket kell képviselniük a játékban (játékmenet/esztétikai/ritkasági érték...), és érdekesnek kell lenniük, hogy a játékos felismerje a gyűjtés célját.

Megjegyzendő, hogy a pontokat néha el is lehet veszíteni, és nem csak megszerezni.

A karaktergyűjtés alkalmazása:

Az egyik legegyszerűbb rendszer például a tárgyak gyűjtése. Ha - esetünkben - egy tevékenység vagy kérdés megválaszolása után a tanulókat egy ponttal jutalmazhatjuk, amely egy tárgy formájában valósul meg. A történettől függően dönthetünk úgy, hogy ezeket a tárgyakat olyan szereplőként vagy lényekként illesszük be, akik elkísérik és támogatják a diákokat a kalandjuk során. A karakterek gyűjtése több játékban is széles körben elterjedt mechanizmus, például a Pokemonban, ahol a játékosok lényeket gyűjtenek, hogy így értékelni tudják a játékban való előrehaladásukat.

Ezek a karakterek például tippeket vagy további információkat adhatnak a játékosoknak, hogy támogassák őket a kihívást jelentő helyzetekben. Ezeknek a karaktereknek a sajátosságait és segítségét a készségeik és képességeik szerint lehet alakítani, ami a játékost egyik vagy másik irányba tereli.