

eLearning



Mini-glosar

Gamification în eLearning



eLearning



Gamification

- Recompense vizuale care marchează atingerea unui obiectiv, a unei competențe sau a unui nivel.
- Creează sentimentul de recunoaștere și progres.



eLearning



Game-based Learning (GBL)

- Învățare prin jocuri — adică utilizarea unui joc complet (digital sau fizic) ca instrument educațional.



eLearning



Badge-uri (insigne)

- Recompense vizuale care marchează atingerea unui obiectiv, a unei competențe sau a unui nivel.
- Creează sentimentul de recunoaștere și progres.



eLearning



Puncte (Points)

- Unități de măsură ale progresului.
- Pot fi acordate pentru activități finalizate, decizii corecte sau contribuții la comunitate.



eLearning



Niveluri (Levels)

- Etape succesive care marchează creșterea competenței sau a progresului.
- Fiecare nivel poate aduce noi provocări sau conținut suplimentar.



eLearning



Clasament

- Listă care compară performanțele participanților.
- Poate stimula competiția (în grupuri mici) sau sentimentul de apartenență, dacă este folosit cu echilibru.



eLearning



Feedback imediat

- Răspuns instant oferit cursantului în funcție de acțiunile sale (corect, greșit, alternativ).
- Este unul dintre cele mai importante mecanisme care transformă eLearning-ul într-o experiență interactivă.



eLearning



Provocare

- Activitate cu obiective clare, care solicită aplicarea cunoștințelor.
- Provocările bine calibrate (nici prea ușoare, nici prea dificile) mențin „fluxul” motivațional.



eLearning



Flow

- Starea de concentrare totală și satisfacție în timpul unei activități.
- În gamification, designul urmărește menținerea cursantului în acest echilibru între provocare și competență.

