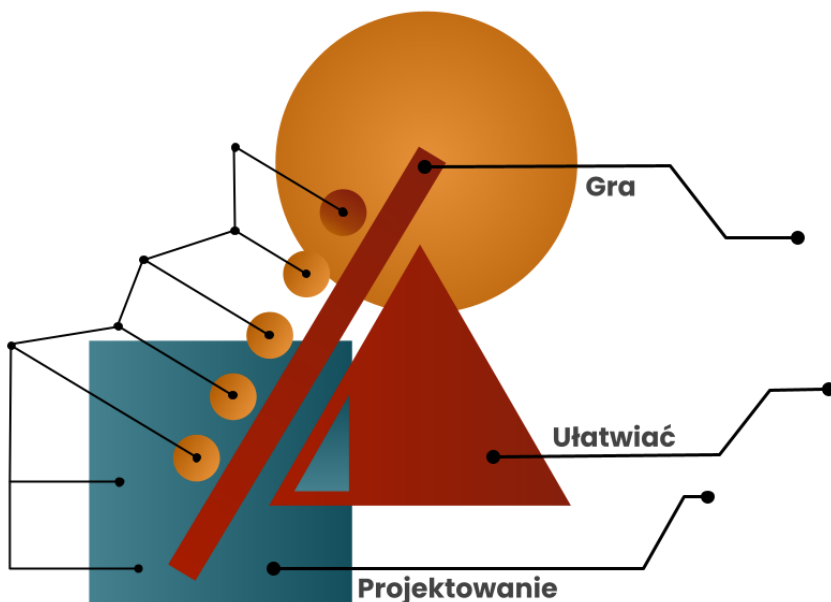


# Jak skorzystać z Grywalizacji w działaniach dydaktyczno-wychowawczych

Projektowanie Grywalizacji

Doświadczenia W Nauce



*Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla treści odzwierciedlających jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.*

# Prolog

Cześć!

Witamy w przewodniku "jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych". Niniejszy dokument ma na celu wprowadzenie do kluczowych aspektów związanych z projektowaniem grywalizowanego doświadczenia edukacyjnego. Chce również pomóc ci poznać i zastanowić się nad grywalizacją z różnych punktów widzenia związanych z projektowaniem działań opartych na aktywnych metodologiach, których grywalizacja jest częścią.

W tym przewodniku proponujemy przestrzenie do uczestniczenia i wzbogacania tej wspólnej rozmowy, którą będziemy mieli z Tobą. Te przestrzenie powinny pomóc ci spersonalizować ten tekst za pomocą własnych wkładów, które w końcu zostaną ukształtowane przez Ciebie. Sercem projektowania aktywnych doświadczeń edukacyjnych jest idea projektowania zorientowanego na użytkownika, który stara się oferować przydatne i dostosowane do potrzeb rozwiązania dla ludzi, z tego powodu ten przewodnik ma na celu otwarcie przestrzeni do personalizacji. W tym dokumencie nie możemy zaoferować Państwu uniwersalnych rozwiązań i nie znajdziecie ich również, w zamian znajdziecie ramy odniesienia i wytyczne projektowe, które posłużą wam jako punkt wyjścia do eksploracji, kontekstualizacji i adaptacji do własnej rzeczywistości.

Fakt, że nasza praca odbywa się w różnych realiach i ze świadomym pragnieniem tworzenia upodmiotowienia spersonalizowanych i sprawiedliwych propozycji uczenia się dla zaangażowanych osób, sprawia, że nasza praca jest skomplikowana, ale jednocześnie ekscytująca, wymagająca i urzekająca.



Mamy nadzieję, że ten przewodnik okaże się przydatny i pozwoli Ci, w taki czy inny sposób, poprawić naukę, którą opowiadasz każdego dnia i środowiska, w którym się odbywa, pomagając Tobie i Twoim cieszyć się zdrowym ekosystemem. fizycznie, emocjonalnie i pedagogicznie.

Zaczynamy grać? Kontynuujemy naukę?



## Dorobek Intellectualny 1

# Jak wykorzystać grywalizację w działaniach dydaktycznych i edukacyjnych · Projektowanie grywalnych doświadczeń edukacyjnych

<b>Prolog</b>	<b>2</b>
<b>Role w grywalizacji</b>	<b>7</b>
Rola, cele, obowiązki	8
Gracz	10
Facylitator	12
Projektant	14
Kącik Myślenia	17
<b>Powitanie</b>	<b>18</b>
Chcę się bawić i uczyć	20
Grywalizacja: Co To Jest?	22
Środowiska Edukacyjne: Czym One Są?	25
Kącik Myślenia	27
<b>Dlaczego Gamifikacja?</b>	<b>28</b>
Bycie bohaterem Nauki	30
Projektowanie Zorientowane Na Użytkownika	34
Etapy PZU	35
Kącik Myślenia	39
<b>Co jest konieczne do Grywalizacji?</b>	<b>40</b>
Kompas	42
grywalizacja	42
Osobiste Doświadczenie	44



Sojusze i wrogości	51
Misje i podejmowanie decyzji	56
Zmierz Uczenie Się	61
Kącik Myślenia	68
<b>Zagrajmy!</b>	<b>69</b>
Odnalezienie skarbu	71
Nauki	71
Przed Rozpoczęciem Gry	72
Podczas gry	76
Po meczu	78
<b>Wniosek</b>	<b>79</b>
Każdy koniec to początek	79
<b>Postscriptum</b>	<b>83</b>
<b>"Ta metodologia jest okropna"</b>	<b>83</b>



*Tom powiedział sobie, że to nie był taki pusty świat. Odkrył on wielkie prawo Ludzkiego działania, nie wiedząc o tym—mianowicie, że aby sprawić, by mężczyzna lub chłopiec pożąдали czegoś, konieczne jest jedynie utrudnianie tego do osiągnięcia. Gdyby był wielkim i mądrym filozofem, tak jak autor tej książki, zrozumiałby teraz, że praca składa się z tego, co ciało jest zobowiązane do zrobienia, a gra składa się z tego, co ciało nie jest zobowiązane do zrobienia. I to pomogłoby mu zrozumieć, dlaczego konstruowanie sztucznych kwiatów lub wykonywanie na bieżni jest pracą, podczas gdy toczenie dziesięciopalców lub wspinaczka na Mont Blanc to tylko zabawa.*

Przygody Tomka Sawyera—Mark Twain



# Role w grywalizacji

Gracz · Koordynator · Projektant



## Co zrobimy?

Poznaj różne role zaangażowane w proces tworzenia i / lub realizacji gamified learning experience.

## Czego się nauczymy?

Różne obowiązki, jakie muszą spełniać role związane z gamifikowanym doświadczeniem edukacyjnym

## Dlaczego są różne role?

Aby móc przyjąć różne cele do osiągnięcia i wziąć odpowiedzialność za zadania, które muszą być realizowane w trakcie grywalizacji. Czy to od Ciebie zależy, czy będziesz cieszyć się grą podczas nauki? A może trzeba towarzyszyć i prowadzić graczy? A może to Ty projektujesz i tworzysz gamified learning experience?

## Zagraj<sup>1</sup>:

czasownik 2 zrobić coś / rys. Robi to bez wysiłku, łatwo, jak dla Zabawy.

**Ucz się<sup>2</sup>:**1a (1): zdobywanie wiedzy lub zrozumienia lub umiejętności poprzez

<sup>1</sup> Znaczenie przetłumaczone stąd [www.dictionaris.cat](http://www.dictionaris.cat)

<sup>2</sup> <https://www.merriam-webster.com/dictionary/learn>



naukę, instrukcje lub doświadczenie.

# Kim chcesz być?

## Rola, cele, obowiązki

---

Zanim rozwiążemy takie aspekty, jak to, czym jest grywalizacja i do czego służy, jak robić lub w niej uczestniczyć, należy wziąć pod uwagę, że w jej cyklu życia biorą udział różne role. Od momentu, w którym pojawia się potrzeba zaprojektowania doświadczenia grywalizacji, aż do jego realizacji, konieczna jest interwencja ról, przejętych przez ludzi lub zespoły, o różnych, ale powiązanych celach i obowiązkach, które są wzajemnie potrzebne.

Czasami możemy wybrać, którą z tych ról przyjemy, innym razem

okoliczności mogą określić rolę, którą odgrywamy. W tym przewodniku przedstawiamy cechy, które określają minimalne role wymagane

do zaprojektowania i wdrożenia gamified learning experience. Interesujące jest poznanie różnorodności tych ról, motywacji, które skłaniają ich do udziału w grywalizacji, głównych celów, których poszukują i obowiązków, które muszą przyjąć w obliczu doświadczenia uczenia się.



Czasami możemy wybrać, którą z tych ról przyjemy, innym razem okoliczności mogą określić rolę, którą odgrywamy. W tym przewodniku przedstawiamy cechy, które określają minimalne role wymagane

Jeśli zastanawiasz się, jakie role są zaangażowane w grywalizację, szybka i krótka odpowiedź brzmi.

- **Gracz:**  
Lubi grywalizację podczas nauki.
- **Facylitator**



Towarzyszy graczowi czuwając nad ich nauką.

- **Projektant:**

Składa propozycję grywalizacji w celu prowokowania nauki.

Role te mogą być personifikowane indywidualnie lub w zespole, który będzie odpowiedzialny za

realizację celów i reagowanie na obowiązki każdej roli. Jest również możliwe, aby ta sama osoba lub zespół odgrywał więcej niż jedną rolę, ale bez względu na to, jaką rolę odgrywasz, słowa odgrywają i uczą się będą częścią twoich celów i obowiązków.

## ● Gracz

---

*Praca składa się z tego, do czego ciało jest zobowiązane, [...] Zabawa składa się z tego, do czego ciało nie jest zobowiązane.  
Przygody Tomka Sawyera - Mark Twain*

Jeśli przyjrzymy się definicji gracza [www.merriam-webster.com](http://www.merriam-webster.com), znajdziemy następującą definicję: "osoba, która gra w grę". Jeśli przyjrzymy się definicji gry, możemy znaleźć "aktywność zaangażowaną w dywersję lub rozrywkę".

Obowiązkiem gracza jest zabawa podczas wykonywania aktywności fizycznej i, co najważniejsze, aktywności umysłowej. Uczucie zabawy idzie w parze z uczuciem podniecenia, aby coś zrobić i jest sprzeczne ze strachem. Ważne jest, aby zdawać sobie sprawę z wielkiego katalizatora strachu, jakim jest poznawcze uprzedzenie awersji do błędu<sup>3</sup>, pamiętając, że strach, w perspektywie średnio-i długoterminowej, blokuje i niszczy postawę posiadania otwartego umysłu, niezbędnego do aktywacji wewnętrznej motywacji, która sprawia, że uczenie się rodzi się z własnej woli uczenia się.



---

<sup>3</sup> Awersja do strat jest uprzedzeniem poznawczym, które opisuje, dlaczego dla osób ból utraty jest psychologicznie dwa razy silniejszy niż przyjemność zdobywania. [thedecisionlab.com/biases/loss-aversion/](http://thedecisionlab.com/biases/loss-aversion/)

Kiedy robimy rzeczy, aby grać, robimy je dobrowolnie i bez prawdziwego strachu przed popełnieniem błędów, jest to możliwe, ponieważ wszystkie gry przewidują, pozwalają, a nawet szukają błędu, planując, jak się z niego wydobyć. To jest tak od samego momentu, że na koniec gry możemy rozpocząć kolejny z wynikiem na zero i z szansami na wygraną nienaruszone. Zapewnia to środowisko, w którym obliczone ryzyko może być podejmowane bezpiecznie, co pozwala nam odkrywać nasze granice podczas popełniania błędów, uświadamiania sobie błędów, uczenia się i odzyskiwania.

## GRACZ



### SŁOWA KLUCZOWE:

- Gra
- Zabawa
- Uczenie wewnętrzne
- Dobrowolne
- Podniecenie a strach
- Błąd
- Obowiązki
- Gole
- Open mind

### Cele

- Graj
- Baw się dobrze
- Podejmij ryzyko
- Popęlniaj błędy
- Ucz się

### Obowiązki

- Postępuj zgodnie z zasadami grywalizacji
- Pomagaj waszym ekipom

## ▲ Facylitator

---

*„A to pomogłoby mu zrozumieć, dlaczego budowanie sztucznych kwiatów lub występy na bieżni to praca, podczas gdy toczenie kręgli lub wspinaczka na Mont Blanc to tylko rozrywka”*  
Przygody Toma Sawyera – Mark Twain

Jeśli szukamy etymologii czasownika uczyć się w internetowym słowniku etymologii możemy znaleźć: "staroangielski leornian", aby zdobyć wiedzę, być kultywowanym; studiować, czytać, myśleć o "z Proto-germańskiego \*lisnojanan (koniaties: Stary fryzyjski lernia, średni Holenderski leeren, Holenderski leren, stary wysoki Niemiecki lernen, Niemiecki lernen "uczyć się, "Gothic lais" wiem"), z podstawowym poczuciem "podążać lub znaleźć utwór, [...] ""Z ok. 1200 jako" usłyszeć, ustalić."Użycie przechodnie (nauczył mnie (jak) czytać), teraz uważane za wulgarne (z wyjątkiem zwrotów zwrotnych, uczyć się angielskiego), było dopuszczalne od ok. 1200 do początku 19c. zachowany jest w przymiotniku imiesłowowym learned " posiadanie wiedzy zdobytej przez naukę."Staroangielski miał też læran "uczyć" [...]"

Te definicje stawiają nas na drodze do tego, czego oczekuje się od osoby odpowiedzialnej za stymulowanie grywalizacji: musimy wziąć graczy za rękę z zamiarem towarzyszenia im i pomagania im w reagowaniu na różne sytuacje i doświadczenia, które można napotkać podczas gry.

Grywalizacja to seria trudnych sytuacji, które należy rozwiązać. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, sytuacje te są częścią projektu w grze; jeśli nie pójdzie tak dobrze, będą nieprzewidziane zdarzenia. W obu przypadkach interwencja osoby odpowiedzialnej za ułatwienie będzie cenna i użyteczna, z jednej strony w celu zapewnienia nauki, a z drugiej w celu przekierowania graczy do nich. Tak więc rolą facylitatorów będzie upewnienie się, że żaden z graczy nie zgubi się w pewnym momencie gry, upewniając się, że oczekiwana praktyka i ciągłe uczenie się odbywa.



Projekt grywalizacji będzie dążył do wygenerowania momentów, które stawiają gracza w konflikcie, który wymaga od niego podejmowania decyzji z zamiarem prowokowania nauki, wymagając od gracza odkrycia koncepcji i pomysłów, które mają zostać poznane podczas proponowanej aktywności.

Jeśli pójdziemy o krok dalej, czy zadowolili nas samo reagowanie, akceptowanie i interpretowanie idei, aby czerpać z niej wiedzę? A może mamy nadzieję, że będziemy chcieli wykorzystać możliwości, jakie otwiera przed nami grywalizacja, tworząc przestrzenie do odkrywania, praktyki, refleksji, internalizacji i uczenia się?

KOORDYNATOR	
	<p><b>SŁOWA KLUCZOWE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprowokować</li> <li>• Odkryć</li> <li>• Wykorzystać</li> <li>• Pomysł</li> <li>• Akceptacja</li> <li>• Interpretacja</li> </ul>
Cele	Obowiązki
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Towarzysz</li> <li>• Pomoc</li> <li>• Zapewnić naukę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Postępuj zgodnie z wytycznymi określonymi w projekcie, rozumiejąc, co zostanie</li> </ul>

- Przewodnik

zrobione i czego należy się nauczyć.

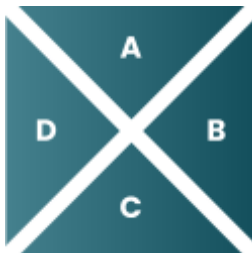
- Gwarancja niezbędnych zasobów do ukończenia projektu grywalizacji.
- Oceń, czy odbywa się oczekiwana Nauka i w razie potrzeby przekieruj (nawet dostosowując aspekty projektu).

## ■ Projektant

*„Odkrył wielkie prawo ludzkiego działania, nie wiedząc o tym – mianowicie, że aby sprawić, by mężczyzna lub chłopiec pożądał czegoś, konieczne jest tylko utrudnienie osiągnięcia tego”.*

*Przygody Tomka Sawyera – Mark Twain*

Mówiąc o projektowaniu produktów, znajdujemy w Wikipedii: "projekt produktu jako czasownik jest stworzenie nowego produktu, który zostanie sprzedany przez firmę swoim klientom."i tak moglibyśmy również myśleć o wzornictwie przemysłowym produktów dla. Jeśli przeniesiemy tę definicję do projektowania grywalizacji działań edukacyjnych: czym byłaby masowa produkcja? Z pewnością osiągnięcie podobnych efektów uczenia się wielokrotnie i utrzymywanych w czasie. Co zatem byłoby użytecznym i pięknym obiektem dla naszych "klientów"? Być może byłoby to coś w rodzaju generowania i konsolidacji pożądanego uczenia się przez wywołanie ekscytacji podczas procesu i dumy z wyniku we wszystkich podmiotach grywalizacji.



Zespoły odpowiedzialne za projektowanie grywalizacji mają przed sobą poważne wyzwanie: każda osoba musi zostać poddana odpowiednim wyzwaniom, wystarczającym do wywołania poczucia ciekawości i niepewności, które wywołują chęć odkrywania i uczenia się, ale bez przekraczania (generowanie frustracji) lub nieuwagi (generowanie nudy). Skracanie lub pomijanie doprowadzi do porzucenia. Znalezienie odpowiedniego punktu prowokacji doprowadzi nas do pożądanej motywacji wewnętrznej, na szczęście projektanci, mamy do dyspozycji dwa bardzo potężne zasoby:

- Możemy znaleźć niewyczerpane źródło pomysłów i propozycji, jeśli spojrzymy na gry, które urzekły ludzkość od początku czasów. Tradycyjne gry przetrwały, ponieważ łączą się w taki czy inny sposób z ludźmi, najnowsza generacja gier wideo, które odnoszą sukces, są z tego samego powodu. Sukces ten jest zatem bardzo cennym źródłem inspiracji.
- Niezależnie od tego, co robimy, zgrany zespół fasilitatorów, którzy rozumieją prawdziwe cele grywalizacji, będzie w stanie rozwiązać prawie każdy problem projektowy. Ponadto, jeśli w trakcie gry i na końcu wspólnie je przejrzymy, stopniowo nasze propozycje grywalizacji będą coraz bardziej udane. Z tego powodu istotne będzie, aby nasze projekty jasno wyjaśniły, dlaczego przedstawiamy konkretną propozycję grywalizacji i co mamy nadzieję osiągnąć dzięki niej.

Aby zakończyć wywieranie większej presji na zadanie projektowe, Przypominamy, że ważne jest, aby pamiętać, że ludzie nieustannie szukają szczęścia<sup>4</sup>, że jeśli nie znajdziemy go w jednym miejscu, będziemy szukać go w innym, a jeśli nie możemy

---

<sup>4</sup> Zaczynając od siebie



opuścić tego miejsca, będziemy szukać go właśnie tam, próbując robić inne rzeczy niż oczekiwane. Jeśli dana osoba nie jest zadowolona z proponowanej aktywności edukacyjnej, użyje swojej wyobraźni, aby uczynić swoją chwilę szczęśliwą, czasami nawet wbrew szczęściu innych, właśnie z tych sytuacji rodzą się konflikty i problemy współistnienia.

Czy projektowanie to wyzwanie? Widać, że tak jest, ale jeśli próbujesz poprawić współistnienie; uszczęśliwić ludzi; zmniejszyć konflikt; uczyć się na cudzych pomysłach; ulepszyć propozycje uczenia się; wzbudzić ciekawość, uczynić uczenie się użytecznym, a sposób, w jaki to robimy, jest piękny i generuje emocje, jeśli to wszystko łaskocze twój żołądek, to jesteś bohaterem aktywnych metodologii i w tym przypadku aktywne uczenie się w ogóle, a grywalizacja w szczególności są najpotężniejszą i cenną bronią na wyciągnięcie ręki, aby osiągnąć swoje cele i wygrać wojnę uczenia się.

## PROJEKTANT



### SŁOWA KLUCZOWE:

- Wyzwanie i niepewność
- Ciekawostki
- Eksploracja
- Frustracja
- Wycofanie
- Konflikt
- Szczęście

### Cele

- Wygeneruj propozycję skoncentrowaną na graczach.
- Wygenerować użyteczną

### Obowiązki

- Zapewnij wytyczne gry określające, co zostanie zrobione i czego należy się



propozycję, która służy do generowania pożądanego uczenia się.

- Wygenerować sprawiedliwą propozycję obejmującą wszystkich.
- Wygeneruj łatwą do zastosowania propozycję, pamiętając o moderatorach i graczach.
- Generowanie powtarzalnej propozycji, przez te same lub różne zespoły ułatwień i gier, z różnicą poziomów i zasobów.
- Wygeneruj skalowalną propozycję, która służy zarówno małym, jak i dużym grupom.

nauczyć.

- Określ zasoby potrzebne do ukończenia grywalizacji, proponując różne rozwiązania odpowiednie do różnych realiów.
- Oceń, czy projekt pomaga osiągnąć oczekiwane uczenie się, przeglądając go w celu poprawy jego skuteczności.

## Kącik Myślenia

Rola, cele, obowiązki

### Opis

Ten organizator pomoże Ci odkryć cele, które mamy nadzieję osiągnąć i uniknąć podczas tworzenia jakichkolwiek działań edukacyjnych w ogóle i podczas konkretnej grywalizacji. Pomoże Ci to również uświadomić sobie obawy związane z trzema zaangażowanymi rolami i tym, jak pasują one do każdego z czterech aspektów, które strategie grywalizacji pomagają poprawić: motywację, efekty uczenia się, rozwój umiejętności osobistych i umiejętności technicznych.

### Wersja do druku:

Zalecamy pracę nad fizyczną wersją organizera graficznego, wklejając na niego karteczki samoprzylepne( lub usuwając i poprawiając), więc podajemy link do wersji do druku.



## Organizer Graficzny:

[naciśnij tutaj](#)

### 1) WYBIERZ POSTAĆ:

Wybierz rolę, o której chcesz myśleć podczas wypełniania tego organizera graficznego:

GRACZ	FACILITATOR	PROJEKTANT

### 2) Czego oczekujesz od grywalizacji?

Dodaj do każdej przestrzeni cele, których spodziewasz się uniknąć:

Chcę uniknąć	Chcę osiągnąć

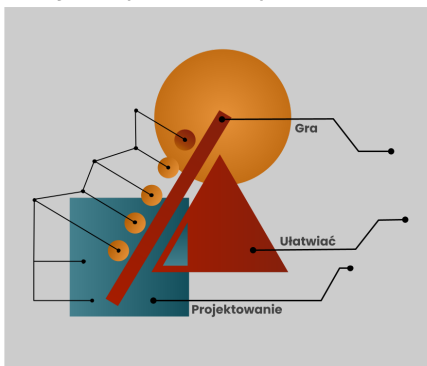
### 3) KLASYFIKACJA PRZYPISY:

Zaklasyfikowué cele "chcę osiągnąć" z punktu 2. w następujących miejscach:

A) Popraw motywację	B) Popraw wyniki
C) Rozwijanie umiejętności osobistych	D) Rozwijanie umiejętności technicznych

# Powitanie

Graj, aby się uczyć



## Co zrobimy?

Poznaj funkcje, które definiują grywalizację i środowisko uczenia się.

## Czego się nauczymy?

Ścisły związek między zabawą i nauką, a obecnością obu w naszym życiu.



## Dlaczego musimy się uczyć?

Nauka dzieje się **naturalnie** u zwierząt. Pomaga nam **odkrywać** nasze otoczenie, rozwijać nasze umiejętności, **dostosowywać** się do różnych sytuacji, wzmacniać nasze relacje społeczne... czy możemy **zdecydować**, jak i czego chcemy się nauczyć?

### Szkoła:

1: organizacja która zapewni instrukcję.<sup>5</sup>

### Środowisko:

2: okoliczności, przedmioty lub warunki, przez które nas otaczają.<sup>5</sup>

### Grywalizacja:

proces dodawania gier lub elementów gry do czegoś (np. zadania) w celu zachęcenia do udziału.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> <https://www.merriam-webster.com/>





## Co Chcesz

## Zrobić?

Chcę się bawić i uczyć

Wiele razy, w wielu miejscach i w wielu momentach historii wytyczono granicę między nauką a zabawą. Wymagowana linia wyznaczona przez różne społeczeństwa i formalnie rzutowana na szkołę i inne środowiska edukacyjne. Uczniowie odpoczywają bawiąc się. Biorą lekcje i wychodzą na plac zabaw. Uzupełniają dzień i idą do parku, na ulicę, wszędzie tam, gdzie grupa jest tak, że występuje wypoczynek. Sztuczny kontra między zabawą a nauką.

Jest to wyraźnie narzucona granica. Oczywiście, gra i nauka łączą się w nieformalny i zrelaksowany sposób, gdzie błąd ma miejsce w bezpiecznym i kontrolowanym środowisku, gdzie jest rozumiany i akceptowany jako niezbędny w procesie wzrostu. Jeśli przyjrzymy się życiu większości ssaków, zauważymy, że od najmłodszych lat zabawa i nauka idą w parze. Wśród młodych i matek znajdujemy łaskotki, spojżenia, dźwięki ... które budzą pierwsze reakcje najmłodszych.

Uczymy się współdziałać ze sobą poprzez zabawę.

Później zaczynamy eksperymentować z tym, jak działa nasze ciało. Skakanie, poruszanie się, bieganie, wydawanie dźwięków ... to tylko gry, które pozwalają nam dowiedzieć się, jakie są nasze fizyczne granice.

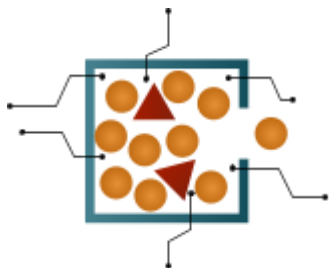
Dochodzimy do punktu, w którym zwierzęta —w najczęstszym, choć nie wyłącznym przypadku naczelnych—eksperymentują z przedmiotami w swoim otoczeniu. Ta interakcja z otaczającymi naczyniami jest bezpośrednio związana z neuronalnym rozwojem mózgu i zdolnością do rozwiązywania problemów w wieku dorosłym.



Tę podróż przez zwierzyne w życiu zwierząt zamykamy grą między równymi sobie. Zabawa z kolegami, przyjaciółmi, innymi ... pomóż nam odkryć normy społeczne, zachowania wobec innych, etykę. Z tego typu gry, uczymy się żyć w społeczeństwie.

Nauka i gry, ściśle ze sobą powiązane, stają się 360° przez całe życie i pojawiają się w każdej chwili, sytuacji lub

scenariusz. Jeśli jesteśmy tego świadomi, to po co celowo oddzielać grę od formalnego uczenia się? Czy istnieje potrzeba takiego podziału na "uczmy się" i "Bawmy się"?



Środowiska edukacyjne mogą nie tylko usunąć tę granicę, ale już to robią. Grywalizacja jest już obecna w niezliczonej ilości szkoleń

environments facilitating the acquisition of knowledge and the practice of skills from preschool children to corporate training environments, helping in all cases to improve motivation, involvement and self-esteem of those who participate in such proposals.

Jest prawdopodobne, że z dobrym osądem, przed podjęciem decyzji, czy chcesz zbadać możliwość zastosowania grywalizacji w swoim

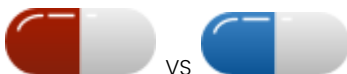
kontekście, chcesz wiedzieć więcej i musisz rozwiązać kilka pytań, jedno oczywiste: "co to jest grywalizacja?" a drugi może nie tak bardzo, ponieważ można założyć, że już masz jasną odpowiedź, chociaż może być przydatne dla Ciebie zwerbalizowanie go: "co to jest środowisko uczenia się?".

# Grywalizacja: Co To Jest?

---

Uczenie się można osiągnąć na różne sposoby, jeśli zaakceptujemy, że dzieje się to nieustannie w naszym życiu. W formalnych środowiskach uczenia się jesteśmy przyzwyczajeni do szukania go poprzez symulacje, powielanie działań, procedur i przykładów w celu mechanizacji sposobu rozwiązania danego problemu. Ta nauka pomaga nam rozwijać umiejętności techniczne lub trudne. Uczymy się rozwiązywać równania, rozpoznawać SONET lub znać wkład Marii Curie.

W bardziej nieformalnych i swobodnych środowiskach nauka odbywa się również poprzez zabawę. Grając odkrywamy umiejętności i wdramy w życie różne umiejętności, jak w przypadku symulacji. Ponadto dodajemy cały zestaw umiejętności społecznych lub miękkich, które są przejawiane i rozwijane, takich jak praca zespołowa; wizja strategiczna; wytrwałość; zarządzanie frustracją; kreatywność i wiele innych są bardzo przydatne w codziennym życiu wszystkich ludzi.



Grywalizacja jest czasami definiowana jako strategia wykorzystania mechaniki gry do tworzenia emocjonalnej więzi między marką a jej użytkownikami. Jeśli przyjrzymy się temu z bliska, to strategia, która odnosi się do świata biznesu: loterie, konkursy, karty lojalnościowe ... wiemy, że te elementy motywują konsumentów do zakupów, napędzają ich do czegoś. Motywacja. Kluczowy element do wszystkiego, co tu proponujemy.

Chcesz zaprojektować motywujące doświadczenie uczenia się, które pomoże Ci rozwiniąć umiejętności twarde i miękkie? Będziesz musiał wybrać między dwoma tabletkami:



**Niebieska pigułka:** wybierz tę pigułkę, jeśli podoba ci się to, co przeczytałeś do tej pory, jeśli chcesz zaprojektować motywujące doświadczenie uczenia się, które pomoże Ci rozwinąć umiejętności twarde i miękkie. Zapraszamy, grywalizacja edukacyjna jest również naszym wielkim sprzymierzeńcem.



**Czerwona pigułka:** jeśli nie podoba Ci się niebieska pigułka, ten przewodnik może nie być dla Ciebie i prawdopodobnie zauważyłeś. Zachęcamy jednak do czytania z otwartym i krytycznym okiem, kontrastowania i oceniania, czy grywalizacja może Ci pomóc. Może na koniec będziesz chciał niebieską pigułkę!

Grywalizacja w formalnym i pozaformalnym środowisku edukacyjnym ma na celu zaoferowanie motywującego doświadczenia w nauce, tworząc emocjonalny związek między uczniami a doświadczeniem, które zwiększa ich zaangażowanie w uczenie się, aby ostatecznie zoptymalizować wyniki uczenia się i rozwój różnych umiejętności i zdolności.

Wśród korzyści płynących z korzystania z grywalizacji w środowiskach edukacyjnych i jasno mówiąc, że główną korzyścią jest to, że uczniowie uczą się, możemy wyróżnić:

- Zachęcaj do motywacji do nauki.
- Weź udział w różnorodności, oferując różne poziomy trudności, które dostosowują się do ewolucji każdej osoby.
- Popraw uwagę i koncentrację.
- Generowanie samooceny i wspólnoty.
- Poprawa strategii rozwiązywania problemów.
- Stymulowanie relacji społecznych.
- Zachęcaj do pracy zespołowej.
- Zachęcaj do kreatywności.

- Generowanie uzależnienia od nauki.
- Zaakceptować i zrozumieć błęd.

W trakcie gry dążymy do osiągnięcia różnych kamieni milowych, pokonywania wyzwań w zamian za nagrody. Za każdym razem, gdy pokonujemy wyzwanie, nasz mózg uwalnia dopaminę, neuroprzekaźnik związany z przyjemnością, regulacją pamięci, kreatywnością i mechanizmami, które sprawiają, że jesteśmy ciekawi. Dlatego musimy traktować grywalizację jako narzędzie, które należy rozważyć w formalnych i pozaformalnych środowiskach uczenia się<sup>6</sup>.

Gry są elastyczne, ponieważ mogą zapewnić otwarte i ewoluujące, prawie nieskończone przestrzenie uczenia się. Ta elastyczność sprawia, że są one idealne do zajęcia się różnorodnością w klasie i poza nią, zarówno dla osób z większymi trudnościami w uczeniu się, jak i dla tych, którym jest to łatwiejsze.

---

<sup>6</sup> Delgado J.M.; Ferrús A.; Mora F y Rubia F.J. (Eds.) (1997). Manual de Neurociencia. Madrid: Síntesis.

Kalat, J.W. (2004). Psicología Biológica. Thomson Paraninfo.

Mazziota et al. (2000). Brain mapping: the disorders. New York: Academic Press.

Streit, W.J. y Kincaid-Colton, C.A. (1996). El sistema inmunitario del cerebro. Investigación y Ciencia. Enero. 16-21.

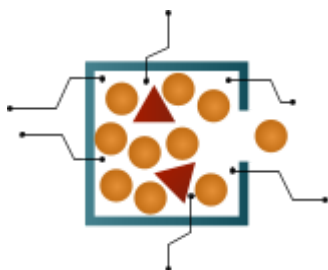




# ☐ Środowiska Edukacyjne: Czym One Są?

Zarówno fizyczne, jak i wirtualne, rozumiemy jako środowisko uczenia się obszar, w którym odbywa się nauka i obejmuje wszystkie zaangażowane elementy: nauczycieli, pracowników młodzieżowych, edukatorów, metodologie, kontekst kulturowy, przestrzeń, zasoby i, oczywiście, studentów i młodzież, którzy stają się centrum wszystkiego. W rzeczywistości środowisko uczenia się nie ma sensu bez obecności przynajmniej jednej osoby, której celem jest uczenie się. Pozostałe elementy, w tym nauczyciele, osoby pracujące z młodzieżą i wychowawcy, mają charakter fakultatywny.

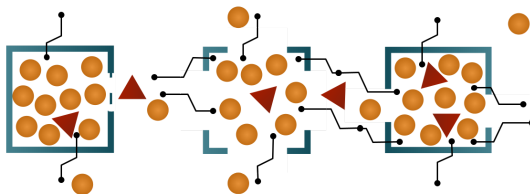
Powszechnie używa się pojęcia środowiska uczenia się jako synonimu klasy, fizycznej przestrzeni, w której zazwyczaj znajdujemy grupę uczniów i nauczyciela. Należy jednak pamiętać, że chociaż klasa jest środowiskiem uczenia się, oczywiście nie wszystkie środowiska uczenia się są w klasie. W rzeczywistości możemy zrozumieć środowisko uczenia się jako przestrzeń, fizyczną lub cyfrową, która otacza osobę, która chce się uczyć.



Możemy klasyfikować środowiska uczenia się na podstawie ich różnych funkcji. W ten sposób możemy określić, czy są one fizyczne czy wirtualne; czy są generowane przez nauczycieli, pracowników młodzieżowych, edukatorów, studentów lub wszystkich; czy są to przestrzenie formalne, takie jak Instytut, czy nieformalne, takie jak teatr, muzeum czy punkt informacyjny dla młodzieży. Możemy nawet rozważyć, jak połączyć wszystko, stosowane metodologie, jak oceniać i tak dalej.

Pracując w ramach każdej instytucji edukacyjnej, znajdujemy dość określone środowisko uczenia się, ale jako nauczyciele, osoby pracujące z młodzieżą i edukatorzy musimy pamiętać, że zawsze szanując projekt edukacyjny naszej instytucji, mamy możliwość i oczywiście obowiązek, aby zakończyć projektowanie środowiska, które najlepiej współpracuje z naszymi uczniami lub młodymi ludźmi, i dostosować go tyle razy, ile to konieczne, biorąc pod uwagę kontekst wokół nas i, oczywiście, studentów i młodzieży, ponieważ jak powiedzieliśmy, „jedynym wspólnym i niezbędnym elementem we wszystkich środowiskach nauki jest osoba, która się uczy.

Projekt środowiska uczenia się musi uwzględniać charakterystykę uczniów i młodych ludzi, cele uczenia się, działania najlepiej dopasowane do pożądaných strategii uczenia się i oceny, które umożliwiamy mierzyć.



Gdzie kończy się środowisko uczenia się? Czy ma jakieś ograniczenia? Te pytania można rozwiązać wracając do klucza do każdego doświadczenia uczenia się: środowisko uczenia się jest tam, gdzie jest ktoś, kto chce się uczyć. Stąd, rzeczy stają się trudniejsze, i to jest miejsce, gdzie prawdziwa nauka ma miejsce. Ale czy ulica, plac czy Centrum handlowe nie są też środowiskiem do nauki? Czy nauka ma miejsce, gdy 5-letnia dziewczynka spotyka nauczyciela, a gdy ma przejść przez ulicę,

nauczyciel patrzy na nią, wita ją i cierpliwie czeka, aż światła zapalą się na Zielono przed przejściem? Dzięki naszemu zachowaniu stajemy się wzorem do naśladowania, a potem wszyscy stajemy się wzajemnie nauczycielami.

I jeszcze jedno pytanie ... Czy możemy połączyć wiele środowisk? W tym momencie mamy już odpowiedź: oczywiście! Środowiska uczenia się są przepuszczalne, z wejściami i wyjściami, i stają się tam, gdzie ktoś chce się uczyć, poruszając się z nimi. Jednak w instytucjach edukacyjnych, gdzie środowiska są ograniczone przestrzeniami, musimy znaleźć sposoby łączenia tych środowisk, aby nauka była bogatsza. Możemy otwierać drzwi, korzystać ze wspólnych przestrzeni, mieszać grupy, zapraszać agentów zewnętrznych ... patrząc przez cały czas na koncepcję przestrzeni uczenia się, aby odejść od synonimu klasy i naprawdę stać się wspólną przestrzenią dla całej instytucji i całego zestawu ludzi, którzy są jej częścią, czyli ich społeczności.

## Kącik Myślenia

Chcę się bawić i uczyć

## Opis:

Ten organizator pomoże Ci odkryć, jakie sojusze możesz nawiązać w kontekście zbliżonym do Twojego środowiska nauki. Uświadomienie sobie, czego potrzebujesz, kto może Ci pomóc i co możesz zaoferować, ułatwi Ci nawiązanie strategicznych powiązań między środowiskiem uczenia się a podmiotami wokół siebie.

## Wersja do druku:

Zalecamy pracę nad fizyczną wersją organizera graficznego, wklejając na niego karteczki samoprzylepne (lub usuwając i poprawiając), więc podajemy link do wersji do druku.



## Organizer Graficzny:

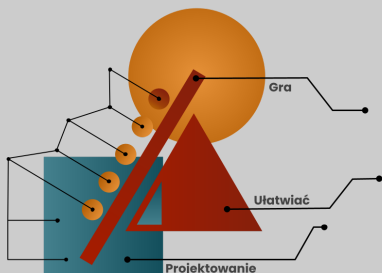
[naciśnij tutaj](#)

1) DEFINE MY ENVIRONMENT: Add the elements that make up your learning environment		2) WHO CAN HELP ME? Add entities of your context that can help your learning environment in some way.		3) WHO CAN I HELP? Add entities from your context to which you can help from your own learning environment.	
WHO DO I HAVE? (Nearby people)	WHO would I like to have?	ENTITIES THAT CAN HELP ME:		ENTITIES I CAN HELP:	
WHAT DO I HAVE? (Available resources)	WHAT would I like to have?:	CAN HELP ME IN/WITH:		I CAN OFFER:	
CURRENT LEARNING: What learning is being generated?	WHAT LEARNING would I like to generate?	The entities that appear repeatedly in columns 2 and 3 are interesting alliances to explore as they can indicate Win-Win spaces.			
		I WIN	THEY WIN	WE WIN	

# Dlaczego Gamifikacja?

Projektowanie myślenia w użytkowniku





## Co zrobimy?

Wybier naszą rolę jako bohaterów w procesie tworzenia i / lub realizacji gamified learning experience.

## Czego się nauczymy?

Różne obowiązki, które muszą podjąć aktorzy i aktorki biorące udział w grywalnym doświadczeniu edukacyjnym.

## Dlaczego wybieramy postać?

Aby móc zapoznać się z częścią przewodnika, w której przedstawiono **cele** do osiągnięcia oraz **obowiązki** związane z rolą, jaką masz do odegrania w grywalizacji. Czy to od Ciebie zależy, czy będziesz cieszyć się grą podczas nauki? A może trzeba towarzyszyć i prowadzić graczy? A może jesteś projektantem i twórcą **gamified learning experience**?

## Do gry:

aby ćwiczyć lub zatrudniać się w dywersji, rozrywce lub rekreacji.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> <https://www.dictionary.com/browse/play>

# Bycie bohaterem Nauki

Czy zastanawiałeś się kiedyś nad celem środowiska edukacyjnego, w którym uczestniczysz? To pytanie, które indywidualnie może mieć oczywistą odpowiedź dla każdego z nas, może nie być tak oczywiste, jak może się wydawać na poziomie osobistym. W każdym razie, aby rozpocząć konsekwentną pracę zespołową, musimy najpierw uświadomić sobie, indywidualnie, ten cel:

Jaka jest *raison d'être* środowiska uczenia się, w którym uczestniczysz?

Jaka jest *raison d'être* środowiska uczenia się, w którym uczestniczysz?

Teraz, gdy odpowiedziałeś na to pytanie, będziesz gotowy zadać to

samo pytanie osobom zaangażowanym w twoje środowisko uczenia się. Dzięki temu będziecie mogli odkryć punkty porozumienia i rozbieżności między wami wszystkimi. Rozbieżności mogą wzbogacić Twoją odpowiedź jako kolektywną, ale możesz również odkryć punkty tarcia, które mogą prowadzić do mniej lub bardziej przejmujących konfliktów, które mogą prowadzić do marnowania czasu i energii, czego nikt z nas nie życzy. Uświadomienie sobie meczów pomoże Ci osiągnąć wspólny cel.

Jaki jest główny temat środowiska edukacyjnego, w którym uczestniczysz? *(Jeśli jest więcej niż jeden, można je sortować w kolejności ważności)*

Ponieważ jesteś hojny i dzielisz się z nami swoimi przemyśleniami, odpowiemy ci i udzielimy odpowiedzi na te dwa pytania.

Jak widać, myśląc o tematach, przydarzą się nam dwie bardzo ważne rzeczy:

Mogą się nam wydawać objekty, których początkowo nie przewidzieliśmy.

Jeśli nadamy priorytet przedmiotom i wszyscy zdamy sobie sprawę z tego, czym jest istotny przedmiot, nagle wszyscy będziemy pracować nad tym, co uznaliśmy za najważniejsze.

Nie jest wcale trywialne, aby być świadomym tego, co jest pierwsze i robić to w porządku. To nie to samo decyduje kolejność:

Kto szkoli/edukuje.

Jaka jest raison d' être środowiska uczenia się, w którym uczestniczysz?

Oferowanie osobom uczestniczącym w grywalizacji przestrzeni do nauki i rozwoju osobistego, gdzie mogą odkrywać i ćwiczyć koncepcje techniczne i umiejętności osobiste, w zdrowym środowisku zarówno fizycznie, jak i

Kto się uczy.

Uczenie się, umiejętności i zdolności.

1. niż decydując się na:
2. Uczenie się, umiejętności i zdolności.
3. Kto szkoli/edukuje.
4. Kto się uczy.

lub decydując, że nasze preferowane zamówienie jest:

Kto się uczy.

Uczenie się, umiejętności i zdolności.

Kto trenuje/uczy się.

1. Tak, dla nas pierwszą rzeczą są ludzie, którzy muszą się uczyć, a to oznacza naszą decyzję o dążeniu do projektowania środowisk nauczania i uczenia się opartych na grywalizacji.

emocjonalnie.

Jaki jest główny temat środowiska edukacyjnego, w którym uczestniczysz? (Jeśli jest więcej niż jeden, można je sortować w kolejności ważności)

Gracze są podstawowym przedmiotem.

Inne przedmioty to: nauka, koncepcje techniczne, umiejętności osobiste, umiejętności zawodowe...

Tematy, które nie były widoczne w poprzedniej odpowiedzi, ale które teraz widzimy, mogą wyjść na jaw: kto ułatwia, kto projektuje, kto zarządza, kto wyznacza wytyczne lub regulacje, które nas dotyczą...



Umieszczenie tych, którzy muszą się uczyć jako istotny temat naszych projektów, natychmiast wyrównuje nas z każdym, kto na przestrzeni wieków musiał oddać się w służbę reszcie i odniósł sukces w swojej pracy: po tym wszystkim, od kupca<sup>8</sup>, który dostaje najlepszy jedwab dla swojej klienteli, do autora Kaplicy Sykstyńskiej<sup>9</sup>, do najlepszych kucharzy

---

<sup>8</sup> Jedwabny Szlak był siecią wymiany produktów, Kultury i wiedzy od 130 pne. do XIV wieku.

<sup>9</sup> Papież Juliusz II zlecił Michałowi Aniołowi udekorowanie Kaplicy

na świecie, wszyscy oni wypełnili zamówienia dotyczące życzeń i potrzeb osób trzecich, często ponad ich własne<sup>10</sup>.

Wiele zawodów w technologicznym świecie, w którym żyjemy, od dawna zdało sobie sprawę, że ponad ich produktami i propozycjami najważniejszą rzeczą jest pomoc i reagowanie na potrzeby ludzi, konieczne jest zaprojektowanie, umieszczając je w centrum wszystkich działań. W świecie informatyki, marketingu, Wzornictwa Przemysłowego, rekreacji, edukacji ... to się nazywa: User-Centered Design<sup>11</sup>

---

Sykstyńskiej. Więcej informacji można znaleźć na stronie: <https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/michelangelo-renaissance-art-sistine-chapel>

<sup>10</sup> Ferran Adrià przedstawia metodę Sapiens dostosowaną do edukacji (metoda, która doprowadziła El Bulli do uznania za najlepszą restaurację na świecie w latach 2002, 2006, 2007, 2008 i 2009) w kolekcji "Escuelas Creativas":

<https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/escuelas-creativas/612/>

<sup>11</sup> Polecamy odwiedzenie <https://dschool.stanford.edu> / aby dowiedzieć się więcej o User-Centered Design.





i na zaproponowanych w nim zasadach będziemy budować nasze propozycje grywalizacji działań dydaktycznych i edukacyjnych.

Jeśli nasz produkt się uczy, czy możemy go umieścić, ponieważ użytkownicy go potrzebują? Nawet

## ● Projektowanie Zorientowane Na Użytkownika

---

Tradycyjnie szkoły i przestrzenie szkoleniowe nauczyły nas robić, ale okazuje się, że w prawdziwym życiu to za mało. Aby zapewnić rozwiązania wyzwań i problemów zmieniającego się środowiska, takiego jak obecne, musimy iść dalej, planować, Oceniać to, co zrobiliśmy i stale dostosowywać nasze propozycje. Pojawienie się technologii dostarcza ludzkości z konieczności wykonywania uciążliwych i powtarzalnych zadań, ten proces, który rozpoczął się w XIX wieku z zadaniami fizycznymi, jest uzupełniany w XXI wieku z zadaniami intelektualnymi, w których boty są w stanie pisać małe artykuły prasowe, ożywiać stare obrazy lub odpowiadać na najczęściej zadawane pytania na infolinii telefonicznej. Jeśli technologia jest coraz lepsza, to co my ludzie

dla pośredniego interesu? Czy to nie dlatego, że kiedy je kupują, bawią się dobrze grając?

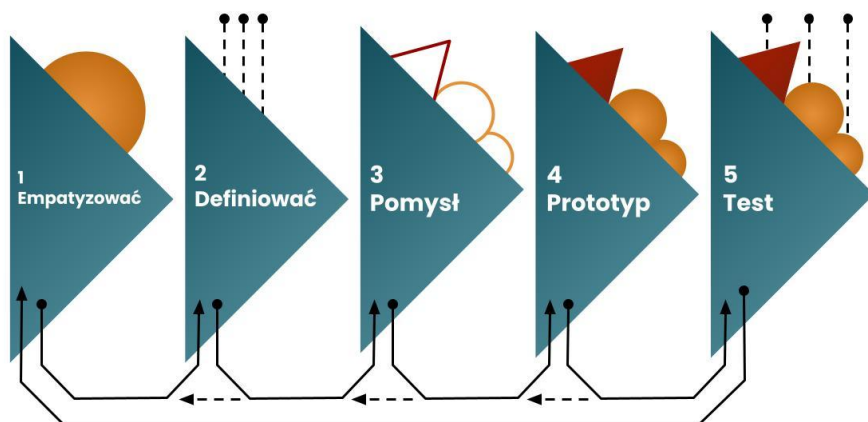
mamy? Cóż, została nam najlepsza praca, maszyny nadal nie mają serca, uczuć, duszy ani wyobraźni, więc mamy najpiękniejszą część: projektowanie myślenia o ludziach, mamy kreatywność, empatię, wyobraźnię, planowanie, ocenianie wyników i staramy się znaleźć najlepsze rozwiązania dla ludzi, jako ludzi.



W lecie 1973 roku Dr Bernie Roth napisał pracę zatytułowaną "proces projektowania i kreatywność", która ustąpiła miejsca modelowi zaproponowanemu przez Uniwersytet Stanforda, aby kierować procesem twórczym wszystkiego, co jest projektowane i używane przez osobę: myśleniem projektowym. Wszystko, czego używasz, od krzesła, na którym

możesz siedzieć podczas czytania tego tekstu, po dowolną aplikację, którą otwierasz na swoich urządzeniach elektronicznych, jest bardzo prawdopodobne, że zostało stworzone lub ulepszone zgodnie z wytycznymi Design Thinking. Czy są ludzie w środowisku uczenia się? Czy możemy projektować naukę zgodnie z wytycznymi, które pozwalają nam tworzyć produkty i usługi w dowolnej dziedzinie życia? Brzmi pewnie, prawda? Cóż, nadszedł czas, aby lepiej poznać design thinking.

User-Centered Design ustanawia 5 etapów, które muszą zostać ukończone, aby zaprojektować produkt lub usługę, w naszym przypadku gamified nauczanie i uczenie się. Te 5 etapów można śledzić kolejno i ukończyć cyklicznie, po raz pierwszy z zamiarem uzyskania wstępnego prototypu, który później będziemy testować i ulepszać w każdej rundzie procesu projektowania.



## ● Etapy PZU

---



**Pomysł:** nie możesz zaprojektować tego, czego nie kochasz, i nie możesz kochać, jeśli nie empatyzujesz wcześniej, nawet jeśli jest to trochę, z grupą docelową twojego projektu.

**Dowody projektowe:** istnieje wiele narzędzi do empatii, ale wszystkie służą lepszemu zrozumieniu Użytkownika, jego potrzeb i kontekstu: mapy aktorów i aktorek, analiza 5 Dlaczego, matryce SWOT, moodboardy...



**Pomysł:** nie można rozwiązać wszystkich problemów na raz, ani wszystkie informacje istotne dla wszystkich problemów. Musimy skupić się na problemie i zrobić "mining" wśród wszystkich informacji zebranych w fazie "Empathize", aby znaleźć informacje, które pomogą nam wymyślić proponowane rozwiązania.

**Dowody projektowe:** istnieje wiele narzędzi do filtrowania i skupiania, z których wszystkie obejmują świadomość, uwidocznienie i dzielenie się z zespołem projektowym celami i indeksowanie informacji o kandydacie, aby pomóc: ogólne płótno, konkretne płótno dla danego problemu, mapy myśli, infografiki, linie czasowe, macierze RACI, wybory do klasyfikacji...



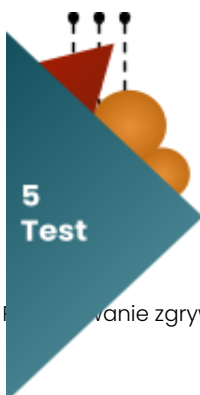
**Pomysł:** możesz nie wiedzieć, że znalazłeś odpowiedni pomysł, jeśli trzymasz się pierwszego, który przychodzi ci do głowy. Co więcej, jest bardzo prawdopodobne, że twój pierwszy pomysł jest dość oczywisty i przypomina ten, który inni by dali. Wiele pomysłów musi pochodzić, aby znaleźć rozbieżne, twórcze, nieoczekiwane propozycje, lub upewnić się, że najbardziej klasyczne, konserwatywne rozwiązanie pozostaje najlepsze z propozycji.

**Dowody projektowe:** istnieje wiele narzędzi do generowania pomysłów, wszystkie zajmują wystarczająco dużo czasu i pewności siebie, aby dać początek pomysłom, które pomogą nam wymyślić rozwiązanie... a te, które nie: burza mózgów, SCAMPER, sześć kapeluszy myślących, matryce CAME...



**Pomysł:** papier trzyma to wszystko, rzeczywistość nie. spróbuj narysować rower pamięci, bez konsultacji z żadnym zewnętrznym odniesieniem, zapytaj kolegów z drużyny to samo, kiedy skończysz porównywać propozycje z prawdziwym rowerem, czy będziesz w stanie wykorzystać swoje propozycje, jeśli naprawdę je zbudujesz? Jest bardzo prawdopodobne, że Twoje projekty nie są wykonalne; to jest w porządku, jest to demonstracja, że pomysły muszą zostać przeniesione ze świata marzeń do świata ziemskiego. W tym momencie początkowa idea zaczyna być udoskonalana. Prototyp może być wersją kompletnego systemu lub jego realną częścią.

**Dowody projektowe:** istnieje wiele narzędzi do prototypowania, z których wszystkie sprawiają, że wybrany pomysł jest bardziej namacalny: rysunki, modele, storyboardy, mapy systemowe...



**Pomysł:** nie możemy wiedzieć, że zaprojektowaliśmy dobrze dla użytkownika, jeśli nie używamy użytkownika. Musimy zatwierdzić nasze propozycje poprzez spotkanie prototypu z propozycją,



podczas gdy obserwujemy z zamiarem wykrycia wad, niedociągnięć... i tego, co działa! To doświadczenie jest potrzebne, aby ponownie wczuć się w użytkownika, wrócić do punktu wyjścia i po raz kolejny wykonać wszystkie kroki, które powinny doprowadzić nas do przetestowania ulepszonej wersji naszej propozycji.

**Dowody projektowe:** istnieje wiele narzędzi do testowania i walidacji, z których wszystkie mają na celu obserwację celu, która kontrastuje z tym, w jakim stopniu zbliżamy się do zaspokojenia początkowo przewidywanych potrzeb: ocena doświadczenia, testy użyteczności, wybór NUF (nowy, użyteczny, wykonalny), recenzja lubię/muszę poprawić ...

Jak widać, każda sekcja "dowody projektowe" na każdym z etapów projektowania zorientowanego na użytkownika daje wskazówki dotyczące narzędzi projektowych, które mogą pomóc w twojej pracy, zarówno gdy pracujesz sam, jak i gdy robisz to w zespole. Zalecamy odwiedzanie stron takich jak <https://www.designthinking.es> lub <http://metodologiasactivas.es/><sup>12</sup> gdzie znajdziesz przykłady i wyjaśnienia niektórych z tych narzędzi. W każdym razie, jeśli otworzysz swoją ulubioną wyszukiwarkę internetową i zrobisz zapytanie, na pewno znajdziesz dobrą garść odpowiedzi, które pozwolą Ci poznać każdą technikę i zobaczyć prawdziwe przykłady jej użycia.

---

<sup>12</sup> Te strony są w języku hiszpańskim. Możesz odwiedzić strony w języku angielskim, takie jak <https://designthinking.ideo.com/> lub <https://www.ideo.com/pages/design-thinking>.



# Kącik Myślenia

Chcę się bawić i uczyć

## Opis:

Ten organizator pomoże Ci odkryć cele, które generują konsensus między wszystkimi rolami zaangażowanymi w gamifikowany proces uczenia się. Określenie tych celów pomoże Ci uświadomić sobie je i nadać priorytet tym, które mają największy wpływ wśród wszystkich osób w środowisku edukacyjnym, które chcesz zaprojektować.

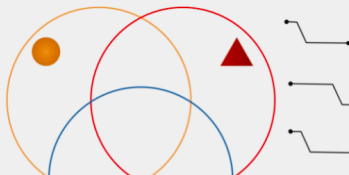
## Wersja do druku:

Zalecamy pracę nad fizyczną wersją organizera graficznego, wklejając na niego karteczki samoprzylepne ( lub usuwając i poprawiając), więc podajemy link do wersji do druku.



## Organizer Graficzny:

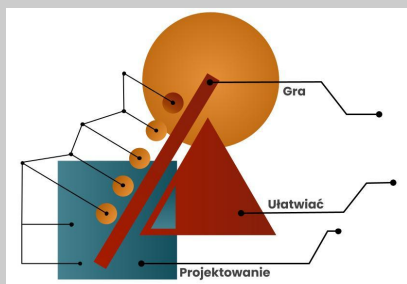
[naciśnij tutaj](#)

<p>1) <b>WYBIERZ</b> Dodaj do przestrzeni wszystko, co chciałbyś osiągnąć dla każdej roli.</p>	<p>2) <b>KLASYFIKACJA PRZYPISY:</b> Dodaj każdy pożądaný cel do przestrzeni, w której generuje on najwięcej konsensusu, to znaczy uczyń go interesującym celem dla więcej niż jednej roli.</p>	<p>3) <b>Pojęć:</b> Jakie nauki dzielą twoje środowisko (społeczna, instytucjonalna, interesy...)</p>
<p>GRACZ</p>		<p>ŚRODOWISKO</p>
<p>FACILITATOR</p>		<p>Większa przestrzeń konsensusu daje Ci podpowiedź co do priorytetu celów w Twoim kontekście:</p>
<p>KONSTRUKTOR</p>		



# Co jest konieczne do Grywalizacji?

## Elementy grywalizacji



### Co zrobimy?

Zaprojektuj własny kompas, który pozwala nam zorientować się w projektowaniu grywalizacji, włączając w to wszystkie minimalne elementy grywalizacji.

### Czego się nauczymy?

Podstawy grywalizacji w ogóle i grywalizacji w nauce w szczególności.

## Dlaczego kompas jest potrzebny?

Aby zrozumieć i docenić już utworzoną grywalizację i móc je wykonać lub przeprojektować, mając świadomość podstawowych elementów, które sprawiają, że działa jako kompletna całość.

Aby zaprojektować grywalizację od samego początku mając świadomość podstawowych elementów, które sprawiają, że działa jako całość.

## Kompas:

[C] urządzenie do znajdowania kierunku za pomocą igły, która może się

łatwo poruszać i która zawsze wskazuje na północ magnetyczną.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Tłumaczenie po angielsku

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/compass>





# Kompas grywalizacja

*"Otwierasz oczy i widzisz, że obudziłeś się w ciemnościach roślinności, wczoraj biegłeś nad morzem, nagle niebo rozświetliło się oślepiającym światłem i nic więcej nie pamiętasz. Obudziłeś się nie wiedząc, gdzie jesteś, zdajesz sobie sprawę, że nie masz okularów przeciwsłonecznych, telefonu komórkowego, zegarka... z poczuciem dezorientacji, jakiej nigdy nie miałeś, zanim wydedukowałeś z wysokości Słońca, że robi się ciemno i musisz znaleźć bezpieczne miejsce, zanim całkowicie się ściemni.*

*Gdy drapiesz się po głowie, zastanawiasz się, jak zwalczyć uczucie dezorientacji i dojść do wniosku, że brakuje Ci informacji. Decydujesz się wspiąć się na palmę, aby poprawić swój punkt widzenia, masz szczęście! daleko, na horyzoncie, widać morze i słup dymu, który musi wydobywać się z kominka. Wydaje się, że jesteś na wyspie skarbów, teraz, gdy jesteś w stanie zorientować się w czasie i przestrzeni, decydujesz się zacząć iść w kierunku swojego celu, bez marnowania czasu i nadziei na znalezienie odpowiedzi."*

Ta krótka historia ma elementy początku przygody, jeśli rozumiemy proces projektowania grywalizacji działań dydaktycznych i edukacyjnych jako podróż, która musi zbliżyć nas do pożądanego celu, może być to, że początkowo znajdujemy się jako nasza postać: zdezorientowani, zagubieni, a nawet boją się niepewności, co podróż może nam przynieść. Co musimy zrobić, żeby być trochę bezpieczniejszym? Z jednej strony wyznaczaj cele, a z drugiej narzędzia, które nas kierują. Mamy już cel (nauka w sposób organiczny podczas zabawy), teraz musimy znaleźć narzędzie, które pozwoli nam się zorientować. Tym narzędziem może być elektroniczne urządzenie geolokalizacyjne, ale kompas jest znacznie bardziej romantyczny, nie można stracić zasięgu, a baterie nigdy się nie wyczerpują, więc: chcemy znaleźć kompas gamifikacji!



Kompas zawsze zaznacza północ, więc wydaje się rozsądne, aby najpierw zdefiniować ten kardynalny punkt, ale zamiast geograficznego, grywalizacji. Co powiesz na wspólne myślenie?

Aby zacząć, prosimy o wskazanie elementów gier, które znasz, Od początku czasu do dnia dzisiejszego.

Już go masz? Masz za mało przedmiotów? Szukaj dalej! Podpowiemy Ci: czy masz Kości? Masz jakieś zasady? Czy masz żetony reprezentujące graczy? Ciągnij za sznurek i dodawaj jeszcze więcej elementów. A teraz? Masz ich wiele? Więc możemy dalej grać.

Teraz, gdy masz wiele przedmiotów, możesz je pogrupować w kategorii? Wyzwaniem jest skupienie się na tym, co mogą liczyć na palcach jednej ręki lub mniej. Masz to? Czy grupa, na przykład, kości, ruletka, karty ... w losowo generowane elementy, czy powiedziales niepewność zamiast przypadku? Konflikt? Jeśli po zgrupowaniu nadal masz więcej niż pięć kategorii, czy możesz grupować kategorie? Masz już pięć lub mniej? Więc zapisz je tutaj.

### Kategorie grywalizacji

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Zrobiliśmy to samo ćwiczenie i stworzyliśmy pięć kategorii, którymi podzieliliśmy się z wami:

### Kompas grywalizacji

1.	<b>Kategoria</b> elementów, które sprawiają, że gracz żyje historią. Nazwaliśmy to <b>"osobistym doświadczeniem"</b>
2.	Elementy, które pozwalają nam połączyć siły w celu obrony lub ataku. Kategoria: <b>"sojusze i wrogości"</b>
3.	Elementy, które definiują cele do osiągnięcia i uniknięcia oraz zmuszają nas do podejmowania decyzji. <b>Kategoria: "misje i podejmowanie decyzji"</b>
4.	Jak chcemy grać, aby się uczyć, potrzebna będzie również kategoria: <b>"Measure learning"</b>

Aby sprawdzić, czy nasz kompas działa, zapraszamy do wyboru gry i sprawdzenia, czy wszystkie elementy pasują do siebie, pomyśl o pergaminie lub platformowej grze wideo, którą najbardziej lubisz i pomyśl: czy wszystkie jej elementy pasują do którejś z kategorii? Czy przedmioty nie należą do żadnej kategorii?

## ● Osobiste Doświadczenie

Najmniejsza z gier zwiększa motywację do emocjonalnego zaangażowania się w proponowaną aktywność. Krążymy przez współczesne życie ze sprzętem zaprojektowanym do przetrwania instynktownie. Jeśli jesteśmy w wygodnym miejscu, sprzęt ten znajduje się w trybie czuwania podobnym do trybu urządzeń elektronicznych, wydaje się, że jest wyłączony, ale nie jest, jest czujny, obserwując, czy nasze środowisko jest bezpieczne. Gdy ten mechanizm bezpieczeństwa wykryje jakiegokolwiek niebezpieczeństwo, aktywuje protokoły awaryjne i wejdzie w tryb obrony lub ataku proporcjonalnie do postrzeganego poziomu niepewności. W rzeczywistości gra służy ćwiczeniu i szkoleniu naszych reakcji na nadejście prawdziwego zagrożenia. Grać to symulować środowisko konfliktu wiedząc, że jesteśmy w jednym bezpiecznym środowisku, wydaje się logiczne, że jest to powód, dla którego jesteśmy naturalnie zaprogramowani do gry, jest to kwestia osobistego bezpieczeństwa.

Kiedy prowadzimy działalność, są chwile, kiedy potrzebujemy uwagi odbiorców i ich mniej lub bardziej aktywnego udziału. Być może najbardziej podstawową interakcją w tym zakresie jest przygotowanie prezentacji i uruchomienie pytania, aby sprawdzić, czy Twoja wiadomość zbliża się do skutku. Jeśli stworzyliśmy wrogie środowisko, prawdopodobnie nikt nie zareaguje, jeśli środowisko jest naprawdę interesujące, być może będziemy musieli moderować i uporządkować chęć odpowiedzi. Na szczęście zwykle nie znajdujemy się na żadnym końcu i poruszamy się w rozproszonym obszarze pośrodku.



Jeśli nie mamy wystarczająco dużo szczęścia, aby mieć prawdziwie zmotywowaną publiczność, czy możemy zrobić trochę magii? Czy możemy uaktywnić motywację w taki czy inny sposób, nawet jeśli zaniedbuje ona naszą

/ align = "left" / Co jeśli zrobimy to z zamiarem wykorzystania tego początkowego ruchu, aby wykorzystać bezwładność generowanej motywacji i skierować ją do pożądanego celu? Zrobimy to wszystko w nadziei, że w końcu wygenerujemy prawdziwą motywację do początkowego tematu i chęć wygenerowania zaplanowanej nauki, nawet jeśli jest to produkt ruchu rozproszenia. Zrobimy tak jak magowie, że podczas gdy sprawiają, że patrzysz na jedną stronę, sprawiają, że gołąb pojawia się z ich kapelusza, co sprawia, że ptak staje się fascynujący i że nie możemy przestać go oglądać.

Jak sprawić, by pytanie, które przechodzi w obojętność, było ciekawsze? Jaki ruch rozproszenia może zwiększyć motywację? To wciąż ciekawe, że siatka telewizyjna jest pełna konkursów, w których zasadniczo odpowiedzi na pytania: odpowiedz na 15 pytań, a może zostaniesz milionerem, lub jeśli popełnisz błąd, zdetonujesz bombę, lub jeśli dobrze to zrobisz, masz czas, aby mieć więcej szans na wygranie finału testu, lub... chcemy grać tak głęboko, że czasami nawet nie potrzebujemy zewnętrznej nagrody, zagramy tylko dla tego prostego faktu, że poczucie rywalizacji motywuje nas, niektórzy ludzie są pierwsi, inni wyprzedzają przyjaźń (lub wrogość), a inni po prostu nie chcą być przyjaciółmi. Na ostatnim miejscu, ale w ten czy inny sposób, ktokolwiek wchodzi w grę, był zaangażowany i teraz czuje aktywność jako osobiste doświadczenie. To jest klucz, najmniejsza z grywalizacji sprawia, że aktywność staje się osobistym doświadczeniem, a to odkrycie zmienia wszystko.

Jeśli jako projektanci gamifikacji do treningu zdaliśmy sobie sprawę, że te działania stają się osobistym doświadczeniem, następnym pytaniem, które należy sobie zadać, jest: jakie osobiste doświadczenie chcę, aby gracze żyli? Co ich złapie najbardziej? Nudna podróż czy podróż pełna emocji, przygoda obliczonych niebezpieczeństw z możliwością znalezienia nagród i skarbów, przeżywając proces osobistego rozwoju?

W tym momencie musimy zmierzyć się z wyzwaniem stworzenia przygody generującej naukę. Jak powstaje przygoda? Jeśli wiesz, jak to zrobić: idealny! Twoja pomoc będzie nieoceniona w tej części projektowania gamified experience. Jeśli nie wiesz od czego

zacząć: potrzebujemy pomocy! Kto wie jak to zrobić? Kto projektuje przygody na co dzień? Dokładnie! Powieściopisarze, scenarzyści telewizyjni, filmowi czy teatralni ... wydaje się, że dobrym pomysłem jest zbliżenie się do tych ludzi i ich świata.

W połowie lat 40. pisarz Kurt Vonnegut przedstawił swoją tezę "kształty wszystkich opowieści", w której zaproponował, aby wszystkie pisane historie, które uwięziły ludzkość, podążały za jednym z sześciu emocjonalnych łuków. W 2016 roku naukowcy z University of Vermont przedstawili artykuł "emocjonalne łuki opowieści są zdominowane przez sześć podstawowych kształtów"<sup>14</sup>, w którym stosując techniki eksploracji danych na klasycznych pracach zachowanych w projekcie Gutenberg<sup>15</sup>, naukowo potwierdzili to, co Kurt Vonnegut wskazał 70 lat wcześniej: wszystkie analizowane historie można przypisać tym sześciu krzywym emocjonalnym:

1. **Stały i ciągły wzrost emocji**, w którym bohaterowie rosną z niskiego punktu emocjonalnego do znacznie wyższego punktu. Odpowiada historiom rozwoju osobistego, zarówno na poziomie fizycznym, emocjonalnym, społecznym, intelektualnym (jak Alicja w Krainie Czarów czy Croods).
2. **Ciągłe i ciągłe opadanie emocji**, gdzie bohaterowie przechodzą od wysokiego punktu emocjonalnego do znacznie niższego punktu. Odpowiada historiom tragicznym, w których poziom fizyczny, emocjonalny, społeczny, intelektualny maleje (jak Romeo i Julia czy Amadeusz).
3. **Wielkie zejście i wejście**, gdzie bohaterowie popadają w hańbę i udaje im się wydostać (jak w życiu Pi lub Kryształowej dżungli).
4. Wielki **wzrost emocjonalny**, a potem wielki upadek w hańbę (jak w micie o Ikarze czy Thelmie i Louise)
5. **Emocjonalna wspinaczka**, wpadnij w hańbę i wspinaj się z powrotem, nawet wyżej niż na pierwszej wspinaczce (jak w "Kopciuszku" czy "Pretty Woman").
6. Emocjonalne **zejście, wejście i upadek** na jeszcze niższy poziom niż w pierwszym upadku, łuk ten wzmacnia poczucie tragedii, które ma już łuk pojedynczego emocjonalnego zejścia (jak w micie Edypa lub Bękartów)

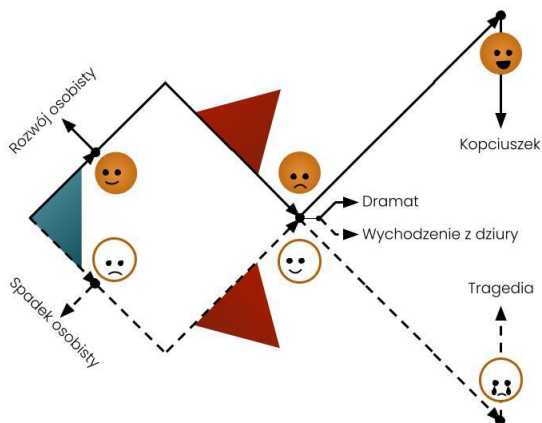
---

<sup>14</sup> Reagan, Andrew i Mitchell, Lewis i Kiley, D. i Danforth, Christopher i Dodds, Peter. (2016). W emocjonalnych łukach opowieści dominuje sześć podstawowych kształtów. *Nauka o danych EPJ*. 5. 10.1140/epjds/s13688-016-0093-1.

<sup>15</sup> <https://www.gutenberg.org/>



Inglourious).



W rzeczywistości fajnie jest myśleć o historiach, które lubimy bez względu na format (książka, gra planszowa, gra wideo, film, seria...), próbując znaleźć podstawowy emocjonalny łuk. W przypadku konieczności tworzenia gamifikowanych projektów aktywności edukacyjnych, które trwają dłużej niż jeden dzień, bardzo interesujące jest zastanowienie się nad formatem serii, która ma emocjonalny łuk w każdym rozdziale i jednocześnie utrzymuje emocjonalny łuk przy życiu. przekrój, który nadaje sens całemu sezonowi.

Teraz, gdy znamy szkielet, który zawiera historię, możemy zadać sobie kilka pytań:

- Jakie łuki emocjonalne promują chęć kontynuowania nauki? Nawet po zajęciach dydaktycznych i dydaktycznych.
- Kiedy projektujemy: jaki emocjonalny łuk ułatwi nam nasze cele i czy chcemy, aby gracze żyli? (Należy pamiętać, że będą żyć jak coś własnego).
- Jako moderatorzy: czy jesteśmy świadomi tego, jak nasze działania, od najmniejszych do największych, sprawić, że gracze doświadczą jednej lub drugiej emocji?

- Jako facylitatorzy: czy zdajemy sobie sprawę, w jaki sposób nasze działania mogą wzmocnić lub przełamać zaproponowany przez projektanta łuk emocjonalny?

Jeśli łuk emocjonalny jest szkieletem, który stanowi podstawę każdej gamifikowanej aktywności dydaktyczno-edukacyjnej, łuk fabuły i ustawienie to mięśnie, które dadzą ci siłę i ruch.

Tak jak uczymy się od osoby, która pisze, skrypty lub tworzy gry wideo, możemy nauczyć się grać z emocjonalnymi łukami<sup>16</sup> i możemy nauczyć się grać z łukiem fabuły i scenerią. Nie ma historii, która nie jest osadzona w miejscu i czasie, czy to w teraźniejszości, przeszłości, przyszłości, opartej na prawdziwych wydarzeniach, czy najbardziej pomysłowych wyobrażeniach. Istnieje kultura popularna oparta na tych historiach i światów już stworzonych, które możemy wykorzystać na naszą korzyść, czyniąc to znacznie ułatwi początkowy związek z naszymi graczami, wręcz przeciwnie, trzeba znać wiele kodów każdego wyobrażonego wszechświata, aby je szanować, jeśli je złamać musimy to zrobić ze świadomą intencją i mając jasne kryterium i cele, nie czyniąc tego sprawia, że narażamy się na ryzyko obrażenia legionu fanów i że ten aspekt ma większe znaczenie niż propozycja grywalizacji, którą chcemy zrobić. Trudno byłoby wyjaśnić pojawienie się Voldemorta, Pokémona i Julii ewolucji w tej samej grywalizacji (choć jeśli proponujemy go i włożyć trochę wyobraźni w to jest z pewnością możliwe, a nawet interesujące).

Tak więc wyzwaniem jest stworzenie atmosfery i łuku fabularnego, który przekazuje grywalizację aktywności edukacyjnej poprzez emocjonalne połączenie z graczami. Cele te są samą definicją techniki stosowanej w marketingu i reklamie, storytellingu. Po raz kolejny przyjrzymy się, kto już robi rzeczy, które mogą nam pomóc dostosować je do naszego kontekstu, a tym samym działać bezpieczniej i szybciej. Jakie elementy opowiadania historii mogą nam pomóc w zapewnieniu graczom osobistego doświadczenia:

---

<sup>16</sup> Na stronie <http://hedonometer.org/books/v1/> można zobaczyć łuki emocjonalne obszernego katalogu książek, jeśli bardziej lubisz kino, masz również tę opcję: <http://hedonometer.org/movies>



1. **Połącz emocjonalnie:** aby aktywować emocjonalne i instynktowne połączenie osób uczestniczących w grze, musimy rozpocząć historię opartą na prawdziwym świecie graczy. Jest to część projektu skoncentrowanego na użytkowniku i prosi nas o badania, aby znaleźć oczywiste i nie tak oczywiste obawy graczy. Im więcej uderzymy teraz, tym potężniejsze będzie połączenie. Pomyśl *Horror*, czy nie zawierają niektórych scen z początku, aby pokazać, jak bohaterowie wyglądają jak ty? Czy nie jest to sposób na obudzenie więzi emocjonalnej i uczynienie ich strachu trochę później Twoim?

Kiedy projektujemy, proponujemy inscenizację, która emocjonalnie łączy graczy i graczy z wszechświatem, do którego mają wejść.

2. **Ustawienie:** w jakim momencie w czasie i przestrzeni odbędzie się gra? Musimy zdefiniować bezpieczne środowisko, w którym jest jasne, że gramy i że wyruszenie będzie obliczonym ryzykiem bez katastroficznych konsekwencji ani emocjonalnych, ani fizycznych dla żadnego z uczestników. Czy będziemy w kosmosie wewnątrz statku kosmicznego poświęconego górnictwu międzyplanetarnemu?

Czy będziemy na plaży, którą mamy w pobliżu domu, w którym wylądowali pierwsi kupcy klasycznej Grecji? Będziemy w tej samej okolicy, w której mieszkam? (W tym przypadku będziemy musieli sprawić, aby pozostałe elementy opowiadania jasno pokazały, że gramy w bezpiecznym środowisku).

Projektując proponujemy bezpieczne środowisko do zabawy, gdzie błędem jest zawsze krok przed refleksją i nauką.

3. **Emocjonalny łuk:** jakiego emocjonalnego łuku doświadczą nasi gracze? Jaki emocjonalny łuk osiągnie wielki cel, jakim jest wzbudzenie miłości do nauki? Jeśli lubimy historie ze szczęśliwym zakończeniem, to dlatego, że mamy tendencję do empatii z charakterem i lubimy przyjmować to uczucie szczęścia w sobie. Jeśli zgadzasz się z tą opinią, prawdopodobnie pomyślisz, podobnie jak my, że musimy sprawić, aby uczestnicy żyli ekscytującymi



historiami w pozytywny sposób, takich jak rozwój osobisty, upadek i wyjście ze studni lub Kopciuszka. Jeśli nie jesteś przyzwyczajony do robienia tych projektów aktywności będąc świadomym emocjonalnego łuku, zalecamy zacząć od tworzenia krótkich działań, które bawią się rozwojem osobistym, gdy weźmiesz Bezpieczeństwo, możesz zaryzykować zaprojektowanie dłuższych działań, próbując łuku upadku i wyjścia ze studni lub Kopciuszka.

Kiedy projektujemy, będziemy prowadzić grę, aby ułatwić stać się zamierzonym emocjonalnym łuku, wszystkie elementy muszą popchnąć nas w kierunku zamierzonej ścieżki, a ponadto muszą to zrobić w przejrzysty sposób w oczach graczy i, jeśli to możliwe, moderatorów.

Elementy, które kształtują **osobiste doświadczenie**, nie wystarczą, aby stworzyć łuk fabuły, który powinien ożywić proponowane przez Ciebie gamifikowane zajęcia dydaktyczno-dydaktyczne. Jeśli jeszcze ich nie zdefiniowałeś, będziesz musiał kształtować elementy, które będą służyć do splatania **sojuszy i wrogości**, stworzyć katalog misji, w tym **mechanizmy decyzyjne**, które powinny pozwolić ci iść do przodu, a na koniec zdefiniować elementy oceny i kwalifikacji, które muszą pozwolić zmierzyć uczenie się z spojrzeniem w postępie i uzyskanymi wynikami końcowymi.



## ▲ Sojusze i wrogości

---

Uczestnictwo w grze sprawia, że jesteśmy częścią grupy, w rzeczywistości każde zwierzę społeczne gra jako dziecko, aby stać się silniejszym, bawić i ćwiczyć swoje umiejętności współistnienia i wszystkiego, czego się uczą, wykorzystując w swoim poważnym i dorosłym życiu.

Zaprojektowanie grywalizacji pozwala nam wpływać na socjogramy występujące naturalnie w środowisku uczenia się. Jak zawsze, przed złożeniem propozycji grywalizacji musimy zastanowić się, jakie cele chcemy osiągnąć, a następnie podjąć decyzje projektowe, które promują i przybliżają nas do pożądanego rezultatu. Każdy aspekt związany ze współistnieniem ludzi może stać się celem grywalizacji. Na przykład, jeśli chcemy, aby była to wartość integracyjna, wykonujemy wyzwania, w których różnorodne zdolności stanowią wartość dodaną (osoba z problemami ze wzrokiem może rozwinąć lepsze od reszty poczucie słuchu, osoba migrująca przyniesie własne cechy kulturowe, takie jak język, którego reszta grupy nie zna lub znajomość lokalnej bajki, zwyczaju lub historii, które mogą pomóc rozwiązać wyzwanie). W ten sam sposób, w jaki projektujemy z myślą o Integracji, możemy również myśleć o tym, aby kontakty między grupami już utworzonymi w ramach grupy były bardziej przepuszczalne, przełamywać bariery wynikające z dyskryminacji ze względu na płeć lub nawiązywać kontakt z osobami w różnym wieku, przełamywać bariery ograniczające między różnymi rolami społecznymi w kontekście...

Projektując grywalizację będziemy musieli również zastanowić się, czy chcemy promować indywidualność, pracę zespołową, czy jedno i drugie. Zdefiniowanie tych opcji doprowadzi nas do zaproponowania wyzwań, w których uczestniczymy, wygrywamy i przegrywamy we współpracy lub w rywalizacji. Na przykład skrzynię ze skarbami można otworzyć za pomocą jednego klucza, który da moc jednej osobie lub za pomocą 5 różnych kluczy, które muszą być obracane w tym samym czasie z różnych punktów w pokoju.

Jeśli myślimy o strukturze narracyjnej grywalizacji, musimy pomyśleć o bohaterach gry i ich przeciwnikach, antagonistach. Widzety, wyzwania, pułapki lub zagrożenia z powodu braku zasobów są generatorami konfliktów, które wydają się być dość statyczne. Antagoniści mają własną wolę, tak samo jak bohaterowie, a to sprawia, że są w stanie wnieść znacznie bardziej dynamiczne, wszechstronne i interesujące konflikty. Nie na próżno Słownik definiuje antagonistę jako: "kto jest w walce, w opozycji, z innym".



Jakie są więc minimalne elementy, które musimy zdefiniować w odniesieniu do osób uczestniczących w grze i relacji między nimi?:

"Ja": kim są uczestnicy w prawdziwym życiu? Kto będzie bohaterem w grywalizacji? Jakie postawy i umiejętności chcemy promować? Których chcemy uniknąć? Konieczne będzie określenie, kto gracze będą w tym symulowanym życiu, że gra staje. Będziemy grupą szalonych naukowców? Czy legioniści armii rzymskiej?

Kiedy projektujemy, zdefiniujemy postacie, które mają być ucieleśnione przez uczestników, sztukę, która może obejmować aspekty fizyczne, kulturowe, emocjonalne... ta definicja ułatwi związek między rzeczywistą osobą a jego awatarem, a także udostępni uczestnikom praktykowanie postaw i predyspozycji właściwych dla ich roli, różnych od tych, które ucieleśniają w prawdziwym życiu, otwierając możliwości refleksji i rozwoju.

Dobrzy i źli: dzięki antagonistom motywacja jest gwarantowana, bohaterowie będą współpracować ze sobą, aby pokonać ich we współpracy lub pójść do walki w

oparcu o nasze przewidywania, w jaki sposób antagonistą powinien zostać pokonany. To, co wydaje się być tylko jednym ze sposobów na poprawę zabawy, może być bardzo pomocne w wpływaniu na środowisko życia w klasie, szczególnie w środowiskach szkoleniowych o wysokim konflikcie. Nie ma nic, co łączy bardziej niż posiadanie wspólnego celu, większość wrogów wrogów sprzymierzy się, nawet tymczasowo, aby pokonać ich wspólnego Supra-wroga.

Uświadomienie sobie jako projektanci, że mamy tę moc na wyciągnięcie ręki, może być przełomowe, teraz wiemy, że mamy możliwość znacznie ułatwić facylitatorom wykonywanie ich pracy, szczególnie w trudnych warunkach, gdzie ich najbardziej potrzebują.

Zwiększone zdolności: przesada jest częścią gry i jest kolejnym elementem zwiększającym motywację. W ramach gry uczestnicy mogą natychmiast zwiększyć swoje umiejętności i stać się w każdej chwili najmdirzejszą osobą, szybszą, silniejszą, bardziej empatyczną ... z jednej chwili do drugiej. Ponadto może to być wrodzona cecha, która tak jak ty może zostać utracona. Zwiększone zdolności ułatwiają grę, ponieważ można je wygrać lub przegrać z powodów zewnętrznych (czy to żądło owada, użycie gadżetu, odrobina magii ...).

Podczas projektowania określmy listę tych zwiększonych zdolności i ich form (moc, umiejętności, broń...), które również staną się silnymi kandydatami do reprezentowania korzyści lub szkód uzyskanych lub utraconych w zależności od losu gry.

Myślenie o bohaterach i antagonistach jest niezbędnym minimum, aby zacząć definiować postacie i tknąć relacje między nimi. Kiedy tworzymy nasze pierwsze projekty, to wystarczy, aby przedstawić nasze propozycje, ale jeśli chcemy wzbogacić historie i stworzyć bardziej złożone historie i postacie, ta strategia wkrótce upadnie. Profesjonalni scenarzyści znają narzędzie, które pozwala im tworzyć znacznie bardziej złożone i dynamiczne definicje: enneagram. Wszystkie osobowości mają dwie formy zachowania, jedną, która objawia się, gdy istnieje konflikt i jedną, która robi to, gdy nie ma konfliktu. Obie formy zachowania można wykorzystać do tworzenia wątków fabularnych, które pozwalają iść do przodu i uczynić historię interesującą.

Typ	Motywacja	Konstruktywne zachowanie	Zachowania destrukcyjne
Reformator	Robienie <b>właściwych rzeczy</b>	Szukaj prawdy	Popraw inne
Pomocnik	Być <b>kochanym</b>	Pomóż innym	Manipuluj innymi
Zwycięzca	Być <b>podziwianym</b>	Rozwój osobisty	Konkurować stale
Indywidualista	<b>Zrozumienie</b> siebie	Wiedza osobista	Zagub się w fantazji
Dochodzenie	<b>Zrozumieć</b> świat	Analizować i rozumieć wszystko	Odtąć się od świata
Sceptyczny	Poczucie <b>bezpieczeństwa</b>	Lojalność	Nieufność
Enthusiast	Być <b>szczęśliwym</b>	Odkrywaj i doceniaj życie	Zatracić się w uczuciach zamętu
Lider	Bycie <b>niezależnym</b>	Siła i determinacja	Kontroluj innych
Peace-maker	<b>Dołączyć</b> i dołączaj się	Zaakceptuj różnicę	Samooszukiwanie się i postrzeganie związku tam, gdzie nie ma

Projektując grywalizację zawsze przechodzimy do dwóch poziomów: jeden wpływa na to, co dzieje się wewnątrz gry (**poziom postaci**), a drugi wpływa na to, co dzieje się na zewnątrz (**poziom aktorów/aktorek**). Uświadomienie sobie propozycji Enneagramu może nam pomóc dowiedzieć się, co uspokoi lub podkreśli każdą postać i wykorzysta ją do stworzenia dynamicznej i ciekawej historii, ale musimy również pamiętać, że uczestnicy wezmą udział w grze manifestującej jedną lub drugą osobowość.

Grywalizacja musi pozwolić nam wpływać na zachowanie graczy i graczy, a nie tylko bohaterów. Musimy pamiętać, że **enneagram nie jest magicznym narzędziem** i nie możemy popełnić błędu znakowania ludzi w sposób uproszczony, tylko ułatwia nam projektowanie opowieści i uczestniczenie w nich, w bardziej świadomy i profesjonalny sposób.

Zalecamy zacząć od prostych propozycji opartych na definicji bohaterów, antagonistów i konfliktów wynikających z ich relacji i podejmować coraz większe ryzyko, stopniowo wprowadzając elementy Enneagramu lub innych klasyfikacji osobowości. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, polecamy odwiedzić stronę [www.9types.com](http://www.9types.com), zwłaszcza Schematy, na których można zobaczyć budowę i destrukcyjne cykle każdego z nich lub zrobić test na <https://www.16personalities.com> i odkryj opisy znalezione na tej samej stronie.

Elementy, które kształtują **sojusze i wrogości**, nie wystarczą do ukończenia wątku fabularnego, który powinien ożywić Twoją propozycję gamified learning, jeśli nie masz ich zdefiniowanych, nadal będziesz musiał kształtować elementy, które powinny służyć przekształceniu gamifikacji w **osobiste doświadczenie**, stworzyć katalog **misji**, w tym mechanizmy decyzyjne, które powinny pozwolić im iść do przodu i wreszcie zdefiniować elementy oceny i kwalifikacji, które powinny umożliwić **mierzenie uczenia się** z myślą o postępach i końcowych wynikach.



# Misje i podejmowanie decyzji

Mówią, że życie jest czystym Teatrem, że wszyscy jesteście aktorami i aktorkami w uniwersalnej sztuce, w której kiedy wychodzimy frontowymi drzwiami, Zakładamy jedną z naszych masek, aby działać na scenach, które musimy zdeptać tego dnia. Jeśli pozwolą Ci wybrać, w jakiej sztuce chciałbyś zagrać? Prawdopodobnie zdecydujesz się zrobić dobry teatr, pełen komedii, spokojnych chwil, dobrego humoru i pozytywnych doświadczeń otaczających czarujących ludzi, ale życie nie zawsze jest takie i trzeba trenować do różnych scenariuszy. Gamification daje nam możliwość przeszkolenia się w tych różnych sytuacjach i zawsze robić to w bezpiecznych środowiskach, gdzie planowane jest odzyskiwanie po niepowodzeniu (w najgorszym przypadku rozpoczęcie nowej gry).

Kiedy projektujemy, gramy w pewnym stopniu, aby być wszechmocnymi istotami, które decydują o tym, jaki kawałek życia będzie żył podczas uczestnictwa w grze, tworząc linię fabularną, którą uczestnicy będą musieli podążać podczas gry. Istnieją dwa elementy, które muszą być użyte, aby utrzymać grę przy życiu:



- **Wielki problem:** bez konfliktu nie ma działania ani motywacji. My ludzie jesteśmy bardzo ostrożni z własnym wydatkiem energetycznym, nasze mechanizmy przetrwania sprawiają, że jesteśmy zaprogramowani, aby uzyskać maksymalne korzyści przy najmniejszym wysiłku. Nie czyni nas mniej lub bardziej leniwymi, aby nie wydawać energii, tutaj nie ma różnicy między jednym lub drugim, co odróżnia nas od zmotywowanych i osiadłych jest nasza zdolność do planowania i mieć długie spojrzenie, które sprawia,

że przewidujemy, że dzisiejsza beczynność będzie większym wydatkiem naszej własnej energii jutro. To planowanie sprawia, że przejmujemy inicjatywę, ponieważ to, co przewidujemy, przeraża nas lub generuje emocje.

Wielki problem daje nam wielki cel do spełnienia i przekrojową motywację, która musi dawać spójność i utrzymywać historię przy życiu przez cały czas, a zwłaszcza w tych momentach przejścia między małymi problemami. Świetnymi klasycznymi celami byłoby znalezienie wielkiego skarbu na zaginionej wyspie (opartej na iluzji), uratowanie planety przed wielkim zagrożeniem lub zachowanie sposobu życia w Twojej okolicy (opartego na strachu).

Projektując grę będziemy musieli zdefiniować duży problem, który musi sprawić, że uczestnicy będą przerażeni lub podekscytowani od początku do końca.

- **Małe problemy:** "dziel i rządz" to fraza, która nie tylko służy mówieniu o wrogu, ale także służy znajdowaniu drogi do rozwiązania pozornie trudnych problemów. Jeśli jesteśmy w stanie podzielić problem na małe porcje możemy połączyć ścieżkę, która prowadzi nas kolejno przez szereg małych problemów, które mogą być rozwiązane. Poczekaj! Pomyślmy o tym! Co powstrzymuje nas od narysowania więcej niż jednej ścieżki? Nic! Czy ta Atomizacja problemów może być strategią, która przybliży nas do spersonalizowanej nauki dopasowanej do każdego uczestnika? Cóż, jest. Ponadto rejestrowanie ukończenia poszczególnych etapów tej ścieżki może pomóc nam śledzić postępy i ewolucję w grze uczestników.

Posiadanie serii małych problemów pomaga nam utrzymać motywację przy życiu, gdy zbliżamy się do osiągnięcia dużego problemu. Małe misje mogą być wykorzystane do podziału wielkiego wyzwania, a tym samym pozwalają nam dać rozwiązania okruszków lub trenować i rozwijać umiejętności, które będą potrzebne do stawienia czoła wielkiemu wyzwaniu finałowemu. Możemy również użyć małych misji jako sposobu na zarządzanie poziomem stresu lub zmęczenia w grze. Na przykład, po bardzo poważnej i trudnej misji, łatwiej może przyjść i skorzystać z humoru. Małymi klasycznymi celami byłoby pokonanie wrogów na małym poziomie lub rozwiązywanie wyzwań, które powinny pozwolić Ci zdobyć informacje, nowe umiejętności, moce, narzędzia... i będą przydatne później.



Projektując grywalizację, musimy udostępnić ścieżki edukacyjne zawierające skróty, dłuższe ścieżki (być może nieco łatwiejsze) lub odwiedziny o większym zainteresowaniu, które nie są niezbędne do rozwoju gry, ale dają Ci ekscytację lub wzbogacają twój wszechświat. Jeśli te skróty, łatwiejsze ścieżki lub dodatkowe przestrzenie są związane z nauką, będziemy tworzyć spersonalizowane przestrzenie edukacyjne daleko poza zasięgiem sekwencyjnych środowisk uczenia się.

Struktura narracyjna może być równie szczegółowa i złożona jak "Ścieżka bohatera"<sup>17</sup> lub najprostsza ze wszystkich, ta, której uczyliśmy się w szkole od najmłodszych lat i która jest następstwem najbardziej skomplikowanych księzek lub zawitych z serii do najprostszego rozdziału dla dzieci lub bajki, która mówi, że narracja musi mieć początek, środek i koniec.

Kierując się zasadą ostrożności, zalecamy rozpoczęcie gamifikacji małych FORMATÓW przy użyciu najprostszej struktury, a gdy kontrastuje w prawdziwych grach, że uczestnicy i Moderatorzy czują, że nasze propozycje są dobrze zamknięte, komplikują nasze zadania coraz bardziej. propozycje. To powiedziawszy wracamy do szkoły i przeglądamy podstawową strukturę każdej historii, tym razem z punktu widzenia osób odpowiedzialnych za projekty grywalizacji, pamiętając o podstawowej strukturze pomoże nam podjąć ryzyko i grać, aby ją później złamać:

- **Początek:** konieczne jest zdefiniowanie postaci i ich kontekstu w sytuacji przedkonfliktowej, aby ustąpić miejsca pojawieniu się wielkiego konfliktu, który musi przekazać doświadczenie grywalizacji. Ten początkowy rysunek może być bezpośredni (z powodu tego, co same postacie mówią lub robią) lub pośredni (z powodu rekwizytów lub tego, co postacie mówią o innych postaciach). Dobrym sposobem, aby dowiedzieć się, czy odpowiadamy na pytania, które mogą pojawić się między uczestnikami i moderatorami, jest zadanie sobie pytania, czy po wygłoszeniu prezentacji będą w stanie odpowiedzieć na pięć pytań dziennikarskich: co? Kto? Kiedy? Jak? i dlaczego? i mogą to zrobić dla każdej postaci, dla kontekstu i dla dużego problemu.

Prezentacja powinna również służyć prowadzeniu uczestników i komunikowaniu zasad gry. Ponownie, możemy przekazać Zasady

---

<sup>17</sup> Aby dowiedzieć się więcej, odwiedź: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s\\_journey](https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s_journey) i [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Hero\\_with\\_a\\_Thousand\\_Faces](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hero_with_a_Thousand_Faces)



grywalizacji bezpośrednio, na przykład czytając je przed rozpoczęciem lub możemy to zrobić w sposób bardziej organiczny i pośredni, na przykład w ramach prezentacji pierwszych wyzwań, które mogą służyć jako samouczek, tak jak wiele gier wideo. Posiadanie jasnych zasad powinno unikać konfliktów w zarządzaniu grywalizacją i koncentrować się na rozwiązywaniu wyzwań proponowanych w działaniach edukacyjnych.

Granicą między początkiem a środkiem będzie moment, w którym nastąpi pierwszy mały konflikt, który postawi nas w początkowej fazie ścieżki, która będzie musiała doprowadzić nas do końca.

- **Środek:** środek będzie utworzony przez ciąg małych wyzwań, które powinny pozwolić nam rozwiązać duże wyzwanie. To tutaj odbędzie się cała fabuła grywalizacji, z jej zwrotami akcji, niespodziankami, momentami spokoju, akcji, dramatu, komedii... projektując węzeł musimy pamiętać, że naszym zadaniem jest przyciągnięcie uwagi i wygenerowanie pewnego poziomu stresu w tym samym czasie, że każde wyzwanie jest rozwiązane. Jednym z naszych celów przy projektowaniu będzie Zrównoważenie trudności i emocji, które każdy etap musi generować i jak każdy z nich będzie ze sobą połączony. Nadmierna frustracja może prowadzić do porzucenia, zbyt łatwego odejścia od nudy. Będziemy również musieli zastanowić się, czy będziemy oferować pojedynczą ścieżkę sekwencyjną, czy też pojawią się alternatywne ścieżki, które będą mogły sprawić, że gra będzie interesująca więcej niż jeden raz lub aby spersonalizować wrażenia użytkownika.

Może to pomóc zmotywować cię do posiadania mechanizmów, które pozwolą Ci spojrzeć wstecz i spojrzeć do przodu lub do przodu i skupić się na celach, które jeszcze nie osiągnąłeś. Każde wyzwanie będzie okazją do zdobycia przedmiotów, doświadczenia, mocy, zasobów... i szansą na ich utratę. To wyzwanie będzie okazją do nauki i osobistego rozwoju.

- **Koniec:** koniec powinien zabrać nas z powrotem do realnego świata, w naszych pierwszych grach zaleca się, aby był to bardzo wyraźny powrót, że nie pozostawia żadnych krawędzi oczekujących. Dlatego pod koniec gry gracze powinni być w stanie dać jasną odpowiedź na to, w jaki sposób zakończyli emocjonalną i fabułę zarówno postaci, którą grają, jak i innych postaci, które odegrały wiodącą rolę w grywalizacji. Podobnie, po udziale w grze, powinno być możliwe, aby powiedzieć, jak wyzwania zakończyły się i jak zmieniły lub wpłynęły na życie bohaterów i ich kontekst. Ponadto sposób, w

jaki grywalizujemy nie tylko w celu gry, ale także w celu wpływania na prawdziwe życie graczy i graczy na końcu, powinien spowodować, że gracze i facylitatorzy podejmują pewne działania podnoszące świadomość w stopniu, w jakim grywalizacja pomogła osiągnąć pożądane cele uczenia się i czy miała jakikolwiek wpływ na rzeczywisty kontekst środowiska, w którym grywalizacja miała miejsce. Jeśli chcemy to zrobić również z otwartym okiem, powinniśmy zadać sobie pytanie o spodziewane zmiany i czy nastąpiły zmiany, które nie były początkowo planowane, czy to na dobre, czy na złe. Wszystkie te informacje będą interesujące do analizy i poprawy tej samej grywalizacji lub mieć wszystko na uwadze przy składaniu nowej propozycji.

Teraz, że mamy jasno podstawową strukturę każdej historii i określone jej główne cele, zapraszamy do ponownego, nawet psychicznie, historie, które lubisz najbardziej (Czy to w formie książki, film, gra wideo, stół gry ...) i sprawdzić, czy pasują do elementów tej podstawowej struktury. Na pewno zobaczysz, jak najbardziej doświadczeni ludzie wzbogacili się i pobawili się tą strukturą, która może wydawać się zepsuta lub zdołała pokryć w jednym zdaniu scenariusza lub konkretny aparat strzelił kilka bramek, pokazując elegancję i mistrzostwo. W każdym razie zalecamy rozpoczęcie od prostych propozycji i stopniowe włączanie pomysłów i rozwiązań tych, którzy znają nas najlepiej, ale zawsze sprawdzaj, czy niezależnie od tego, co robimy, reagujemy na wszystkie elementy podstawowej struktury. Jak każda inna sztuka: zanim je złamiesz, musisz dogłębnie poznać zasady grywalizacji.

Elementy, które kształtują katalog **misji** i pozwalają na **podejmowanie decyzji**, nie wystarczą do ukończenia łuku fabularnego, który powinien ożywić Twoją propozycję gamified learning, jeśli nie masz ich zdefiniowanych, nadal będziesz potrzebował kształtować elementy, które powinny służyć do splatania **sojuszy i wrogości**, będziesz musiał kształtować elementy, które powinny służyć przekształceniu gamifikacji w **osobiste doświadczenie** i wreszcie zdefiniować elementy oceny i kwalifikacji, które powinny mierzyć uczenie się z myślą o postępach i uzyskanych końcowych wynikach.



# ■ Zmierz Uczenie Się

---

*Wędrowcze, to twoje ślady stóp  
likwidacja i nic więcej;  
wędrowcze, żadne drogi nie czekają,  
drogi, które tworzysz podczas eksploracji.*

*Krok po kroku wytyczana jest droga,  
i za Twoją obracającą się głową  
lies the path that you have trodden,  
tylko nie ty.*  
<https://lyricstranslate.com>

*Wiersze Antonio Machado (1875-1939).*

Gamifikacja pozwala nam rysować podróże, które muszą prowadzić nas od punktu początkowego do punktu końcowego. Każda wartościowa podróż zmienia nas w taki czy inny sposób, a ta transformacja jest wprost proporcjonalna do emocjonalnego wpływu, jaki doświadczenie wywarło na każdego z nas. Projektując grywalizację działań i uczenia się, staramy się doprowadzić do przemian w ludziach, czy to w ich wiedzy, w ich know-how, w ich know-how, czy też w ich dopasowaniu do otaczającego ich środowiska. Zamiast pozostawiać te transformacyjne podróże w rękach przypadku, wytyczamy z góry ustalone ścieżki, które powinny zwiększyć szanse na te transformacje.

Każda podróż obejmuje niespodzianki i nieprzewidziane wydarzenia, które czynią ją wyjątkową nawet wtedy, gdy powtarzamy tę samą trasę. Każda podróż wymaga mapy, która pozwoli nam zorientować się i wiedzieć, jak daleko musimy się posunąć, jak daleko musimy się posunąć, jakie mamy alternatywne trasy, jakie punkty zainteresowania możemy znaleźć. Chwileczkę! Czy mapa podróży nie zawiera wszystkich elementów służących do pomiaru nauki? Czy to możliwe, że mapa

oznaczona X, gdzie jest skarb i daje nam wskazówki, jak się tam dostać, to Święty Graal oceny i klasyfikacji?



- **Wielka nagroda:** w poszukiwaniu świętego Graala, dr Jones mówi w wyraźnym nawiązaniu do swojego syna Indiany Jonesa: "nie podążamy za mapami skarbów i " X " nigdy nie oznacza miejsca. 70% archeologii znajduje się w bibliotece."Ironia losu, cóż, bardziej niż Los pisarzy, kilka minut później Wielka dziesiątka w mozaice starej biblioteki oznacza cyframi rzymskimi wskazówkę do kontynuowania poszukiwań i przygody. W prawdziwym życiu nie wiemy, ale w grach potrzebujemy dużego X, który mówi nam, gdzie mamy iść, który wyznacza wielki cel i duże nagrody, które otrzymamy, gdy tam dotrzemy.

Nagroda w książce, filmie lub grywalizacji będzie w postaci uznania, władzy, pokoju... w skrócie: nabywanie zasobów fizycznych, emocjonalnych lub wiedzy. W przypadku grywalizacji ukierunkowanej na działania dydaktyczne i edukacyjne, jesteśmy zobowiązani połączyć wielką nagrodę z realnymi korzyściami emocjonalnymi i poznawczymi. W grze powiemy, że znaleźliśmy skarb pełen klejnotów i złota, niektórzy uczestnicy grywalizacji nawet pomyślą, że tak jest, że wygrali plastikową skrzynię symulującą monety, ale będziemy wiedzieć, że projekt był połączony z prawdziwą nauką i że uczestnicząc mieli okazję rosnąć w inny sposób.

- **Małe nagrody:** jeśli przeskoczmy od punktu początkowego do punktu końcowego, kończy nam się podróż, czas pośredni ze wszystkim, co dzieje się między dwoma punktami jest naprawdę ważną rzeczą, znacznie bardziej

niż duża nagroda. Etapy podróży, momenty działania związane z momentami przejścia są naturalną przestrzenią potrzebną do praktykowania, popełniania błędów, analizowania, uczenia się i ponownego praktykowania, które umożliwiają proces dojrzewania każdej nauki. Projekt grywalizacji musi rejestrować etapy, wyzwania, które należy przezwyciężyć w każdym z nich oraz różne powiązania między nimi. Jeśli mówimy o grywalizacjach zorientowanych na szkolenia, będziemy również musieli połączyć etapy i wyzwania z różnymi naukami, które, mamy nadzieję, wejdą w grę. Widzisz to? Tak! Opisujemy mapę lub książkę podróżną. Możemy tworzyć mapy z wyprawami, w których etapy łączą się ze sobą sekwencyjnie, bez podawania alternatywnych ścieżek, tworząc bezpośrednią trasę do celu końcowego, możemy również tworzyć złożone mapy z bardziej otwartymi propozycjami, które zawierają różne ścieżki (z szybkimi skrótami, cichszymi trasami, opcjonalnymi eksploracjami...) i które oferują znacznie więcej wrażeń dostosowanych do każdego gracza. W obu przypadkach, prostych map lub złożonych map, jako projektanci musimy upewnić się, że wszystko ma sens i jest zgodne z celami szkoleniowymi, które zdecydowaliśmy się realizować w czasie, gdy zdecydowaliśmy się na grywalizację. Te mapy podróży związane z nauką stają się prawdziwymi krajobrazami nauki.

- **Nauka:** niech drzewa nie przeszkadzają nam zobaczyć lasu. Grywalizacja to przestrzeń pełna fajerwerków, które nas interesują, motywują, ekscytują, urzekają... ale kiedy mówimy o działaniach z celami nauczania i uczenia się, nie możemy być oślepieni przez światła kolorów i zapominać, że najważniejsze jest generowanie i otwieranie możliwości uczenia się, a nie do żadnej nauki, to musi być z spojrzeniem ustawionym na pożądaną cel uczenia się. Krótko mówiąc, będziemy musieli rozwiązać dwa duże pytania:
  - **Co się stało?** Odpowiedź jest stosunkowo prosta: będziemy rozwiązywać wyzwania, postępując zgodnie z zasadami i warunkami gry. Na przykład, aby otworzyć skrzynię z siedmioma kluczami, będziemy musieli rozwiązać kilka operacji, które wynikają z pergaminu, który otrzymaliśmy w poprzednim teście, rozwiązać dwie zagadki i ukończyć grę kooperacyjną.
  - **Czego się nauczysz?** Co zaskakujące, odpowiedź jest stosunkowo trudna nawet dla niektórych nauczycieli. Jedną rzeczą jest wiedzieć, jakie ćwiczenie jest proponowane, inną powiedzieć, że jest robione, a inną uświadomić sobie wszystkie bezpośrednie i pośrednie

uczenie się, które można obejść to samo ćwiczenie. Na przykład, aby rozwiązać operację matematyczną, która przychodzi do nas zapisana w Enigmie pergaminu, konieczne jest zrozumienie struktury tekstu, do pracy pewne słownictwo, ponadto otwiera nam możliwość, aby nie powiedzieć, że było dokonywanie odejmowania lub sumy, a zamiast tego zmuszając właściwą operację wydedukować na podstawie rzeczywistego kontekstu. To nie to samo, że trzeba dodać 3 plus 2, co powiedzieć, że klucz znajduje się w komnacie kapitana wewnątrz szafy z siedmioma szufladami i jest w środku tego, co ma tyle czaszek, co skrzydła papugi kapitana plus liczbę kończyn długiego Johna Silvera. Dzięki temu oświadczeniu udało nam się również zrobić trochę badań i policzyć kilka razy. W ten sposób nie tylko rozwiązaliśmy problem (co się robi? rozwiązywanie problemu), ale wprowadziliśmy również w życie szereg umiejętności, związanych z matematyką, takich jak liczenie, dodawanie, ale także przekrojowość. Takie jak czytanie ze zrozumieniem lub poszukiwanie informacji. Tutaj leży cała tajemnica i jest tam, gdzie robimy magię, za pomocą jednego działania możemy ćwiczyć zestaw umiejętności, które nie tylko korzystają z aktywności, którą wykonujemy, ale także mają wpływ na inne obszary życia i uczenia się graczy i graczy.

- **Powrót do świata rzeczywistego:** czy kiedykolwiek miałeś poczucie samotności pod koniec książki, filmu lub serialu, z którym byłeś uzależniony od sezonu w swoim życiu? Jeśli gamifikacja zakończy się sukcesem, to możemy mieć to uczucie. Nadszedł czas, aby zaprojektować uporządkowany powrót do realnego świata. Pomijając fakt, że fabuła gry bądź

W tym momencie konieczne jest wyraźne rozróżnienie między oceną a kwalifikacją, dwoma procesami, które nauczyciele zawsze wykonywali, ale być może w sposób mieszany, nie będąc w pełni świadomy różnic między nimi:

- **Ocena** odbywa się w sposób ciągły podczas treningu, a jej głównym celem jest zapewnienie znaczącego wsparcia graczom, starając się pomóc w podejmowaniu decyzji ułatwiających naukę i odzyskiwanie błędów, z tego powodu powinna być skoncentrowana na analizie dowodów celowych i



powinna patrzeć na pożądane cele. Niektórzy nazywają ten proces "feedforward" zamiast "feedback" i pozwalają na samoregulację i samowiedzę. Podczas grywalizacji ciąg małych wyzwań z ich małymi nagrodami może nam służyć do generowania tego celu dowodów, które powinny nam służyć do przekazywania informacji na przyszłość, sam fakt pokonania wyzwania lub nie jest już wskaźnikiem, który może stać się odznaką, znakiem "wyzwanie przezwyciężone / wyzwanie nie pokonane" w środowisku uczenia się...

Jeśli chcemy, aby uczestnicy skupili się na nauce, a nie na ocenach, musimy najpierw zrobić to sami, musimy zapytać nasze projekty i nasze działania towarzyszące jako facylitatorów, jeśli nie jesteśmy tymi, którym dajemy większą wagę notatce niż znaczącej nauce. Z tego powodu podczas oceny musimy pozbyć się wszystkiego, co odnosi się do notatek i nadać kluczowe znaczenie ocenie formacyjnej (w której prowadzący podejmują decyzje dotyczące uczenia się) i formacyjnej. (w którym gracze podejmują decyzje dotyczące uczenia się), postęp, ewolucja, generowanie dowodów i element oceny celów, feedforward ... ciekawe jest to, że niektóre nieformalne środowiska uczenia się stają się zanieczyszczone i myślą, że udział w grywalizacji z jakąś oceną musi być zakwalifikowany, gdy właśnie z tych środowisk, w których formalne konteksty uczą się, że najważniejszą rzeczą, aby pomóc graczom rozwijać się osobiście, jest ciągła i znacząca ocena, Bardzo, a nie kwalifikowanie się z notatką.

Jak zawsze, grywalizacja może nam pomóc "zamaskować" te instrumenty oceny, możemy tworzyć mapy skarbów, zdobywać odznaki, zdobywać moce, dokonywać ewolucji tych mocy lub odznak, reagować na maszynę do żucia na postrzeganie, które mamy. o nauce itp<sup>18</sup>.

- **Ocenianie** w niewłaściwym czasie może zniszczyć sensowne uczenie się, ponieważ powoduje, że patrzymy na wynik i odwracamy uwagę od postępu. Wpadnięcie w pułapkę patrzenia na koniec ścieżki, zamiast zwracać uwagę na ścieżkę, może sprawić, że skupimy się na oszukiwaniu ostatniej nuty

---

<sup>18</sup> @dibupntes: Maszyna do gry balonowej:

<https://twitter.com/dibupntes/status/1055531425825460225> (w języku hiszpańskim)





zamiast jej uczenia się, czy nie jest przyznaniem się do oszukiwania tego zdania w stylu "teraz przystępuję do egzaminu, bo jeśli tego nie zrobią, to dostaną złą ocenę"? Oczywiście, chcemy się zakwalifikować teraz, ponieważ jesteśmy świadomi, że bezsensowne uczenie się szybko zanika, a jeśli to jest powód, dla którego studenci mają tendencję do nauki w ostatniej chwili? A jeśli to nie kwestia lenistwa? A jeśli to kwestia wydajności? Co zrobić, jeśli zmienimy narzędzia oceny, które pozwalają i promują to podejście dla innych, którzy nadają znaczenie i potwierdzają sensowne uczenie się? Nie oznacza to, że nie musimy stawiać znaku akredytującego poziomy osiągnięte w odniesieniu do celów uczenia się, nie oznacza to, że trzeba to zrobić tylko tam, gdzie i kiedy jest to konieczne.

Jeśli grasz w nieformalnym otoczeniu, nie musisz wystawiać oceny, gratulacje! Jest to idealne środowisko, aby cieszyć się sensowną oceną z pełną swobodą, w formalnych Ustawieniach konieczne będzie zakwalifikowanie się. Musimy rozważyć, czy konieczne może być opóźnienie momentu akredytacji w jak największym stopniu (zwłaszcza w kontekście grywalizacji), w którym to przypadku powinniśmy zacząć od poinformowania, że proces akredytacji odbędzie się na końcu drogi, i natychmiast skupić się na procesie, wsparciu i istotnej ocenie, aby otworzyć proces akredytacji w ostatniej chwili, a to, jeśli dowody uzyskane po drodze nie są już wystarczające, aby potwierdzić poziom uczenia się, co kończy się o wiele więcej razy niż myślimy doświadczonych trenerów formalnych środowisk uczenia się.

- **Narzędzia**, które możemy wykorzystać do kwalifikacji i wsparcia w toku są gromadzenie dowodów i ocen w toku gry, gdybyśmy mieli wybrać tylko kilka byłoby:
  - **Krajobrazy nauki**, które pozwalają zobaczyć etapy, wzajemne połączenia między nimi i nagrody, które są nabywane.
  - **Rubryki**, albo z pojedynczego wpisu (na które odpowiada się tak lub nie) lub z poziomów osiągnięć (na które odpowiada się poprzez wartościowanie poziomów, które w sposób ogólny mogą być "nie wiedząc", "wiedząc", "wiedząc, jak zrobić", "wiedzieć, jak połączyć

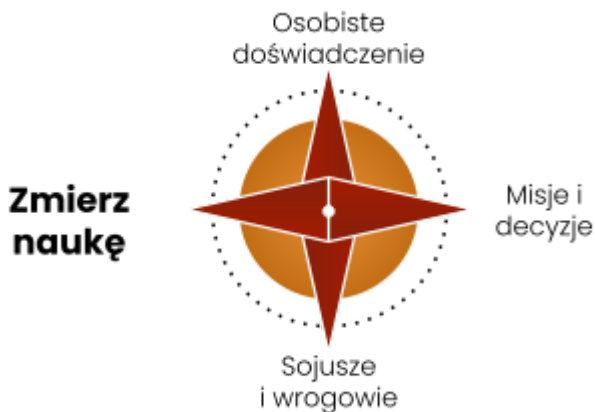


wiedzę i wiedząc, jak zrobić"). Ponadto mogą one być wykorzystywane do aktywacji samo-dynamiki i Ko-oceny.

- W obu przypadkach krajobraz uczenia się i rubryki mogą być przydatne zarówno do oceny, jak i klasyfikacji, ale uważaj! Jeśli w trakcie gry sprawi to wrażenie, że konieczne jest ukończenie ścieżki grywalizacji/nauki, aby uzyskać tę notatkę, ryzykujemy popadnięcie w grzech pierworodny i zablokowanie myślenia, że celem gry jest notatka, gdy jest po prostu odwrotnie, znakiem będzie naturalne osiągnięcie serii dobrych działań edukacyjnych prowadzonych podczas udziału w grywalizacji.

Po raz kolejny gamifikacja może nam pomóc "zamaskować" te narzędzia oceny, nawet w przypadku konieczności przystąpienia do końcowego testu biegłości możemy zrobić to samo, co w grach wideo i stać się ostatnim "szefem" gry, na ostatnim ekranie. Jeśli tak jest, sama gamifikacja może być użyta do zmierzenia się z tą ostateczną bitwą, na przykład z "bossami" na ostatnim poziomie, którzy przygotowują graczy i graczy do tessitury, którzy będą walczyć z ostatnim "bossem".

Elementy, które pozwalają nam mierzyć uczenie się, są niczym bez reszty grywalizacji, więc musimy ukształtować katalog misji, które pozwolą nam aktywować podejmowanie decyzji w ramach Twojej propozycji nauczania grywalizacji. Co więcej, musimy zdefiniować sieć sojuszy i wrogości, a wreszcie będziemy musieli kształtować elementy, które muszą służyć przekształceniu grywalizacji w osobiste doświadczenie.



# Kącik Myślenia

## Kompas Grywalizacji

### Opis:

Ten organizator pomoże Ci odkryć, jakie sojusze możesz nawiązać w kontekście zbliżonym do Twojego środowiska nauki. Uświadomienie sobie, czego potrzebujesz, kto może Ci pomóc i co możesz zaoferować, ułatwi Ci nawiązanie strategicznych powiązań między środowiskiem uczenia się a podmiotami wokół ciebie.







### Wersja do druku:

Zalecamy pracę nad fizyczną wersją organizera graficznego, wklejając na niego karteczki samoprzylepne( lub usuwając i poprawiając), więc podajemy link do wersji do druku.



### Organizer Graficzny:

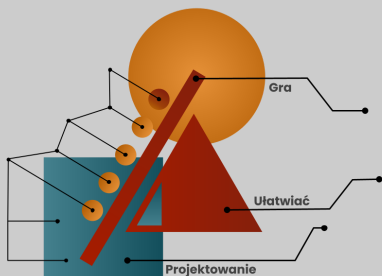
[naciśnij tutaj](#)

EMOCJONALNY LIK Wybierz emocjonalny lik, który będzie służył jako aspekt historii	ZWIĄZEK EMOCJONALNY Związek między wybranym racjonalnym z światłem historii	Ustawienie Scena, w której rozgrywa się historia	ZRÓDŁO INSPIRACJI Czynniki, które inspirują do tworzenia historii
 Ciągły wzrost			INSPIRACJA
 Ciągły spadek	POMYŚL 1	GDZE	ZRÓDŁO
 Zmniejszenie i zwiększenie	POMYŚL 2	GDZE	INSPIRACJA
 Wzrost i spadek			ZRÓDŁO
 Wzrost, spadek i duży wzrost			INSPIRACJA
 Spadek, wzrost i duży spadek	POMYŚL 3	KONTEKST	ZRÓDŁO



# Zagrajmy!

Świętowanie imprezy



## Co zrobimy?

Odkryj cykl życia grywalizacji, od pojawienia się potrzeby do wykonania.

## Czego się nauczymy?

Różne obowiązki, które muszą zostać przyjęte przez aktorów i aktorek zaangażowanych w zależności od czasu grywalizacji.

## Dlaczego...?

Aby móc zapoznać się z częścią przewodnika, w której przedstawiono **cele** do osiągnięcia oraz **obowiązki** związane z rolą, jaką masz do odegrania w grywalizacji. Czy to od Ciebie zależy, czy będziesz cieszyć się grą podczas nauki? A może trzeba towarzyszyć i prowadzić graczy? A może jesteś projektantem i twórcą **gamified learning experience**?

## Do gry:

aby ćwiczyć lub zatrudniać się w dywersji,

rozrywce lub rekreacji.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> <https://www.dictionary.com/browse/play>



# Odnalezienie skarbu

## Nauki

Istnieje chińskie przysłowie, które mówi: "nauka jest skarbem, za którym podążą ci, którzy ją posiadają, gdziekolwiek się udają." Ale jak wszystkie skarby, szczególnie te najcenniejsze, droga do ich odnalezienia nie jest łatwa. Mimo to gamifikacja pomaga nam tam dotrzeć, a także sprawia, że jest to bardziej zabawne.

Grywalizacja nie może być sumowana w grze, oczywiście nie. Grywalizacja, choć korzysta z gry, musi być zaprojektowana, przemyślana dokładnie tak, aby służyła do osiągnięcia celów, które chcemy osiągnąć, znaleźć najcenniejszy skarb ze wszystkiego, czego szukamy z nim: uczenia się.



W tym poszukiwaniu skarbów uczestniczą różne role, o czym już wiemy. Jednak w przeciwieństwie do opowieści przygodowych, nie każdy bierze udział w ten sam sposób.

W tej historii mamy kogoś, kto projektuje ścieżkę do skarbu, kto prowadzi poszukiwania skarbów i kto będzie spacerował przez dżunglę lub żeglował po siedmiu morzach w poszukiwaniu i miejmy nadzieję, że osiągnie, ucząc się. W przeciwieństwie do przygód, skarb może znaleźć tyle osób, ile rozpoczną poszukiwania.

Zaangażowane role uczestniczą i interweniują w niejednorodny sposób. Czasami zbiegają się w czasie, inni nie, a za każdym razem, gdy interweniują, robią to z różnymi obowiązkami.

Mamy znowu typowy element przygód, kompas, grywalizacji w tym przypadku. Ale jest inna różnica. W tym przypadku kompas jest podstawowym elementem dla osoby, która projektuje, a po drugie dla tych, którzy są odpowiedzialni za ożywienie

doświadczenia. Jego wykorzystanie i udział w każdej roli jest inny w czasie:

- **Przed rozpoczęciem gry:**  
Zaprojektować i wiedzieć, jak ułatwić.
- **Podczas gry:**  
Ułatwiać i uczestniczyć.
- **Po meczu:**  
Zmierzyć osiągnięcie celu.

## Przed Rozpoczęciem Gry

---

Jeśli zdecydowałeś, że potrzebujesz grywalizacji, proces już się rozpoczął. Masz kompas pod ręką? To pierwszy krok. Następnie musisz wiedzieć, czy użyjesz już stworzonej gamifikacji lub czy ją zaprojektujesz.

Jeśli jesteś tym, który projektuje doświadczenie, pomoc kompasu pomoże ci. Stąd, rzeczy stają się trudniejsze, i to jest miejsce, gdzie prawdziwy sens życia leży. W jakim środowisku będzie to miało miejsce? Odpowiedź na te dwa pytania da nam główne kierunki projektu, nie zapominając o czterech osiach kompasu.

Projektujemy, koncentrując nasze decyzje na użytkowniku końcowym, ważne jest, aby znać szczegółowo grupę docelową doświadczenia, jakbyśmy byli ekspertami od marketingu, analizując grupę docelową, do której będą adresowani. Eksperti ci analizują cechy społeczne, demograficzne, ekonomiczne, a nawet psychograficzne. Aby zaprojektować grywalizację, nie musimy znać poziomu pozyskania osoby docelowej, ani tego, czy jest to osoba z partnerem, czy bez partnera. O wiele bardziej interesują nas takie cechy jak wiek, środowisko, w którym żyje dana osoba, zainteresowania, a przede wszystkim najbardziej behawioralne cechy.

Musimy również jasno określić środowisko, w którym będziemy stosować tę grywalizację. Czy projektujemy dla grupy młodych turystów, którzy chcą odkryć naturalne środowisko? Czy robimy to dla grupy chłopców i dziewcząt, którzy przychodzą na zajęcia, aby przygotować się do college 'u? Czy grywalizacja odbywa się w środowisku fizycznym czy wirtualnym? Możemy zaprojektować dowolny scenariusz, ale musimy wziąć pod uwagę cechy środowiska uczenia się w celu ustalenia cech rozwojowych doświadczenia.

Musimy też wiedzieć, co chcemy osiągnąć, musimy określić cele. Jak zapewnić realizację tych celów? Oczywiście musimy określić, jakie dowody będą generowane i kiedy powinniśmy je zbierać, w zależności od tego, czy chcemy mierzyć uczenie się, uczestnictwo, kiedy to nastąpi itd.

Projekt nie może zapomnieć w każdej chwili konkrety elementów, które zaznaczają kompas do nas, dając odpowiedź na różne pytania, które pomogą nam określić grywalność do wykonania:



- **Osobiste doświadczenie:** jaki będzie temat całego doświadczenia? Będziemy musieli stworzyć środowisko, historię, postaci, które pozwolą na osobisty rozwój każdego z uczestników.
- **Sojusze i wrogości:** ważne jest również określenie relacji, które mogą występować w trakcie grywalizacji. Czy będą uczestniczyć jako zespół? Indywidualnie? Czy będą mogli współpracować lub konkurować? W przypadku tworzenia zespołów, jakie role i obowiązki będą musiały przyjąć składy poszczególnych zespołów? Czy będą moce, nagrody?
- **Misje i podejmowanie decyzji:** jakie sprawy będą musiały zostać rozwiązane przez uczestników w trakcie trwania doświadczenia? Jakie wyzwania staną przed nimi? Czy mogą decydować o kolejności rozstrzygnięcia sporów? Czy będą miały różne poziomy trudności?
- **Mierzenie postępów i uczenia się:** czy to w kontekście formalnym, czy nieformalnym, duch grywalizacji wymaga uznania postępów uczestników. W bardziej nieformalnych doświadczeniach mogą to być odznaki, wzmianki, małe nagrody i tak dalej. Bardziej formalne konteksty mogą być używane w taki sam sposób, jak te elementy, ale będziemy musieli zmierzyć uczenie się, do którego dążyliśmy, z doświadczeniem. W każdym przypadku określimy w projekcie, które elementy należy zmierzyć, jak, kiedy i jak często to robić. Będziemy również musieli zaprojektować zestaw nagród, które zostaną przyznane uczestnikom, momenty, w których zostaną wyróżnione itp.

Podczas gdy główny ciężar fazy pre-game przypada na osobę projektującą, osoba odpowiedzialna za ożywienie doświadczenia powinna być również aktywowana w tym momencie.

Czasami osoba odpowiedzialna za zaprojektowanie grywalizacji jest jednocześnie osobą odpowiedzialną za jej energizację. Ale nie zawsze tak się dzieje. Musimy projektować z myślą o tym. Konieczne będzie dokładne zdefiniowanie procesu grywalizacji, zadbanie o pozyskanie wszystkich niezbędnych informacji, tak aby prowadzący zrozumiał krok po kroku doświadczenie, miał jasne cele, które będą działać i dowody, które będą musiały zostać zebrane. Od projektu będziemy musieli dostarczyć niezbędne narzędzia do wykonania.



Poza tym osoba, która ułatwia, przed rozpoczęciem doświadczenia z uczestnikami, będzie musiała w każdej chwili dogłębnie poznać grywalizację, od celów po zasady działania. Możliwe, że konstrukcja pozwala na pewną elastyczność działania lub nawet pozostawia ją w rękach tych, którzy ułatwią pewne decyzje, które pozwolą dopasować doświadczenie do danej sytuacji.

Od projektu oddamy w ręce facilitatorów zasoby jako organizatorów graficznych, które mogą mieć różne cele: dostosować projekt; zebrać dowody w określonym czasie; towarzyszyć ułatwieniu doświadczenia itp. Będą doświadczenia, w których poprosimy osobę odpowiedzialną za ułatwienie o przygotowanie określonego materiału, a w innym czasie doradzimy użycie lub dostarczymy narzędzia cyfrowe. Ten zestaw narzędzi będzie zależał od projektu, dlatego tak konieczne jest zbadanie odbiorcy końcowego i środowiska, w którym będzie przeprowadzona grywalizacja.

Aby ukończyć projektowanie grywalizacji, zaleca się postępować zgodnie z poniższym harmonogramem:

1.	Analiza końcowych odbiorców grywalizacji.
2.	Określ cele, które mają być osiągnięte w trakcie całego doświadczenia
3.	Ustal oczekiwany czas trwania grywalizacji.
4.	Stwórz wszechświat, w którym będzie miało miejsce doświadczenie.
5.	Określ, gdzie nastąpi gamifikacja.
6.	Określ możliwe relacje i role między uczestnikami.
7.	Twórz misje i wyzwania do pokonania dzięki doświadczeniu.
8.	Określ niezbędne zasoby i narzędzia.
9.	Ustal zasady uczestnictwa.
10.	Określ punkty pomiaru postępu i ich rozpoznawanie.

## **Podczas gry**

---

Nadszedł czas, aby rozpocząć doświadczenie z graczami. W całej tej fazie rola odpowiedzialna za projektowanie zajmuje tylne miejsce. Nadszedł czas na rolę facylitatora. Choć jeśli obie role należą do tej samej osoby, możliwe jest, że

podczas wykonywania, jeśli zostaną wykryte ulepszenia, rola projektanta zostanie aktywowana, aby dostosować projekt.

Zacznijmy od poinformowania uczestników o wszystkim, co jest uważane za właściwe. Wiele razy ta informacja będzie określana przez sam projekt. Inni znajdą różne opcje wyboru informacji do dostarczenia. W każdym razie odbiorcy końcowi będą musieli zrozumieć, co robić, jak i kiedy...

Uczestnicy muszą przejść misje/testy grywalizacji, wchodzić w interakcje z różnymi rolami i korzystać z możliwych nagród lub nagród, zawsze przestrzegając ustalonych zasad.

Jako moderatorzy musimy jasno określić różne momenty, które wyznaczają projekt doświadczenia, ustępując miejsca różnym misjom lub dostarczając nagrody, gdy się to dotknie, i tak dalej. To będzie projekt, który będzie oznaczał nasze działania.

Możliwe jest, że znajdziemy bardziej otwarte gry, gdzie z dynamizacji możliwe jest podejmowanie transcendentnych decyzji. Być może inne gry wymagają specjalnej oprawy lub rekwizytów. Osoby, które ułatwiają, będą musiały rozważyć wszystkie te alternatywy i wprowadzić je w życie w odpowiednim momencie, aby projekt działał zgodnie z przewidywanymi celami.

Aby zakończyć dynamizację grywalizacji, zaleca się przestrzeganie następującego harmonogramu:

1. Znać charakterystykę grywalizacji, która ma zostać przeprowadzona.
2. Ułatw ustawienie obecne w projekcie.
3. Podziel się z uczestnikami zasadami działania.
4. Dostosuj grywalizację do czasu rzeczywistego i sytuacji.
5. Organizuj role i / lub zespoły zgodnie z instrukcjami.
6. Ustupić miejsca różnym misjom, gdy jest to właściwe.

7.	Zapewnij Zasady grywalizacji.
8.	Należy pamiętać o punktach za poprawę doświadczenia.
9.	Przechowywać lub generować dowody postępów uczestników.
10.	Mierz postęp po ustaleniu.

## Po meczu

Możemy się mylić, myśląc, że do czasu zakończenia grywalizacji przez końcowych odbiorców (graczy), to już koniec. I nic nie może być bardziej od rzeczywistości. Nadal mamy bardzo ważną część doświadczenia. Ten moment zamknięcia będzie również definiowany na podstawie projektu i będzie również zależeć od cech, które definiują końcowych odbiorców i środowisko, w którym się odbywa. Nadszedł czas,

aby dokonać przeglądu na różnych poziomach: czy określone cele zostały osiągnięte? Czy eksperyment przebiegł zgodnie z oczekiwaniami? Podobało ci się?

Ta ostateczna recenzja powinna nam służyć we wszystkich rolach. Projektant będzie miał możliwość zastosowania ulepszeń do nowej wersji grywalizacji. Osoba odpowiedzialna za rewitalizację będzie mogła ocenić, czy pomogło im to osiągnąć to, czego oczekiwali ze swoją ostateczną publicznością i będzie wiedzieć, czy cieszyli się, czy nauczyli się itp.

Projekt powinien również zawierać projekt, którego będziemy oceniać doświadczenie. Jeśli grywalizacja jest bardziej formalna, z pewnością będzie dążyć do osiągnięcia pewnych celów wyznaczonych przez administrację. Jeśli to bardziej nieformalne, może wystarczy ocena tego, jak to się stało. W każdym razie zalecenie polega na zapytaniu przynajmniej wszystkich zaangażowanych osób, które aspekty im się podobały, a które nie. Stąd możemy prosić o sugestie, Sugestie itp. Po zakończeniu przeglądu konieczne jest zastanowienie się, jakie ulepszenia należy uwzględnić w kolejnym wdrożeniu. Nie wszystkie ulepszenia są zawsze wykonalne, czasami rola nie ma przekrojowego wyglądu reszty.

Po zakończeniu grywalizacji zaleca się przestrzeganie tej mapy drogowej:

1. Zachęcanie do ostatecznego przeglądu uczestników.
2. Ukończ ostateczną rewizję prowadzącego.
3. Oceń propozycje ulepszeń i włącz te, które uznano za uwzględnione.

## Wniosek

Każdy koniec to początek



Grywalizacja jest jedną z wielu aktywnych metod ([www.metodologiasactivas.es](http://www.metodologiasactivas.es)), które możemy dziś znaleźć w wielu klasach naszych szkół. Ale w przeciwieństwie do wielu innych, wykracza poza mury i przejawia się w nieformalnych środowiskach uczenia się. W rzeczywistości jest bardzo możliwe, że pojawienie się tej metodologii w szkołach będzie furtką do bardziej nieformalnego uczenia się.

Właśnie to bardziej nieformalne pochodzenie komplikuje wielu profesjonalistów w świecie edukacji i prowadzi ich do zdyskredytowania metodologii bez badania, eksperymentowania itp. W rzeczywistości te krytyki oparte na pochodzeniu, bez więcej dowodów niż z góry przyjęte pomysły, mogą świadczyć o klasyzmie i ignorancji nie do końca zalecanej dla nauczycieli. Rzadko te próby odrzucenia grywalizacji wykraczają poza drugi lub trzeci poziom hierarchii Grahama<sup>20</sup>.

Ale gratulacje. Jeśli dotarłeś tak daleko i miałeś wątpliwości co do grywalizacji ... oznacza to, że badasz. Jeśli jest to twój pierwszy kontakt z gamifikacją, jesteśmy przekonani, że masz jeszcze wiele do zrobienia, niezależnie od tego, czy lubisz ten przewodnik, czy nie. Tutaj znajdziesz kilka argumentów i wskazówek, aby kontynuować poszukiwania w kierunku decyzji, czy korzystać z grywalizacji. I będąc rozsądną, będzie miała rację, cokolwiek zrobisz.

Z przykrością stwierdzamy, że ta metodologia nie jest cudowna. Ale w rzeczywistości, co to jest? Czy istnieje uniwersalna formuła, która ułatwia naukę w taki sam sposób dla wszystkich? Jeśli istnieje, to jeszcze go nie znaleźliśmy. Teraz jesteśmy w pełni przekonani, że jeśli będziemy mieli więcej dostępnych narzędzi, będziemy mogli udzielić więcej lepszych odpowiedzi w każdej sytuacji. Gamifikacja jest jednym z tych narzędzi, które mogą być wspaniałe, pozwalając na zacieranie podziałów między formalnymi i nieformalnymi środowiskami. A ponadto w wielu przypadkach ułatwia naukę. Miguel Ángel Ariza Pérez<sup>21</sup> wyjaśnia, że pewnego razu uczeń tych skomplikowanych, którzy dużo pracowali nad doświadczeniem z aktywną

---

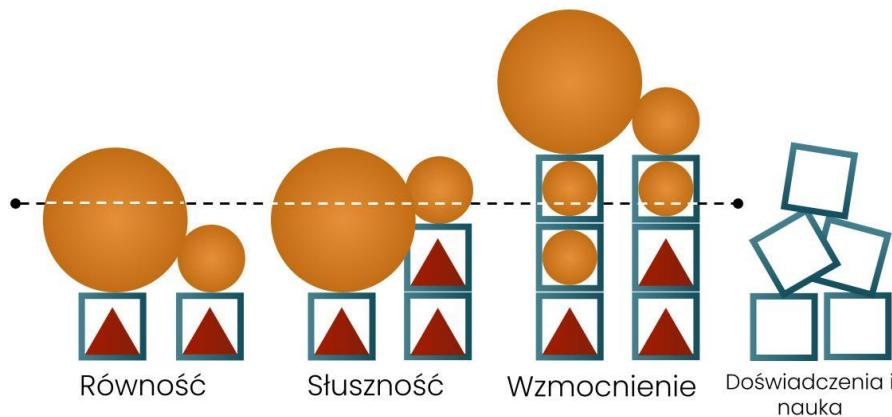
<sup>20</sup> Hierarchia niezgody Grahama: [www.paulgraham.com/disagree.html](http://www.paulgraham.com/disagree.html)

<sup>21</sup> [www.miguelarizaperez.wordpress.com](http://www.miguelarizaperez.wordpress.com) (po hiszpańsku)



metodologią, zapytany, co sądzi o doświadczeniu uczenia się, które przeżył, odpowiedział: "doskonale, Nauczycielu. Dla mnie, dopóki nie dajemy lekcji..." cóż, gamifikacja może osiągnąć podobny efekt: uczenie się podczas zabawy, jednocześnie mając poczucie, że gramy. I nie powinno nam przeszkadzać szukanie najlepszego sposobu dotarcia do młodych ludzi, aby mogli się uczyć i cieszyć.

Grywalizacja, podobnie jak wiele innych aktywnych metodologii, pomaga dotrzeć do każdego młodego człowieka w bardziej spersonalizowany sposób. Czasami, cóż, w rzeczywistości, wiele razy osoby odpowiedzialne za edukację są częścią formalnych lub nieformalnych środowisk, mamy na myśli fałszywą potrzebę wymierzania sprawiedliwości, aby pomóc wszystkim w równym stopniu. Ale czy możemy przez kilka sekund zastanowić się, czy oferowanie tego samego wszystkim jest sprawiedliwe? Czysto. Nie. Aby być uczciwym, należy zaoferować każdemu młodemu człowiekowi to, czego najbardziej potrzebuje, aby się nauczyć, dostosowując się do sytuacji i kontekstu, w którym się znajdujemy.



Wszyscy ci z nas, którzy poświęcają się szkoleniu i wypoczynkowi, a zwłaszcza ci, którzy robią to z młodymi ludźmi, muszą być pewni, że sprawiedliwość musi warunkować nasze działania. Zaoferuj to, co jest potrzebne we właściwym czasie. Bądź uważny, dostosuj się, przekieruj. Ta adaptacyjna i elastyczna postawa, z równością jako warunkiem, pomaga osiągnąć minimum, nie tylko tym, którzy mają



największe trudności, ale także tym, którzy pomagają przełamać dach tych, którzy demonstrują najłatwiej. Krótko mówiąc, wykorzystanie strategii takich jak grywalizacja pomaga wzmocnić pozycję każdego z uczestników. Doświadczenie w nauce, czy to w szkole, czy w grupie skautów górskich, jest kluczem do osiągnięcia pożądanego sprawiedliwości społecznej.

Po kilku miesiącach syntezy stron i stron czytania, godzin oglądania filmów, wywiadów i filmów dokumentalnych, udziału w webinarach, prelekcjach, konferencjach i szkoleniach, odwiedzaniu szkół w różnych częściach świata, a przede wszystkim po latach doświadczania różnych sposobów oferowania nauki młodym ludziom, zamykamy ten przewodnik, który miał na celu ułatwienie lądowania na projektowanie doświadczeń grywalizacji dla osób zainteresowanych metodologią.

Być może, gdy dotrzemy do końca, zdamy sobie sprawę, że bardziej niż pomoc w lądowaniu, pomaga odkryć, że grywalizacja dopiero się zaczyna. Że trzeba czytać, obserwować, uczyć się. To wszystko zależy od Ciebie, aby planować, wprowadzać, oceniać i dostosowywać ulepszenia, aby zacząć od nowa. I zrobisz to wszystko, popełniając błędy. Uciekajcie przed magicznymi formułami! Błędy są mile widziane. Pomyśl o tym, ucz się, bo nie zadziałało za pierwszym razem i spróbuj ponownie. Dopiero po zakończeniu cyklu Deminga kilka razy będziesz w stanie powiedzieć "ta metodologia jest okropna" (brzmi to jak brzydki termin, prawda? Bo, niestety, doszliśmy do wysłuchania opinii na ten temat). Jeśli w którymkolwiek momencie dojdiesz do tego uczucia, będziemy bardzo żałować, jeśli twoje doświadczenie doprowadziło cię do tego wniosku i jeśli nie cenisz dalszego wykraczania poza ten punkt widzenia. Coś, co naprawdę nie działa dla Ciebie, z umiejętnościami i ograniczeniami, w Twoim kontekście, w tym czasie i z tymi Zasobami ... czy można to zlikwidować wyrażając to tak brzydko? Może lepiej powiedzieć coś w stylu "dla mnie ta metodologia nie działała... do tej pory".

I wiesz, co mówię na Ulicy Sezamkowej ...<sup>22</sup> kiedy coś nie działa, nie poddawaj się, bo się nauczyłeś! Próbuj dalej, a osiągniesz swój cel, ponieważ jest to moc jaszczek!<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Potęga jaszczek, wersja 1: <https://www.youtube.com/watch?v=XLeUvZvuvAs>

<sup>23</sup> Potęga jaszczek, wersja 2: <https://www.youtube.com/watch?v=J-swZaKN2lc>



# Postscriptum

## "Ta metodologia jest okropna"

Poświęćmy Ci kilka słów w charakterze osobistym, takich jak Fran Arrébola (@F\_Arrebola) i Antonio Domingo (@AntonioEduca), wiodący badacze w tym przewodniku, ale przede wszystkim nauczyciele, którzy są w stanie zaoferować konteksty uczenia się, w których możliwe jest zdobycie i praktykowanie wiedzy teoretycznej i umiejętności osobistych, które powinny pozwolić nam doskonalić się indywidualnie i jako grupa.

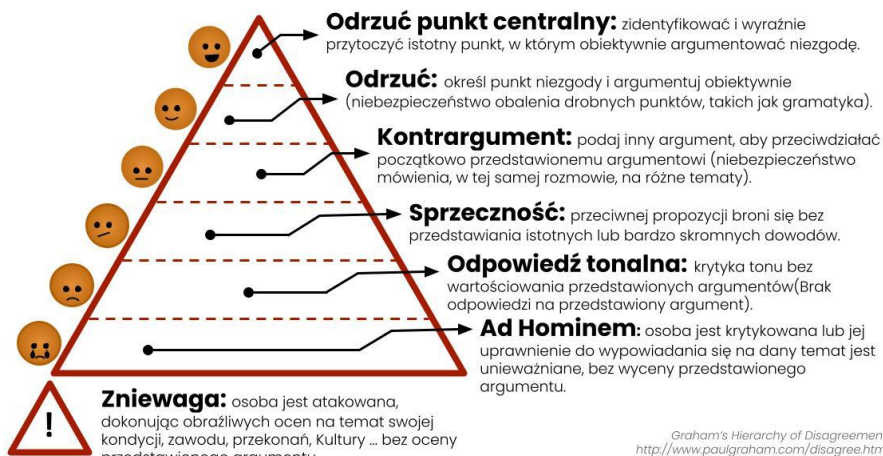
Osobiste doświadczenie mówi nam, że kiedy próbujesz robić różne rzeczy, patrzysz na siebie, niektóre z nich będą tymczasowe, ale inne wzbudzą prawdziwe zainteresowanie. Emocje stojące za tym zainteresowaniem będą się wahać od podziwu do niechęci do strachu, do ciekawości, strachu, zdrowej zazdrości... i nie tylko. Pozytywne emocje nie będą problemem, skończą się sumować w taki czy inny sposób i zamienią poszczególne projekty w wspólne projekty. Negatywne emocje są niebezpieczne, ponieważ można je łączyć z irracjonalnymi reakcjami, które mogą odciągnąć cię od celu poprawy uczenia się, podczas gdy gubisz się w irracjonalności innych. Dlatego w tym rozdziale chcemy dać ci trzy wskazówki, o które nas nie poprosiłeś (co mówią, że nigdy nie powinno być zrobione):

1. **Otwórz drzwi** dla każdego, kto zbliża się z pozytywnymi emocjami, dziel się hojnie, a zobaczysz, jak te emocje nigdy nie sumują się do tego samego, co suma części osobno, zawsze dodadzą więcej i naładują cię energią, która pozwoli Ci pójść znacznie dalej i szczęśliwsi.
2. **Słuchaj** tych, którzy podchodzą do Ciebie z negatywnymi emocjami i **wyjaśnij sobie, jeśli chcą cię słuchać**. Spróbuj przejść do racjonalnych poziomów argumentu (jeśli jasno zdefiniowałeś cele i uświadomiłeś sobie uzasadnienie swoich działań i swoich zespołów, będzie to stosunkowo łatwe).
3. **Miej nadzieję**, że dotrzesz do punktów spotkań, które pozwolą na wzajemne zrozumienie i szacunek. Pamiętaj, że komunikacja zależy od nadawcy i odbiorcy i jeśli jeden z dwóch końców zacznie poruszać się przez dolną



połowę piramidy argumentów, lepiej jest nacisnąć "przycisk Pauzy" i zostawić go, czekając na chwile bardziej sprzyjające.

Z pewnością zdania "ta metodologia jest okropna" wydawały ci się niegrzeczne, ale uwierz nam, jako projektanci "alternatywnych" doświadczeń edukacyjnych, żyliśmy z pierwszej ręki i widzieliśmy, jak cierpi z powodu innych znacznie gorszych komentarzy i postaw te, niestety, czasami ta toksyczność zdołała obalić bardzo piękne projekty, które osiągały ważne cele dla ludzi i ich kontekstów. Jako badacze w tym przewodniku, jako projektanci doświadczeń edukacyjnych, ale po prostu jako Fran i Antonio, uważamy, że nie byłoby dopuszczalne ukrywanie tego nieprzyjemnego początku przed naszą pracą.



Kiedy uświadomimy sobie negatywną stronę bycia "wykonawcami i wykonawcami dziwnych rzeczy", jesteśmy już chronieni i możemy chronić nasze zespoły i ich projekty. Teraz możemy trzymać się pozytywnej strony, która jest brutalna i nadaje sens wszystkiemu, a z tego przekonania możemy zacząć zawierać sojusze z tymi, którzy przychodzą ładowania propozycjami i pozytywną energią, możemy przełamać fizyczne i psychiczne bariery kontekstów uczenia się, wpuszczając zaufanych ludzi. W ten sposób stopniowo utkniesz się ludzi, którzy są entuzjastycznie nastawieni do nauki, realizując projekty, które ty i Twoje zespoły będziecie mogli osiągnąć daleko poza to, o czym kiedykolwiek pozwoliliście sobie marzyć. Grajmy dalej.

