

Gamifikacja

CZEGO DOWIESZ SIĘ Z PRZECZYTANEGO TEKSTU

- Czym jest gamifikacja i jak różni się od gier?
- Jakie są systemy gamifikacji?
- Jakie są wady i zalety gamifikacji?
- Jak można wykorzystywać gamifikację w codziennym życiu?

WSTĘP

Gamifikacja jest to stosowanie technik znanych z gier (planszowych, karcianych, komputerowych czy konsol) do sytuacji życia codziennego (w szkole, uczelni czy w pracy). Proces gamifikacji jest typowym zabiegiem marketingowym. Jednak w realiach dydaktycznych jest on coraz częściej używany. Wynika to z faktu, iż nauczanie pokolenia Z metodami dydaktycznymi pokolenia X nie przynosi zadowalających efektów. U uczniów widoczne jest znużenie czy znudzenie.

Gra a grywalizacja?

Jak wspomniano we wstępie, grywalizacja to wykorzystanie mechaniki znanej z gry do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niebędących grami. Taki zabieg ma na celu zwiększenie zaangażowania ludzi. Gra natomiast to czynność, która posiada ustalone zasady,

Projekt pt. *Młodzieżowy Uniwersytet Ekonomiczny* realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, nr umowy: POWR.03.01.00-00-T220/18. Kwota dofinansowania ze środków europejskich: 2 505 178,95 zł. Całkowita wartość projektu to 2 972 447,73 zł.



w której udział bierze określona liczba osób. Od innych rozgrywek gry różni istnienie zbioru zasad.

Gry są rozgrywane w formie zamkniętych sesji, tzn. gra kończy się w określonych warunkach i sam gracz ma świadomość, że bierze udział w grze. W grach uczestnik może przegrać lub wygrać – w warunkach rywalizacji tj gra PvP (nie Pv AI) gracze mogą sobie przeszkadzać w osiągnięciu celu lub go uniemożliwić. Z założenia samo rozgrywanie gry ma być przyjemnością. Sama rozgrywka, wzięcie w niej udziału jest priorytetowe – nagroda ma w tym wypadku drugorzędne znaczenie. Gry są zwykle trudniejsze niż system grywalizacyjny.

Typy systemów grywalizacyjnych

Co do zasady wyróżnia się dwa systemy grywalizacyjne. Pierwszy system to ten, w którym wykonuje się działania w rzeczywistości. Drugim systemem jest klasyczna forma online.

W systemie pierwszym uczestnicy grywalizacji prezentują wyniki „na żywo”. Ten system zdecydowanie zachęca do standardowej rywalizacji i współpracy pomiędzy uczestnikami. Dzięki tej współpracy i rywalizacji budują się więzi i zacieśniają relacje w danej społeczności. Można uzyskać szybki feedback w jaki sposób działać bardziej efektywnie. Konkluzje z tej pracy mogą wskazywać nowe trendy i kierunki pracy na najbliższy czas. Głównym celem tego działania jest zachęcenie do pracy i utrzymanie zainteresowania w początkowej fazie projektu/pracy.

W systemie drugim (online) najważniejsze jest zaprezentowanie przygotowanych wcześniej treści – głównie szkoleniowych. Na końcu takiego szkolenia ma miejsce weryfikacja wiedzy i umiejętności. Po tym fakcie następuje analiza wyników i udzielenie informacji zwrotnej każdemu uczestnikowi (zazwyczaj poprzez przygotowane statystyki na tle całej grupy). Te statystyki mają ukazać uczestnika jak wypadł na tle grupy a to powoduje, iż powinien on realizować funkcje ukazane w systemie pierwszym. Głównym celem tego działania jest zaangażowanie i utrzymanie uczestnika, tak aby osiągnął końcowy rezultat.



Projekt pt. *Młodzieżowy Uniwersytet Ekonomiczny* realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, nr umowy: POWR.03.01.00-00-T220/18. Kwota dofinansowania ze środków europejskich: 2 505 178,95 zł. Całkowita wartość projektu to 2 972 447,73 zł.



Spotyka się dwa rodzaje platform e-learningowych (online). Pierwszy tym stosuje formę grywalizacji strukturalnej. Ta forma grywalizacji skupia się na obudowaniu treści materiałami zachęcającymi do zapoznania się z treścią (poprzez nagrody, wizualizację postępu) np. platformy MOOC (*ang. Massive Online Open Courses*). Drugi rodzaj platformy charakteryzuje się grywalizacją treści. Autorzy tych platform zobligowani są do stworzenia fabuły na danej stronie a treść edukacyjna jest wkomponowana w prezentowany świat.

Przykładami ciekawych platform edukacji online są:

1. www.khanacademy.org
2. www.demy.com
3. www.coursera.org
4. www.lynda.com

Zalety i wady gamifikacji

Co nowego oferuje grywalizacja? *Clou* grywalizacji jest wykreowanie chęci otrzymania nagrody (która co do zasady nie ma wartości). Gamifikacja powinna przekształcić przykry obowiązek w przyjemność.

Zaletami uczenia poprzez gry i grywalizację są:

1. Forma – bardzo przyjazna i przystępna dla wszystkich uczestników, graczy,
2. Zmiana postrzegania zajęć – nagroda to również fakt, iż obowiązek staje się wyzwaniem, a dla osób, lubiących pokonywanie wyzwań staje się przyjemnością,
3. Wzmoczone interakcje międzypersonalne uczniów ze sobą (rywalizacja, kooperacja i kooperacja),
4. Satysfakcja, która przeradza się w motywację wewnętrzną.

Wady uczenia się przez gry należy podzielić na dwie kategorii:

1. Wady dotyczące uczestników:



- a. Zbyt duża ilość rywalizacji – przesada tej formy nauki odstrasza uczestników, które w obawie przed porażką i presją grupy będą się frustrowały i nie będą uczestniczyły w grze,
 - b. Zbyt „growe” rozwiązania – ta skrajność odstraszy osoby, które nie znają gier i będą czuły się zagubione,
 - c. Zbyt nowatorskie rozwiązania – problemy techniczne i technologiczne, które w połączeniu z oporem osób, które nie znają danych rozwiązań spowodują zagubienie i frustracje uczestników.
2. Wady dotyczące nauczycieli:
- a. Najśłabsze oddziaływanie na słabych uczniów – ukrywają się oni pod osłoną tych zaangażowanych lub udają zaangażowanie – w takim wypadku nauczyciel jest bezradny i bardzo trudno jest zauważyć takie osoby,
 - b. Potrzebny bardzo duży nakład pracy na stworzenie i przebieg rozgrywki – to powoduje zniechęcenie (jednak wielu nauczycieli zapomina, iż raz stworzone narzędzie będzie służyło na lata),
 - c. Grywalizacja jest i powinna być dobrowolna a to powoduje rozgoryczenie w sytuacji odmowy chęci udziału przez uczniów.

Podsumowując ten rozdział warto pamiętać aby gry stosowane w grywalizacji posiadały:

- Wartości koncepcyjne:
 - Punkty,
 - Odznaki,
 - Nagrody,
 - Rankingi,
 - Fabułę.
- Wartości techniczne:
 - Proste zasady,
 - Tanie i łatwe produkty,
 - Dostosowane były do potrzeb użytkowników.

Etapy tworzenia gier i systemów grywalizacyjnych

Pierwszym krokiem jest określenie celu gry, jego systemu grywalizacyjnego poprzez określenie pożądaných zachowań takich jak: motywacja, inspirowanie, zwiększenie zaangażowania czy wyrabianie prawidłowych nawyków.

Drugi etap to rozpoznanie potrzeb uczestników – co ma dać im ta gra, ten proces grywalizacyjny, który tworzy nauczyciel (jaką fabułę lubią gracze, jakie lubią gry lub jakimi są graczami). Bardzo ważnym jest, aby uczestnicy zostali poinformowani o tym, jakimi są bohaterami i jaką odgrywają rolę w danej rozgrywce. Uczestnik musi znać swój cel fabularny.

Trzeci etap to wybór formy systemu grywalizacyjnego. O formie gry warto pomyśleć już na etapie planowania scenariusza. Mamy do wyboru formę online, offline lub hybrydową. W przypadku opcji online istnieje wiele możliwości (komputerowe, stricte online poprzez aplikacje lub apki w urządzeniach mobilnych). System offline jest bardziej integrujący (jak wspomniano wyżej). Spotyka się tu formy gier planszowych, karcianych, mówionych lub scenariuszowych. Mamy również do czynienia z grami terenowymi lub konstrukcyjnymi (w tym z zastosowaniem klocków lub plasteliny itp.). Zajęcia z użyciem form hybrydowych łączą formy online i offline.

Czwarty etap to stworzenie właściwych reguł dla wybranego systemu grywalizacyjnego.

Piąty etap to określenie zadań, które są ściśle związane z pożądanymi zachowaniami (tj. grywalizacja strukturalna i jej treści).

Szósty etap to tworzenie opracowania mechanizmu grywalizacyjnego a następnie testowanie rozgrywki i wprowadzanie usprawnień, które zakończyć się ma zbalansowaniem rozgrywki.

Ostatni etap to sama gra – która ma przynieść wiele przyjemności i frajdy uczestnikom, którzy biorąc w niej udział uczą się.

Projekt pt. *Młodzieżowy Uniwersytet Ekonomiczny* realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, nr umowy: POWR.03.01.00-00-T220/18. Kwota dofinansowania ze środków europejskich: 2 505 178,95 zł. Całkowita wartość projektu to 2 972 447,73 zł.



Podsumowanie

Należy pamiętać, że metodę gamifikacji wykorzystuje się przede wszystkim, aby **uatrakcyjnić zajęcia oraz dodatkowo zmotywować uczniów** do wysiłku intelektualnego, który ma służyć do zdobycia nowej wiedzy, doskonaleniu umiejętności lub do nabycia nowych kompetencji. Należy pamiętać, iż w grywalizacji nie chodzi o samo granie, lecz o to co podczas tej gry się dzieje.

Warto pamiętać, zwłaszcza w kontekście ewentualnych zarzutów o to, że na „lekcji się gra a nie uczy”, że sam proces grywalizacji ma wzmacniać wiedzę, umiejętności i nabywanie kompetencji. Pamiętajmy również, iż każdy etap grywalizacji musi zakończyć się podsumowaniem ze strony nauczyciela.

