



Grywalizacja w doradztwie zawodowym

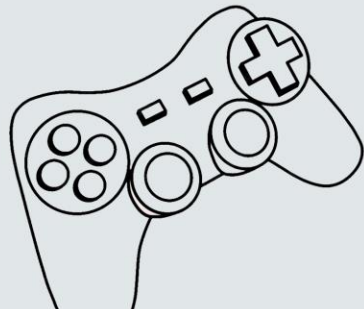
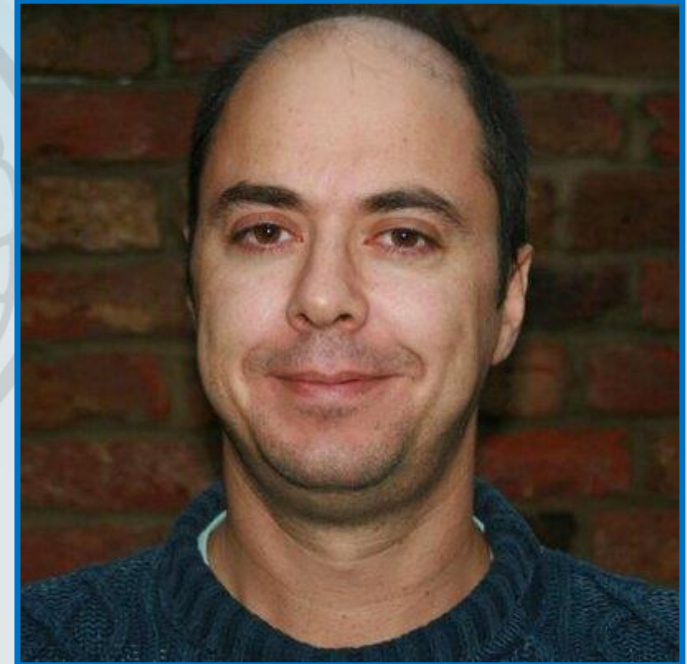
mgr Katarzyna Ziętara



Definicja grywalizacji



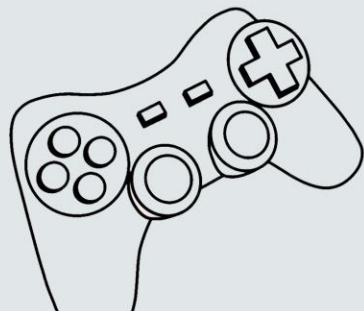
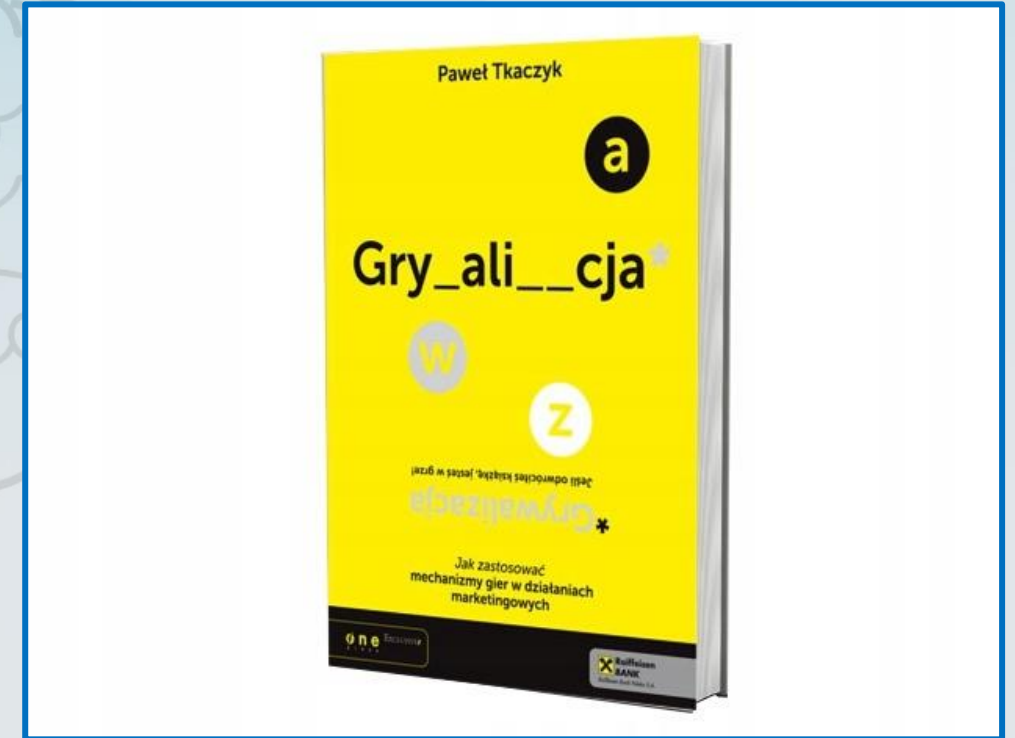
- **Grywalizacja**, zwana też inaczej **gamifikacją**, to wykorzystanie elementów gier w sytuacjach niezwiązanych z grami.
- Stosowana jest w celu wzbudzenia zaangażowania u odbiorcy.
- Pierwszy raz terminu tego użył brytyjski programista gier video Nick Pelling w 2002 roku.



Definicja grywalizacji



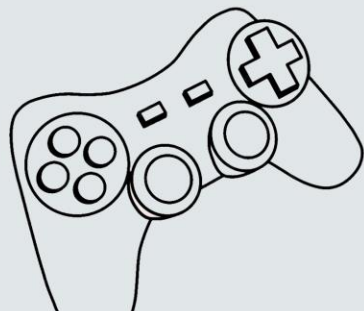
- Popularyzacja gier wideo zachęciła do wykorzystywania mechanizmów w nich stosowanych również w innych obszarach.
- Od ok. 2010 roku firmy zaczęły stosować grywalizację w zarządzaniu.
- W Polsce termin ten pojawił się w książce Pawła Tkaczyka "Grywalizacja" (Onepress 2011)



Kryteria grywalizacji



- **Cel** - grywalizacja jest wykorzystywana, aby pomóc w osiągnięciu wcześniej określonych celów.
- **Emocje** - grywalizacja ma za zadanie wzbudzić większe zaangażowanie odbiorców, dlatego musi dawać satysfakcję z wykonywania wyznaczonych czynności.
- **Mechanika gier** - grywalizacja musi wykorzystywać elementy znane z gier.
- **Elementy i doświadczenia wzięte z życia** - grywalizacja musi być osadzona w rzeczywistości, dotyczyć czynności prawdopodobnych w codziennym życiu.
- **Motywacja** - grywalizacja ma za zadanie zachęcić do konkretnych działań.
- **Informacja zwrotna** - uczestnicy powinni być na bieżąco informowani o swoich osiągnięciach.



Mechaniki gier stosowane w grywalizacji



- **Cele:**

Każda gra posiada swój cel. Może to być przejście poziomu w grze platformowej, pokonanie przeciwnika w grze akcji, zdobycie bramki w grze sportowej, czy rozwiązanie zagadki w grze przygodowej. Gracz wie, do jakiego celu dąży, to go napędza i daje mu motywację.

- **Kolekcjonowanie:**

Zdobywanie osiągnięć w grach czy też kolekcjonowanie kart/magicznych stworów/pasujących do siebie elementów ekwipunku (tzw. setów) jest również bardzo ważne dla graczy. Często zdobycie brakującego elementu sprawia, że gracz spędza z daną grą jeszcze więcej czasu.

- **Poczucie rozwoju:**

Stosowane głównie w grach fabularnych, ale występujące również w innych gatunkach. Gracz przez osiągnięcie kolejnego "poziomu doświadczenia" w grze zyskuje nowe umiejętności, cechy, przedmioty ułatwiające mu grę. W ten sposób widzi realny wpływ czynności wykonywanych w grze na rozwój postaci, którą gra.



Mechaniki gier stosowane w grywalizacji



- **Rankingi:**

Tabele wyników dostępne w grach oddziałują na instynkt rywalizacji graczy, chęć bycia lepszym od innych w danej grze. Gracza napędza chęć pokonania innych graczy, znalezienia się na szczycie tabeli.

- **Wyzwania:**

Wyzwania to zadania, które otrzymuje gracz w trakcie gry. Mogą one być konieczne do ukończenia danego poziomu/całej gry, ale mogą również być całkowicie opcjonalne, jednak dające graczowi konkretne nagrody (najczęściej bazujące na mechanice risk vs reward, czyli im większe ryzyko podejmowane przez gracza, tym lepsza nagroda, którą otrzyma za sukces).

- **Nagrody i punkty**

Najczęściej stosowana mechanika. Punkty w grach zręcznościowych (arcade) określają, jak dobry jest gracz w danej grze, dlatego są tu najważniejszą nagrodą. Wszelkie nagrody punktowe możliwe do zdobycia przez gracza również powodują, że jest bardziej zaangażowany w rozgrywkę i chętniej podejmuje ryzyko, by je zdobyć.



Grywalizacja w doradztwie zawodowym



- Grywalizacja przeznaczona jest dla bardzo zróżnicowanych grup, ale także nie ma ograniczeń co do celów, które chcemy za jej pomocą osiągnąć.
- Może to być zaangażowanie uczniów w przyszły sukces edukacyjno – zawodowy, zachęcenie do poszukiwania własnej drogi rozwoju, przekonanie o własnej wartości i uświadomienie swoich mocnych stron i zalet oraz wskazanie uczniom optymalnego sposobu ich wykorzystania.
- Grywalizacja w doradztwie zawodowym wpływa na poznanie i rozwijanie własnych kompetencji.
- Znakomicie wpisuje się w obraz skutecznego uczenia się, które oparte jest na współpracy i osobistym zaangażowaniu uczestników.
- Stanowi ona uzupełnienie procesu nauczania i jest dodatkowym elementem, który pomaga wzmocnić zaangażowanie i motywację uczniów w procesie doradczym.
- Odpowiednio dostosowana do potrzeb i określonych umiejętności grupy - uczniów przy uwzględnieniu określonych celów stanowi wsparcie w dążeniu do sukcesu zawodowego.



Narzędzia wspomagające grywalizację



- **Nowy Świat - gra szkoleniowa**

- „Nowy Świat” to gra symulacyjna, która angażuje i dostarcza wielu okazji do rywalizacji i współpracy, dając pole do rozwoju umiejętności kluczowych w pracy każdego zespołu. Jej zaletami są z jednej strony prosta konstrukcja, dzięki której poprowadzisz ją z przyjemnością, a z drugiej atrakcyjna fabuła wciągająca uczestników w akcję.
- Rozgrywka daje możliwość omówienia z uczestnikami zagadnień takich, jak np.: planowanie i organizacja współpracy, rozumienie celów zespołu (działu), jak i całej organizacji, czynniki wspierające bądź utrudniające współpracę, role zespołowe.
- Gra pozwala:
- Przypomnieć rolę współpracy wszystkich zespołów w osiąganiu celów organizacji.
- Wskazać zachowania i czynniki, które wzmocniają lub utrudniają współpracę.
- Opracować zasady efektywnej współpracy i komunikacji z innymi zespołami.
- Inspirować do ulepszania współpracy.

(opis ze strony wydawcy gry)



- 8-20 uczestników
- 1,5-2 godzin gry
- Gra w wersji polskiej



Narzędzia wspomagające grywalizację



- **Detektyw - zarządzanie czasem**
- Gra pomaga rozwijać umiejętność zarządzania zadaniami i priorytetami przy użyciu tzw. Matrycy Eisenhowera (ważne - pilne).
- Uczestnicy gry wcielają się w rolę detektywów, których celem jest rozwikłanie zagadki niczym z klasycznych kryminalów. Ich najważniejszym zadaniem jest wybór odpowiednich zadań, które jako detektywi powinni podjąć. Na pierwszy rzut oka banalny problem pomaga uczestnikom w praktyce zrozumieć różnice między zadaniami pilnymi, które jedynie wydają się być ważne, a na prawdę ważnymi.
- Przykładowe obszary tematyczne, które możesz realizować przy użyciu gry:
- Efektywność osobista i zarządzanie sobą w czasie
- Rozwój umiejętności planowania i organizowania zadań
- Ustalanie priorytetów – efektywnego uporządkowania zadań pod względem ich ważności i pilności
- Równowaga między życiem prywatnym i zawodowym – godzenia obowiązków z dbaniem o relacje, odpoczynek i rozwój
- Praca w zespole, komunikacja, wywieranie wpływu – umiejętność wspólnego podejmowania ważnych decyzji.

(opis ze strony wydawcy gry)



- 3-18 uczestników
- 45-60 minut gry
- Gra w wersji polskiej lub angielskiej



Narzędzia wspomagające grywalizację



- **Karty opowieści - droga bohatera**

- Karty opowieści to narzędzie pomagające w tworzeniu angażujących historii. Dzięki wykorzystaniu kart tworzone opowieści zyskują sprawdzoną strukturę.

Karty powstały w oparciu o wieloletnią praktykę autorów oraz sprawdzone struktury narracyjne. W szczególności bazują na teorii „monomitu” Josepha Cambella (zainspirowana psychologią Carla Gustawa Junga). Znajdują się w nich najważniejsze fazy podróży Bohatera oraz ważne etapy pośrednie.

- Karty nadają się zarówno do pracy indywidualnej, jak i grupowej. Dzięki ich wykorzystaniu można:

- ułożyć własną opowieść – autobiografię, markę osobistą
- skonstruować zarys książki,
- stworzyć opowiadanie, bajkę lub baśń
- napisać scenariusz filmu lub spotu reklamowego,
- przygotować strategię i scenariusz działań dla kampanii interaktywnej
- stworzyć scenariusz eventu lub konferencji,
- przygotować strukturę i treść do prezentacji dla klientów,
- napisać notatki do wystąpienia publicznego,
- stworzyć plan motywacji i samorozwoju.



- 1 komplet kart do pracy z jedną osobą
- Gra w wersji polskiej



(opis ze strony wydawcy gry)



Narzędzia wspomagające grywalizację



- Strategie uczenia się - karty
- 20 kart z bazą wiedzy na temat procesu uczenia się.
- Zaprezentowane inspiracje, jak się uczyć oparte są na badaniach naukowych nad procesem uczenia się i stanowią zaproszenie do świadomego rozwijania umiejętności uczenia się samoregulowanego.
- Praca z kartami jest propozycją rozwoju osobistej drogi – doświadczania aktywności, które zapewniają dzieciom i młodzieży:
 - poprawę zdolności pamięciowych i koncentracji uwagi
 - poprawę samopoczucia i nastroju do nauki
 - zwiększenie motywacji do nauki
 - możliwość kierowania własnym procesem uczenia się
 - redukcję stresu
 - optymalny wzrost samooceny i pewności siebie
 - techniki głębokiego przetwarzania wiedzy

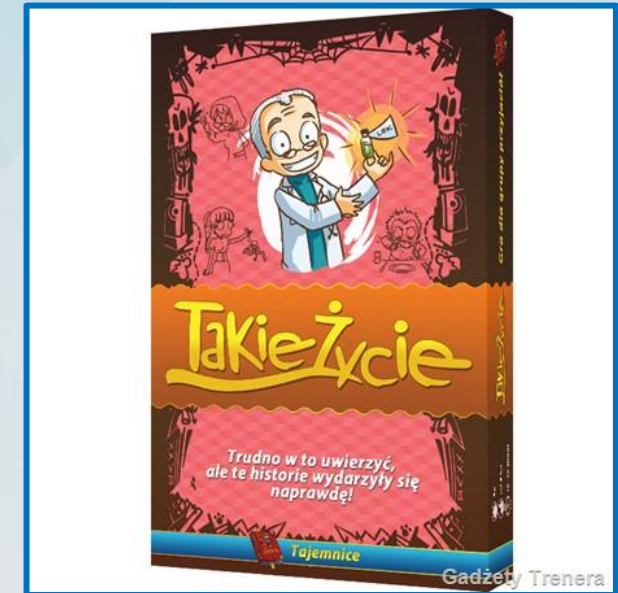
(opis ze strony wydawcy gry)



Narzędzia wspomagające grywalizację



- **Takie Życie**
- Gra karciana, w której gracze wysłuchują fragmentu niesamowitej historii (wylosowanej z talii kart). Gracze, przez zadawanie prowadzącemu pytań mają za zadanie odtworzenie biegu historii. Prowadzący może odpowiadać na pytania graczy tylko używając zwrotów "tak" lub "nie".
- Gra wspomaga ćwiczenie retoryki – jasnego i prostego wystawiania się, poprawnego budowania pytań, używania kluczowych zwrotów aby osiągnąć jak najwięcej cennych informacji.
- Grający nauczą się też działania w grupie, wspólnego dążenia do rozwiązania problemu przed nimi postawionego a także podziału w zespole ze względu na mocne strony.
- Gra doskonale ćwiczy też wyobraźnię i abstrakcyjne myślenie. Gracze trenują też dzięki niej umiejętność szybkiego łączenia faktów.
- Dla graczy, którzy poza współpracą lubią także rywalizację, można wprowadzić punktację za zadawanie kluczowych pytań a także za rozwiązanie zagadki danej historii.



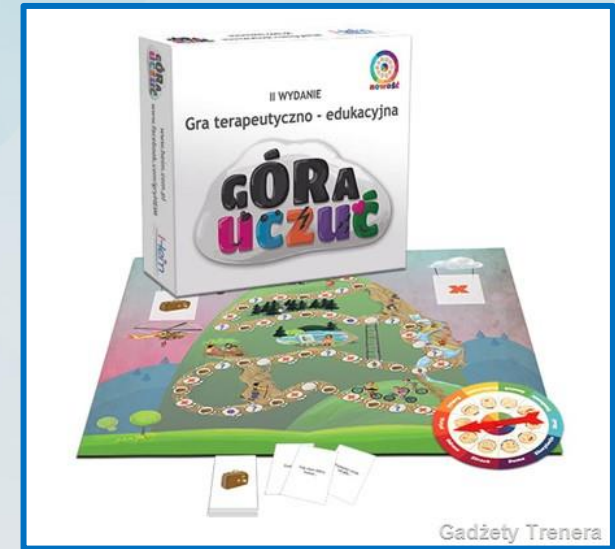
- 2 lub więcej graczy
- 10 do 40 minut gry
- Gra w polskiej wersji językowej



Narzędzia wspomagające grywalizację



- **Góra Uczeń**
- Celem gry jest dzielenie się swoimi uczuciami, emocjami, przeżyciami w bezpieczny i komfortowy sposób.
- Bazę stanowią ćwiczenia pobudzające wyobraźnię, które skupiają się na obszarze kontaktów międzyludzkich, ćwiczeniach oddechowych.
- Dzięki grze można zobaczyć, w jaki sposób dziecko odnajduje się w pracy w grupie, kiedy musi współpracować z kolegami.
- Dzięki "Górze uczuć" można rozmawiać z dziećmi o relacjach międzyludzkich i ćwiczyć umiejętności społeczne.
- Podczas rozgrywki gracze mówią o swoich doświadczeniach, emocjach oraz przemyśleniach. To nie tylko znakomite ćwiczenie wyobraźni, ale także komunikacji interpersonalnej.



Narzędzia wspomagające grywalizację



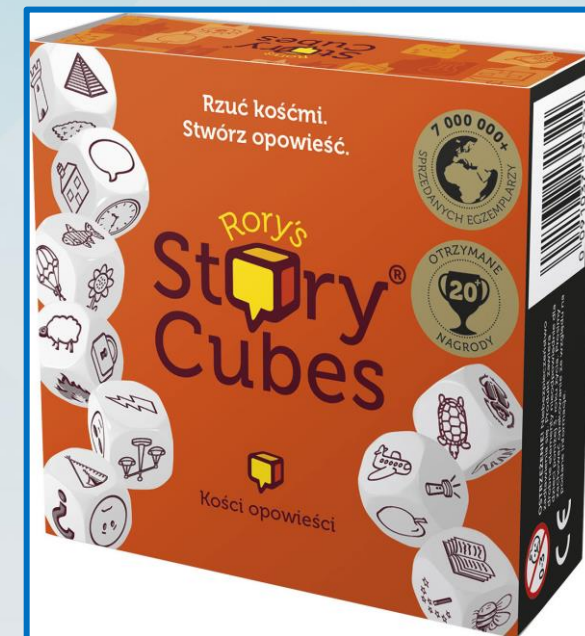
- Karty Wyboru Profeski
- Karty Wyboru Profeski służą do kompleksowej pracy przy podejmowaniu wyborów edukacyjno – zawodowych, zarówno przez dzieci, młodzież, jak i osoby dorosłe.
- Są przeznaczone do pracy doradczej, wychowawczej, a także coachingowej.
- Podstawowy zestaw Karty wyboru Profeski to karty z obrazem, cechami i wartościami w pracy indywidualnej i grupowej z klientem.
- Karty sprzedawane są tylko wraz ze szkoleniami przygotowującymi do pracy z nimi (ze szkoleniem do pracy indywidualnej i/lub do pracy grupowej) – pokazującymi sposoby wykorzystania kart i ich interpretacji.



Narzędzia wspomagające grywalizację



- Story Cubes
- Gra bardzo prosta w założeniach.
- Doskonały trening pomysłowości i wyobraźni.
- Mechanika zrozumiała dla ucznia w każdym wieku.
- Elastyczna - możliwe dostosowanie jej do dowolnego tematu zajęć - dowolność interpretacji ikon znajdujących się na kostkach, ograniczeniem jest jedynie wyobraźnia graczy.
- Dostępne wiele zestawów tematycznych, można je łączyć, wybierać kości pasujące do tematu zajęć.



1-24 graczy

10 minut gry

Gra w polskiej wersji językowej



Grywalizacja w wersji cyfrowej



- **Talent Game – Tajemnice Aeropolis**
- Edukacyjna gra komputerowa, która poprzez zabawę umożliwia określenie predyspozycji zawodowych gracza.
- Gra przeznaczona jest dla uczniów w wieku 7-18 lat.
- Gracz poznaje fabułę i rozwiązuje zagadki, na podstawie których generowany jest raport. Gracz ujrzy ten raport po ukończeniu gry.
- Dzięki niemu każdy, kto ukończył grę, będzie mógł liczyć na dokładną analizę. Pokaże ona jego mocne strony i prawdopodobne talenty.
- Gracz dowie się nie tylko o swoich umiejętnościach, ale również o kompetencjach społecznych, które są niezmiernie potrzebne w przyszłej pracy.
- Raport przeznaczony jest do analizy wspólnie z doradcą zawodowym.
- Gra jest darmowa, można ją pobrać między innymi ze strony znajdującej się poniżej:
<https://doradztwo.ore.edu.pl/narzedzia-diagnostyczne-dla-doradcow-zawodowych/>



Grywalizacja w wersji cyfrowej

- Określanie predyspozycji ucznia/pracownika najprościej można określić przy użyciu różnorodnych testów.
- Same testy w formie papierowej nie są atrakcyjne, wypełnianie ich zdecydowanie nie może być traktowane jako forma rozrywki.
- W celu uatrakcyjnienia procesu wypełniania testów, a także dodania do niego elementów grywalizacji, najlepiej skorzystać z narzędzi cyfrowych służących do tworzenia testów i quizów online.
- Jest wiele takich narzędzi, najpopularniejszymi są: Kahoot!, Quizlet Live, Formative.
- Umożliwiają one tworzenie ankiet, testów, quizów, dodawanie własnej grafiki, dźwięków, filmów (niektóre funkcje wymagają płatnej subskrypcji).
- Aplikacje te podają również wyniki w przystępnej, łatwej do analizy formie.
- Dostępne są także wersje na telefony i tablety, dzięki czemu można z nich korzystać w najbardziej optymalny i dopasowany do warunków sposób.



Wnioski



- Podsumowując, grywalizacja to narzędzie, które potrafi być z jednej strony niezwykle skuteczne, ale na etapie planowania, jest bardzo wymagające. Zadziała dobrze tylko w sytuacji, w której jesteśmy w stanie bardzo precyzyjnie określić jakiej zmiany zachowań oczekujemy od naszych uczestników.
- Grywalizacja jako narzędzie wszechstronne może odpowiednio zmotywować, a zarazem zachęcić do jeszcze większej pracy nad samą sobą.
- Grywalizacja wyzwala kreatywność, zachęca do aktywności, motywuje, wpływa na zmianę w określonych obszarach związanych z relacjami międzyludzkimi.
- Grywalizacja zawiera elementy zdrowej i uczciwej rywalizacji – wyzwala to proces konkurowania i wpływa pozytywnie na zmianę postawy ucznia jako przyszłego pracownika.
- Grywalizacja wyzwala myślenie strategiczne ucznia, zwiększa zaangażowanie do nauki, z czasem do wykonywanej przez niego pracy.





Dziękuję za uwagę

Katarzyna Ziętara

