

Czego o budowaniu zaangażowania uczą nas gry i jak można to wykorzystać w edukacji?

Znane od nowa w świecie (post?) pandemicznym.

dr Agnieszka Leśny

www.epale.ec.europa.eu/pl

Kim jestem i dlaczego mówię o grach?

Dr Agnieszka Leśny – ambasadorka EPALE

- projektuję doświadczenia rozwojowe zarówno osobiste jak i online
- projektuję, przeprojektowuję i uczę projektowania gier i grywalizacji szkoleniowych oraz edukacyjnych
- prowadzę szkolenia i procesy rozwojowe z wykorzystaniem gier od 2011

www.alesny.pl

[linkedin.com/in/agnes-lesny/](https://www.linkedin.com/in/agnes-lesny/)



PRACOWNIA
NAUKI I PRZYGODY

PRACOWNIA GIER
SZKOLENIOWYCH

www.epale.ec.europa.eu/pl

W czasie tego spotkania:

- przypomnijka czym jest gra, a czym grywalizacja?
- jakie są czynniki zaangażowania ludzi w gry i które (i trochę jak...) można wykorzystać w edukacji?
- jak zmienia się postrzeganie potrzeby zaangażowania uczącego się po pandemii?

... i zacznijmy od końca...

Jak nakręcanie rywalizacją, bodźcami, punktami ma się do współczesnych trendów dbania o dobrostan, redukcję stresu, sprzyjające i zrównoważone środowisko pracy i uczenia się?

czy zaangażowanie osób uczący się
jest nam zawsze potrzebne?



Czy zaangażowanie osób uczący się jest nam zawsze potrzebne?

Tak, choć nie zawsze na 100% i wszystkimi zmysłami!



Co się zmieniło w 2023?

- Osoby uczące się/klienci zgłaszają powszechne przebodźcowanie i technostres
- Skraca się czas, który osoba ucząca się/klient chce jednorazowo przeznaczyć na naukę
- Odchodzimy od form łączących kombinacje aplikacji, różnych środowisk uczenia się, wielozadaniowości
- Przestaliśmy czuć przymus angażowania się w online
- Nauczyliśmy się, że nie wszystkie formy muszą być super angażujące (niektórych treści dorośli świetnie uczą się poprzez słuchanie wykładów i „zwykłą” rozmowę)
- Chcemy coraz więcej wolności i coraz więcej wyboru (formy, treści, czasu)

Mniej znaczy więcej



... no a teraz od początku

Gra - system, w którym gracze angażują się w abstrakcyjne wyzwania, przypisane role, interaktywności jak również w ich ocenę. Częścią systemu gry jest wynik policzalnych rezultatów wywołujący reakcję emocjonalną.*

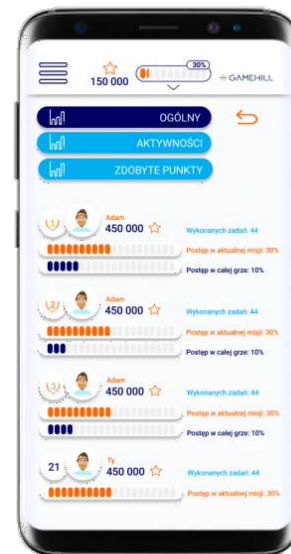
Grywalizacja – wykorzystanie elementów gier w kontekście niezwiązanym z grami, mające na celu angażowanie ludzi, motywowanie do działania, pobudzanie do nauki i rozwiązywania problemów przy osiąganiu przy tym pożądanym zachowań lub innych założonych celów. * *

* Kapp, Karl M. [2012] The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education

* <https://pl.wikipedia.org/wiki/Grywalizacja>; Tkaczyk, Paweł [2017] Co to jest grywalizacja? Źródło: <https://paweltkaczyk.com/pl/co-to-jest-grywalizacja-2/>



Źródło: http://www.okti.pl/wp-content/uploads/2015/05/winnica_rozgrzywka-681x454.jpg



<https://www.westhill.pl/wp-content/uploads/2020/11/gamifikacja-gamehill-mobile-6-1024x595.png>

Dlaczego w grach szukamy inspiracji dla edukacji?

W Polsce 17-20 milionów osób gra w gry komputerowe (a są jeszcze inne gry!).

Pod względem liczby graczy, Polska znajduje się na 2. miejscu w Europie i 13. na świecie.

Statystyczny Polak poświęca na granie 21 godzin tygodniowo.

Kobiet stanowią około 47% graczy.

* „The game industry of Poland (2021)”, źródło: [https://badanienalogow.pl/statystyki-gier-komputerowych-w-polsce.](https://badanienalogow.pl/statystyki-gier-komputerowych-w-polsce;); The game industry of Poland (2023) <https://en.parp.gov.pl/publications/publication/the-game-industry-of-poland-report-2023>

Nie jak tylko dlaczego?

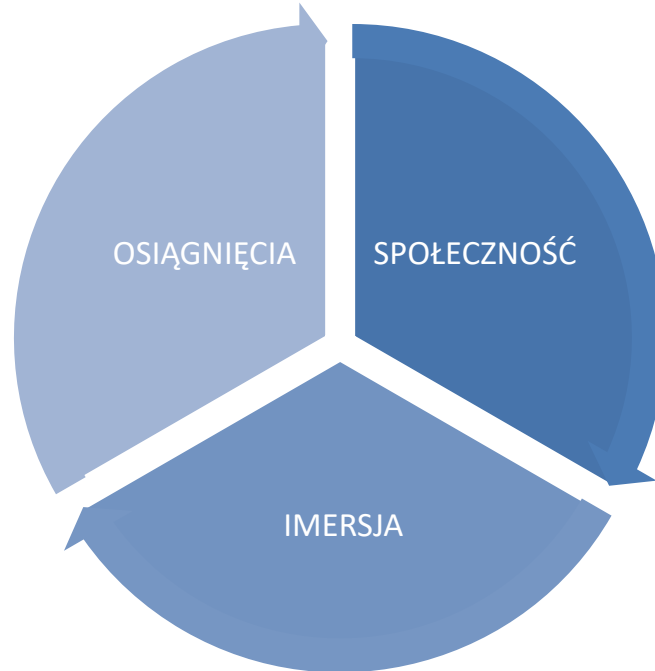
“(…) grywalizacja w edukacji, to głównie zmiana myślenia, zmiana podejścia do edukacji i jej celów, zmiana postrzegania relacji nauczyciel- student. (...) Polega na zmianie nastawienia uczniów i studentów do procesu nauczania oraz do treści programowych poprzez zwiększenie ich zaangażowania, podwyższenie ich motywacji do pracy, przy częstym zwiększeniu autonomii.”

*Sobociński, Mikołaj (2015): Grywalizacja – co i po co używać, X Konferencja z cyklu “Kulturotwórcza funkcja gier”.

co motywuje graczy?

(Nick Yee)

obserwowanie
postępów, rywalizacja,
zdobywanie zasobów,
personalizowanie
elementów gry, gry w
grze



poznawanie innych,
pomaganie innym,
rozmowy (nie tylko o
grze)

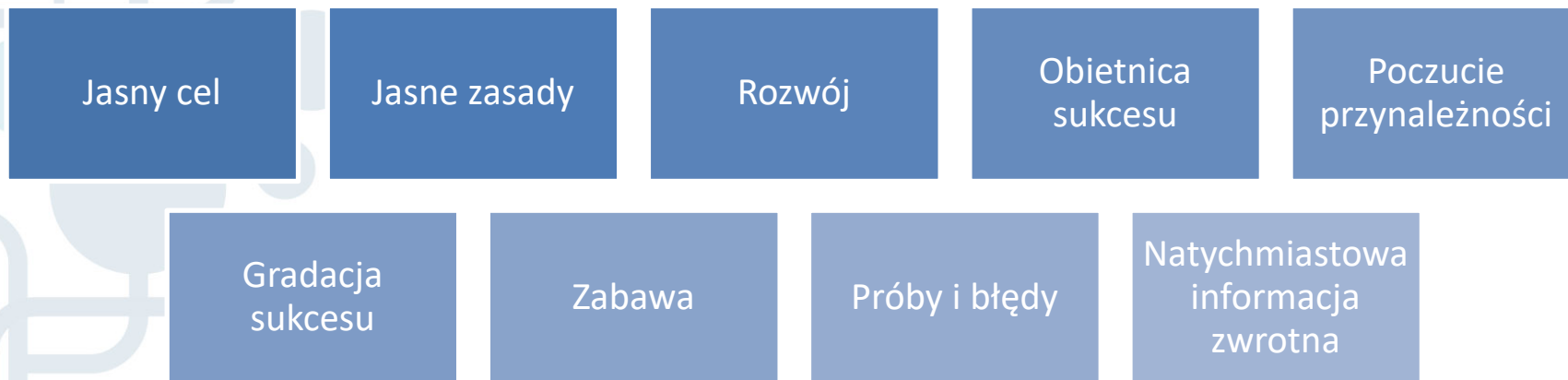
odkrywanie świata,
historii, zadań,
gadżety, wcielanie się
w role

* Czahajda, Radek; Janigacz, Marek (2021): Game thinking w praktyce. Czego mogą nas nauczyć projektanci gier? Kraków: Game thinking space.



9 czynników zaangażowania

(Reeves & Read)



* Byron Reeves J. Leighton Read (2009), Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete

Oktaliza

(Yu-kai Chou)

Działanie w imię
wyższego celu

Rozwój i osiągnięcie
celów

Kreatywność
i informacja zwrotna

Własność
i posiadanie

Wpływ społeczny
i nawiązywanie
relacji

Niedostatek
i niecierpliwość

Nieprzewidywalność
i ciekawość

Strach przed utratą
i zapobieganie

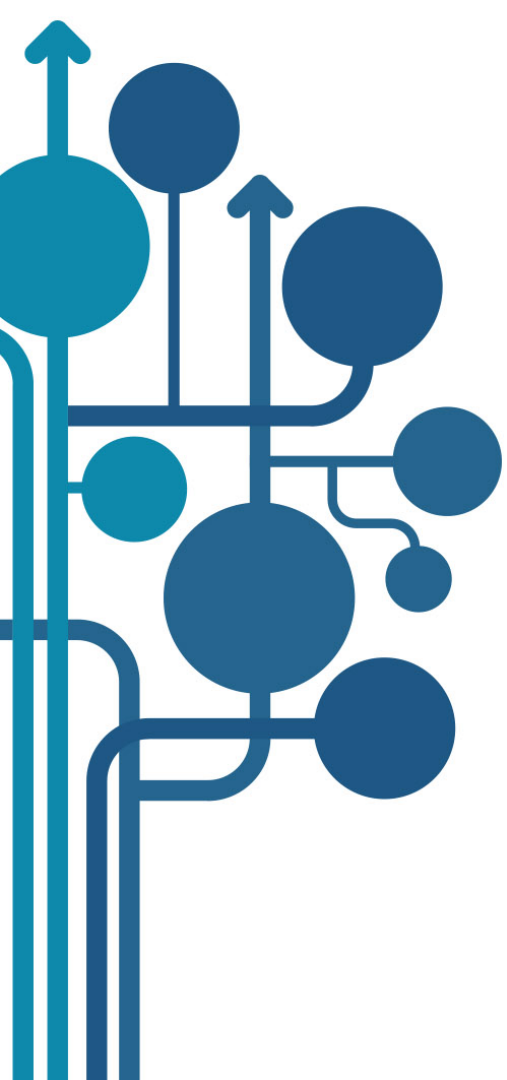
* Yu-kai Chou (2015), Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards

<https://www.yukaichou.com/octalysis-tool/>

www.epale.ec.europa.eu/pl

Gdzie szukać inspiracji?





Pytania i inspiracje?

Podsumowując

- Świadomie wybierz ile i jakimi metodami chcesz podkreślić zaangażowanie uczestników
- Wplataj do wykorzystywanych form podpowiedzi o czynnikach zaangażowania i motywatorach ze świata gier
- Myśl o grach i środowiskach online jako inspiracji do pracy na sali szkoleniowej
- Jeśli chcesz – eksperymentuj z grami i grywalizacją

POWODZENIA!