



AUTONOMICZNY SYSTEM
GRYWALIZACJI OFFLINE



ZGRANE LEKCJE

PODRĘCZNIK DLA NAUCZYCIELA



ZGRANE LEKCJE

ASGO: PODRĘCZNIK GŁÓWNY

PIOTR MILEWSKI, PAULINA MICHAŁOWSKA

SPIS TREŚCI

1. Credo.....	6
2. Grywalizacja. Wprowadzenie do tematyki.....	6
2.1. Czym jest grywalizacja?.....	6
2.2. Podstawa designu. Forma i Funkcja.....	7
2.3. Pierwsza próba. Grywalizacja Funkcji.	8
2.4. Motywacja.....	9
2.5. Nowe podejście. Grywalizacja Formy.	9
3. ASGO. Potrzeba, Inspiracja, Koncepcja.....	12
4. Jak używać ASGO?	13
4.1. Komponenty narzędziownika ASGO	14
Podręczniki	14
Katalogi.....	14
Gotowe systemy grywalizacyjne.....	15
Szablony do pracy kreatywnej.....	15
4.2. Trzy poziomy pracy z ASGO	16
5. ASGO poziom 1. Praca z gotowymi szablonami systemów grywalizacyjnych	18
5.1. Ogólna koncepcja pracy. Wprowadzenie do poziomu podstawowego.	18
5.2. Krok 1. Zaczynaj wypełniać Szablon 1.....	19
5.3. Krok 2. Wybierz gotowy Schemat Grywalizacyjny.	19
5.4. Krok 3. Użyj Katalogu Misji, Questów i Wyzwań	20
5.5. Krok 4. Wróć do Szablonu 1. Zepnij to w całość!.....	21
5.6. Propozycja systemu ocen ASGO.....	22
5.7. Podsumowanie.....	22
6. ASGO poziom 2. Samodzielne projektowanie szablonu i dodanie narracji.	23
6.1. Ogólna koncepcja pracy. Wprowadzenie do poziomu zaawansowanego.....	23
6.2. Krok 1. Stwórz podstawowy system grywalizacyjny	23

6.3.	Krok 2. Przejrzyj podręcznik "Narracje"	24
6.4.	Krok 3. Wypełnij Szablon 2.	24
6.5.	Krok 4A. Napisz opowieść według schematu w podręczniku "Narracje".	25
6.6.	Krok 4B. Napisz swoją własną opowieść.	25
6.7.	Krok 5. Dokończ uzupełnianie Szablону 2.	25
6.8.	Krok 6. Narracja a system ocen.	26
6.9.	Podsumowanie.	26
7.	ASGO poziom 3. Samodzielne projektowanie systemu grywalizacyjnego.	27
7.1.	Ogólna koncepcja pracy. Wprowadzenie do poziomu eksperta.	27
	Krok 1	27
	Krok 2	28
	Krok 3	28
7.2.	Krok 1. Przeczytaj podręcznik "Grywalizacja. Dobre praktyki"	28
7.3.	Słowniczek Pojęć	29
7.4.	Krok 2. Zrób sesję kreatywną.	32
	Przebieg sesji	32
	Opis Kart	35
7.6.	Krok 3. Zaprojektuj swój własny system grywalizacyjny.	42

CZĘŚĆ I. ASGO. GRYWALIZACJA II GENERACJI

1. CREDO

Wierzymy, że edukacja powinna się zmieniać. Wiemy, że jest to możliwe i potrzebne.

Świat pędzi coraz szybciej do przodu. Za zmianami trudno nadążyć każdemu: uczniom, nauczycielom, rodzicom, a najbardziej systemowi edukacji. Niestety, w powszechnym mniemaniu odpowiedzialność za sukces edukacyjny spoczywa prawie wyłącznie na barkach nauczycieli. Nie można ich pozostawić samym sobie. Uważamy, że każdy, kto ma dobry pomysł na zmianę, innowację powinien podzielić się nim właśnie z nauczycielami_kami. Dzięki projektowi Popojutrze 2.0 otrzymaliśmy taką możliwość. Zbudowaliśmy narzędzie, korzystając z wiedzy i doświadczenia w dziedzinie, w której jesteśmy specjalistami. To projektowanie gier. Pozostaje nam przekazać je tym, którzy są specjalistami w przekazywaniu wiedzy. To nauczyciele.

Korzystajcie z niego zgodnie z naszymi instrukcjami... Lub całkowicie po swojemu. To Wy wiecie najlepiej, jak skutecznie przekazywać wiedzę następnym pokoleniom.

Powodzenia!

Piotr i Paulina

2. GRYWALIZACJA. WPROWADZENIE DO TEMATYKI

2.1. CZYM JEST GRYWALIZACJA?

Najprostsza definicja brzmi:

Grywalizacja to stosowanie elementów gier w sytuacjach niebędących grami, w celu zwiększenia zaangażowania użytkowników w jakąś czynność.

Koncepcja grywalizacji narodziła się w latach 90tych XX wieku wraz z pojawieniem się coraz liczniejszych badań naukowych, których obiektem byłby gry video oraz dzieci. Ich wyniki były

nie tylko zaskakujące, ale i dla wielu zatrważające. Okazało się, że gry, które do tej pory powszechnie uznawane za czynność raczej bezmyślną, wymagają od graczy_ek nabywania wiedzy i umiejętności. Mówiąc prościej, żeby wygrać w jakąś grę, trzeba się czegoś nauczyć. W świadomości nauczycieli, edukatorów i rodziców gry wysoko awansowały w rankingu wrogów szkoły i uczenia się.

Próbowano rozprawić się z nimi na kilka sposobów. Jednym z nich było wyekstrahowanie z gier tego, co zdaniem twórców najbardziej angażuje i użyte gdzie indziej. Oczywiście, pomysł ten szybko podchwycił biznes. Zanim więc w 2012 pojawiły się pierwsze narzędzia dla nauczycieli, już od 2008 roku termin ten cyrkulował na konferencjach i wydarzeniach, podczas których firmy technologiczne usiłowały pozyskać inwestorów dla nowych przedsięwzięć. Powszechnie deklarowano implementowanie elementów gier do każdej nowinki technicznej. Nikt nie zadał sobie trudu, by sprawdzić, czy nowy i świeży termin nie opisuje czegoś, co istniało już od dawna. Jednak zanim do tego przejdziemy, trzeba omówić coś jeszcze: podstawowe zasady projektowania.

2.2. PODSTAWA DESIGNU. FORMA I FUNKCJA

ASGO to narzędzie, które służy do projektowania zajęć i procesu nauczania. Warto więc znać podstawową zasadę designu. Brzmi ona:

Forma podąża za funkcją.

Niezależnie od tego, co chcemy zaprojektować: kształt lekcji, kokpit samolotu czy układ szafek w kuchni, ta zasada sprawdzi się zawsze. Najpierw musimy wiedzieć, do czego jakaś rzecz ma służyć oraz co chcemy osiągnąć, dzięki jej stosowaniu. Jaki jest jej cel i przeznaczenie. Dopiero gdy odpowiemy na te pytania i zbudujemy pierwszy, działający prototyp, możemy pracować dalej. Wiedząc, że spełnia swoją *funkcję*, można nadać projektowi atrakcyjny i ponadczasowy kształt. Sprawić, by użytkownik_czka nie zastanawiał_a się, jak go używać. Ukształtować jego formę.

Gry posiadają zarówno funkcję, jak i formę. Funkcja to komponenty zwane powszechnie mechaniką. Należą do nich zasady, reguły, procedury i silnik, czyli tak dobrane proporcje wszystkich elementów, by gra była zbalansowana. Formę tworzy warstwa estetyczna gry: szata graficzna, animacje, dźwięki, ścieżka dźwiękowa, użyte materiały, kolory, ale także

warstwa narracyjna, czyli fabuła i występujące w opowieści postacie. Ostatnim ważnym elementem jest interfejs, który odpowiada za komunikację gracza z grą.

Większość gier projektuje się w kolejności "od mechaniki do estetyki, czyli klasycznie, od funkcji do formy. Nic więc dziwnego, że twórcy pierwszych systemów grywalizacyjnych odruchowo te elementy mechaniki uznali za najważniejszą część gier.

2.3. PIERWSZA PRÓBA. GRYWALIZACJA FORMY

Pierwsze systemy grywalizacyjne opisywane są skrótem PBL, od angielskich słów *points*, *badges*, *leaderboards*, czyli punkty, odznaki, rankingi. Ich autorzy_rki właśnie w tych elementach upatrywali źródła zaangażowania w gry. Teza ta powstała na podstawie obserwacji procesu grania. Gracze i graczki cieszyli się, gdy zdobywali punkty, czy kolejny poziom. Radowały ich cyfrowe odznaki, reprezentujące kolejne osiągnięcia. Jednak zawsze najważniejsza była wygrana, pokonanie przeciwników i osiągnięcie lepszego wyniku niż ktokolwiek inny. Takie ostateczne zwycięstwo symbolizowane było przez pierwsze miejsce w rankingu, rekord, *high score*.

Wydawało się, że znaleziono panaceum. PBL-e, przeszczepione do szkół, aplikacji społecznościowych, systemów zarządzania zasobami ludzkimi w korporacjach, wydawały się świetnie działać. Systemy wyglądały jak gry i sprawiały wrażenie, że mają z nimi sporo wspólnego. Tabele reprezentujące produktywność czy liczbę zrealizowanych zadań pokazywały coraz lepsze wyniki grywalizowanych społeczności. Do czasu.

Im dłużej docelowa grupa pracowała przy użyciu zgrywalizowanych systemów, tym mniej pozytywnych efektów obserwowano. Pojawiło się rozczarowanie. Grywalizacja nie okazała się łatwym i smacznym lekarstwem na wszystko, więc Wielkie Pieniądze szybko ją porzuciły. W szkołach tymczasem ktoś w końcu zauważył, że oceny mają wartość punktową, paski na świadectwach są formą odznaki, a o bezwzględnej sile rankingów przekonał się każdy, kto znalazł się "pod kreską" podczas rekrutacji na wymarzony kierunek studiów. Grywalizacja wydała się więc jedynie nowym, atrakcyjnym opakowaniem dobrze znanego systemu.

2.4. MOTYWACJA

Diabeł, jak zwykle, tkwił w szczegółach. Punkty, odznaki i rankingi okazały się być komponentami współgrającymi z motywacją zewnętrzną. Według jednej z popularniejszych teorii istnieje 6 poziomów motywacji.

- *Amotywacja*. To stan, w którym człowiek nie podejmuje działania.
- *Motywacja zewnętrzna - przymus zewnętrzny*. Człowiek podejmuje działanie, ponieważ zostaje do tego zmuszony (np. wykonanie pracy niezgodnej z umową na skutek presji przełożonego).
- *Motywacja zewnętrzna - introjeksja*. Człowiek podejmuje działanie, ponieważ robią to inni (np. udział w praktyka religijnych pod presją rodziny pomimo bycia osobą niewierzącą).
- *Motywacja zewnętrzna - identyfikacja*. Człowiek podejmuje działanie, ponieważ widzi w tym procesie jakąś wartość dla siebie (np. zarabia pieniądze za nudną pracę).
- *Motywacja zewnętrzna - identyfikacja*. Człowiek podejmuje działanie, ponieważ jego cele i wartości są zbieżne z efektem czynności (np. dojeżdżanie do pracy na rowerze jako element walki z nadwagą).
- *Motywacja wewnętrzna*. Człowiek podejmuje jakąś aktywność dla niej samej, ponieważ np. sprawia mu ona przyjemność, daje satysfakcję, sama z siebie jest angażująca.

Punkty, odznaki i rankingi to elementy powiązane z motywacją zewnętrzną na poziomie identyfikacji. Działają podobnie do pieniędzy. Zarobienie 3000 zł w tydzień za dodatkowe zadanie, gdy nasza miesięczna pensja wynosi 2500 zł, daje nam wielką radość. Na wykonanie tego samego zlecenia nikt nie namówi prezesa firmy, który miesięcznie zarabia 100 000 zł. Ten efekt nazywa się mechanizmem inflacyjnym. W przypadku motywacji zewnętrznej odbiorcy muszą otrzymywać coraz więcej bodźca, aby jego skuteczność była wciąż na tym samym poziomie.

To właśnie z tego powodu pierwsze systemy grywalizacyjne przestały działać. Czy oznacza to, że w grach nie ma niczego, co dałoby się przeszczepić do edukacji? Bynajmniej.

2.5. NOWE PODEJŚCIE. GRYWALIZACJA FUNKCJI

Kluczem do tworzenia systemów grywalizacyjnych nowej generacji stały się badania nad motywacją zewnętrzną. Najbardziej interesujące okazały się wyniki prac Stevena Reissa, który

na podstawie badań ponad 25 000 ludzi z 17 krajów opisał 16 uniwersalnych motywatorów wewnętrznych. Należą do nich:

- poczucie akceptacji;
- ciekawość;
- głód;
- troska o rodzinę;
- honor;
- idealizm;
- poczucie niezależności;
- potrzeba porządku i stabilności;
- aktywność i ruch;
- moc i sprawczość;
- miłość i pożądanie;
- zbieranie;
- społeczność i kontakty z innymi;
- status;
- spokój i harmonia;
- zemsta.

Z punktu widzenia edukatora, niełatwo jest pracować z tą listą. Znacznie poręczniejsza w stosowaniu jest teoria samostanowienia, którą w latach 80tych stworzyli Edward Deci i Richard Ryan. Według niej, aby wykonanie jakiejś czynności wynikało z motywacji wewnętrznej, niezbędne są trzy czynniki.

- Poczucie AUTONOMII (*Autonomy*). Człowiek musi mieć świadomość wolności w obszarze woli, wyboru i działania. Musi czuć, że podjęcie działania jest efektem jego własnego wyboru i zależy wyłącznie od jego decyzji.
- Poczucie KOMPETECJI (*Competence*). Człowiek najchętniej podejmie działanie, w którym czuje się pewnie. Kluczowym aspektem jest tu pozytywna informacja zwrotna (feedback), dzięki której wie, że radzi sobie dobrze i ma chęć, by działać dalej. Warto przy okazji wspomnieć, że negatywny feedback ma dokładnie odwrotne działanie.
- Poczucie WIĘZI (*Relatedness*). Dla każdego człowieka ważny jest kontekst aktywności. Człowiek podejmie działanie, jeśli jego znaczenie, cel lub efekt jest mu bliski. Może się to manifestować np. większą chęcią do robienia tej samej rzeczy z bliskimi, niż z obcymi lub też osiągnięcia trwałego efektu w postaci zmiany.

Podsumowując, okazuje się, że równie ważne jak to, co robimy, jest to, jak się z tym czujemy.

W kontekście teorii grywalizacji najlepiej podsumował to prof. Kevin Werbach. Postuluje on zastąpieniu grywalizacji opartej o cele (z ang. D - *Doing*) grywalizacją skierowaną na odczuwanie (F - *Feeling*). To innowacyjne podejście obejmuje więc zmiany założeń w następujących obszarach:

- Ciekawe przeżycia i intensywne emocje (F) zamiast behawioralnego feedbacku (D);
- Znaczenie (F) zamiast statusu (D);
- Zagadki, łamigłówki i narracja (F) zamiast punktów, rankingów i odznak (D);
- Postęp i progres (F) zamiast nagród (D);
- Azymut to fraza „Gracz ma się świetnie czuć” (F) zamiast „Użytkownik ma zachować się w określony sposób/zrobić konkretną rzecz (D).

Patrząc na to zestawienie widać wyraźnie, czym jest Grywalizacja Formy:

Jest to system, w którym użytkownik ma podjąć określone zadanie (do którego ma niski poziom motywacji), za co otrzyma informację zwrotną (feedback) w postaci punktów. Jeśli działanie będzie zgodne z oczekiwaniami, jego status zwiększy się dzięki wyższej pozycji w rankingu, za co może oczekiwać nagrody.

Zaproponowana przez nas alternatywa, czyli Grywalizacja Funkcji, mówi:

Grywalizacja to system porządkujący aktywności, który nadaje im znaczenie i pozwala łatwo śledzić postępy. Pokonywanie kolejnych wyzwań w postaci problemowej daje użytkownikowi nie tylko poczucie sprawczości i kompetencji, ale również intensywne emocje. Narracja dodaje zaś kontekst, dzięki czemu cały proces staje się ciekawym przeżyciem.

W ten sposób dotarliśmy do sedna. Jeśli chcemy tworzyć system, który będzie tak angażujący jak gra, nie można go projektować tak, jak projektuje się grę ani przy użyciu tych samych komponentów. To, co jest funkcją gry, nie jest funkcją grywalizacji. Z tego powodu te same elementy nie mogą spełniać takiej samej roli.

To, co dla grywalizacji powinno być FUNKCJĄ, to FORMA gry. Jeśli grywalizacja ma zadziałać i uruchomić motywację wewnętrzną, musi oferować doświadczenia, przeżycia i emocje, analogiczne do tych, jakie dają gry. Według tej właśnie filozofii skonstruowaliśmy ASGO.

3. ASGO. POTRZEBA, INSPIRACJA, KONCEPCJA

ASGO zrodziło się z fascynacji grami oraz nie najweselszych refleksji na temat współczesnej edukacji. Nasz pomysł na innowację to zestaw narzędzi do samodzielnego tworzenia dedykowanych systemów grywalizacyjnych nowej generacji, odchodzących od standardu PBL (punkty, odznaki, rankingi). Uważamy, że może być to jedno z lekarstw na powszechny spadek zaangażowania uczniów w naukę i ich motywacji do zdobywania wiedzy.

Wyniki badań nad zaangażowaniem uczniów w naukę od lat są złe. Raport Gallupa dot. 900tys. uczniów klas 5-12 uczących się w prawie 3000 szkół w USA (2016 Gallup Student Poll) wskazuje na jego systematyczny spadek. Zaangażowanych w zajęcia czuje się 74% uczniów klas 5, 54% uczniów klas 7 i jedynie 34% uczniów klasy 12. W tej ostatniej grupie kolejne 34% czuje się niezaangażowanych, zaś 32% „aktywnie zniechęconych”.

Podobne badania nie były prowadzone w Polsce. Ostatni przekrojowy raport powstał w 2011r. (M. Jewdokimow, raport „Uczniowie są aktywni?” dla SEO). Jeśli chodzi o uczniów szkół podstawowych i liceów, jedynie 18% udzieliło odpowiedzi „Wszystkie lub niemal wszystkie zajęcia mnie angażują, tylko nieliczne są nudne”. „Zajęcia w ogóle nie są wciągające” to 4%, „Niektóre zajęcia są wciągające, ale zdarzają się dość rzadko” - 40%, zaś 38% uznało, iż „duża część zajęć (choć nie wszystkie) jest wciągająca i angażuje mnie”. Zakładając, że i w polskich szkołach istnieje „klif zaangażowania” (jak nazwano w raporcie drastyczny spadek na granicy szkoły podstawowej i liceum) można przyjąć, że sytuacja w Polsce i USA zbytnio się nie różni.

Wszystko wskazuje na to, że przejście na system nauki zdalnej pogłębiło istniejące problemy. Spadek zaangażowania wśród uczniów jest powszechny. Dostrzegają to zarówno nauczyciele i edukatorzy, jak i rodzice i wreszcie – sami uczniowie. Wyniki ostatnich egzaminów i matur sugerują nasilenie się zjawiska. O zaangażowanie uczniów w proces nauczania trzeba walczyć silniej, niż kiedykolwiek wcześniej. W tym boju trzeba będzie w znacznym stopniu porzucić narzędzia cyfrowe. Rozwiązania, które jeszcze dwa lata temu wydawały się fascynujące i nowatorskie, teraz kojarzą się z powszechnie znieawidzonym „onlinem”. Cyfrowe przebodźcowanie jest uczuciem powszechnym (przykładem jest chociażby syndrom *zoom fatigue*, badany przez naukowców z Uniwersytetu Stanforda). Czas na narzędzia, które będą czerpać z obu światów: cyfrowego i analogowego.

Obecny w większości szkół styl podawania wiedzy oraz weryfikacji efektów kształcenia za pomocą testów, połączony z całkowitą uniformizacją nauki szkolnej z każdym rokiem i

każdym kolejnym wynalazkiem w dziedzinie komunikacji, cyfryzacji i mediów społecznościowych, staje się coraz mniej efektywny.

Zajęcia nie są atrakcyjne, wiedza wydaje się nieprzydatna, program nauczania jest sztywny, system oceniania bezwzględny. Brak miejsca na pracę projektową, działanie w grupie. Uczniowie rzadko otrzymują też informację zwrotną inaczej, niż w formie ocen i punktów. Tak prowadzone zajęcia nie wywołują żadnych pozytywnych emocji i w żaden sposób nie odwołują się do podstawowych, ludzkich motywatorów wewnętrznych (np. z listy S. Reissa). Utrzymywania zaangażowania i motywacji wewnętrznej na wysokim poziomie to z kolei domena gier. Stąd pomysł, aby growe mechanizmy przeszczepić do grupy, która aktywnie korzysta z nich na co dzień. Na podstawie wywiadów przeprowadzonych z uczniami w wieku 13-18 lat stwierdziliśmy, że:

- uczniowie chcą się uczyć, zdobywać wiedzę i kompetencje, ponieważ daje im to poczucie sprawczości i zaspokaja ich naturalną ciekawość;
- nie istnieją wyraźne preferencje bardziej lubianych i nielubianych przedmiotów;
- każdy przedmiot może wpaść do jednej z dwóch kategorii, zależnie od jakości i stylu pracy nauczyciela;
- uczniowie chcą pracować we własnym tempie;
- jednym z kluczowych czynników wpływających na ich zaangażowanie w podejmowane aktywności (w tym naukę) jest akceptacja i opinia grupy (nie tylko o nich samych, ale np. o konkretnym przedmiocie i jego przydatności).

Powrót do wysokiego zaangażowania albo neutracenie go w wieku nastoletnim jest więc możliwe. Wystarczy wyposażyć nauczycieli w narzędzia, które umożliwią realizację tego celu. Wierzmy, że jednym z nich będzie ASGO.

4. JAK UŻYWAĆ ASGO?

ASGO to narzędzie, które ma być jednocześnie gotowe do użycia od zaraz, zaś z czasem dopasowywać się do potrzeb użytkownika. Z tego powodu podzieliliśmy pracę z nim na trzy etapy, zaś wszystkie materiały rozbiliśmy na mniejsze i krótsze podręczniki. Każdy z materiałów poświęcony jest konkretnemu zagadnieniu i nie trzeba zapoznawać się ze wszystkimi na raz. Wiemy, że choć o grywalizacji mówiło się swego czasu wiele, to jest to relatywnie mało znana tematyka. Nie chcieliśmy więc nikogo przytłoczyć nadmiarem informacji.

W nazwie naszego narzędziownika pojawia się też słowo "offline". Łączy się ono z mało cyfrową naturą ASGO. Udało nam się zbudować narzędzie w taki sposób, aby wymagało minimum interakcji z technologią (od której, naszym zdaniem, wszyscy mamy ochotę nieco odpocząć). Oprócz tego dodaliśmy materiały do pracy kreatywnej w klasycznym stylu. Są to szablony do odręcznego wypełniania i karty inspiracji do użycia podczas samodzielnej lub zespołowej pracy kreatywnej.

ASGO można używać zgodnie z naszymi sugestiami albo całkiem po swojemu. Nie mamy nic przeciwko temu i zachęcamy do eksperymentowania. Jedyne sposoby, żeby używać ASGO źle, to nie zerknąć do niego wcale.

4.1. KOMPONENTY NARZĘDZIOWNIKA ASGO

Materiały zebrane w ASGO można podzielić na 4 grupy. Są to podręczniki, katalogi, szablony i gotowe systemy.

PODRĘCZNIKI

Na potrzeby ASGO napisaliśmy trzy podręczniki. Każdy z nich zawiera konkretną wiedzę na wybrany temat. Każdy z podręczników dopasowany jest też do jednego z trzech poziomów pracy z ASGO.

- Podręcznik 1 "Zgrane lekcje" to niniejsze opracowanie. Zawiera podstawowe informacje na temat grywalizacji oraz systemu ASGO.
- Podręcznik 2 "Narracje" służy pomocą w tworzeniu fabuł i narracji, które bardzo często spinają w całość wszystkie elementy systemów grywalizacyjnych i są nieodłącznym elementem licznych gatunków gier.
- Podręcznik 3. "Grywalizacja. Dobre przykłady". Jest to księga dobrych praktyk, zawierająca omówienie 12 studiów przypadków systemów grywalizacyjnych stworzonych samodzielnie przez nauczycieli z Polski i zagranicy.

KATALOGI

W katalogach umieściliśmy materiały "gotowe do użycia". W ASGO są dwa takie zestawy.

- Katalog 1 "Elementy burzy mózgów". Jest to zestaw kart do samodzielnego wydruku i wycięcia, służący do przeprowadzenia burzy mózgów podczas procesu tworzenia własnego systemu. Karty są ułożone w grupy tematyczne. Każda karta zawiera jedno

słowo-klucz opisujące typowy komponent systemów grywalizacyjnych. Talia zawiera 54 karty.

- Katalog 2 "Questy, misje, wyzwania". Dla nas jest to serce ASGO. W katalogu znajduje się 14 grup zadań, które dla uczniów będą pełnić podobną rolę, jak wyzwania w grach. Większość zadań ma kilka wariantów. Zaproponowaliśmy też, jak można je zaadaptować, by sprawdziło się w roli projektu, zadania domowego, aktywności na lekcji i pracy dodatkowej, i to na różnych przedmiotach.

GOTOWE SYSTEMY GRYWALIZACYJNE

Zależało nam na tym, aby jak najbardziej ułatwić użytkownikom start. Dlatego przygotowaliśmy gotowe szablony, na podstawie których można zaplanować sobie pracę na kilka tygodni lub nawet na cały semestr. Podobnie jak w przypadku całej reszty materiałów, zachęcamy do tego, aby dopasowywać je do swoich potrzeb.

Szablonów powstało aż 12, wszystko dzięki informacji zwrotnej od nauczycieli_ek testujących ASGO. W zbiorze znajdują się:

- 3 systemy dla częstotliwości zajęć 1x w tygodniu;
- 3 systemy dla częstotliwości zajęć 2x w tygodniu;
- 3 systemy dla częstotliwości zajęć 3x w tygodniu;
- 3 systemy dla częstotliwości zajęć 4x w tygodniu.

W każdym z powyższych zestawów znajduje się:

- 1 system (SI) dla przedmiotów wymagających intensywnej pracy o dużej częstotliwości, jak języki obce lub matematyka.
- 1 system (SD) dla przedmiotów z elementami zajęć o charakterze eksperymentów i doświadczeń, jak chemia, fizyka lub nauki przyrodnicze.
- 1 system (SE) dla przedmiotów z elementami zajęć o charakterze twórczym i/lub erudycyjnym, jak historia, język ojczysty, czy historia sztuki.

SZABLONY DO PRACY KREATYWNEJ

Ponieważ sami lubimy pracować z kartką papieru i ołówkiem, zdecydowaliśmy się na umieszczenie w ASGO gotowych szablonów do takiej pracy. Są one rozwinięciem materiałów, które sami wypracowaliśmy tworząc ASGO.

- Szablon 1 jest przeznaczony do pracy na poziomie podstawowym. Pomaga zrozumieć filozofię ASGO i “przetłumaczyć” cele edukacyjne i dotychczasowy model pracy na system ASGO.
- Szablon 2 jest przeznaczony do pracy na poziomie zaawansowanym. Dzięki niemu do używanego systemu grywalizacyjnego można dodać elementy narracyjne.
- Szablon 3 jest przeznaczony do pracy na poziomie ekspert. Został zaprojektowany w taki sposób, aby można było w łatwy sposób, w graficznej formie ująć rezultaty sesji kreatywnej. Wypełniony szablon 3 to tak naprawdę pierwsza wersja projektu własnego systemu grywalizacyjnego.

4.2. TRZY POZIOMY PRACY Z ASGO

Wiemy, również z osobistego doświadczenia, że wbrew temu co myśli wiele osób, praca nauczyciela to znacznie więcej obowiązków, niż prowadzenie samych lekcji. Projektując ASGO, postanowiliśmy spróbować stworzyć takie narzędzie, które będzie atrakcyjne i użyteczne dla bardzo różnych osób. Takich, które mają więcej czasu i takich, które mają go mniej. Takich, które lubią samodzielnie tworzyć dla siebie materiały i takich, które preferują gotowe produkty dobrej jakości. Oczywiście wzięliśmy też przykład z gier.

W każdej dobrze zaprojektowanej grze mamy trzy etapy rozgrywki:

- *onboarding* (wdrażanie), czyli pierwszy etap, w którym uczymy się podstawowych funkcjonalności, tego, o czym jest gra, co jest jej celem, i jak działa jej interfejs.
- *scaffolding* (wspinanie), czyli drugi etap, w którym rozgrywka robi się stopniowo coraz trudniejsza, zaś gracz uczy się nowych funkcjonalności;
- *plateau* (stabilizacja), czyli ostatni etap (dowolnie długi), w którym wiemy już o grze wszystko i gramy w nią dla samej przyjemności.

Wypadkową potrzeb użytkowników i growego myślenia są trzy poziomy (a właściwie sposoby) używania ASGO.

- **Poziom Podstawowy**
Ten poziom jest przygotowany dla osób, które szukają nowego, gotowego rozwiązania. Nie mają za dużo czasu, ale chcą uatrakcyjnić prowadzone zajęcia. Wykorzystają do pracy ten podręcznik, „Katalog Questów, Misji i Wyzwań”, Szablon 1 i wybrany, gotowy schemat grywalizacyjny.

- Poziom Zaawansowany

Jeśli komuś spodobała się praca na poziomie podstawowym i widzi, że przynosi ona rezultaty, powinien na wypróbować wzbogacenie używanego aktualnie systemu o elementy narracyjne. Pomoże w tym Szablon 2 oraz podręcznik "Narracje".

- Poziom Ekspert

Jedną z cech każdej dobrze zaprojektowanej gry jest emergencja. Emergencja to zdolność systemu, dzięki jego kompleksowości, do wytworzenia pozaplanowej wartości, np. równanie $1+1=3$. Autor szachów wymyślił ich zasady, ale nie wpadł na obronę sycylijską czy gambit królewski. Tych zagrywek i strategii nie opisano w regułach gry. Piękno szachowego systemu pozwoliło komuś na nie wpaść.

Mamy nadzieję, że ASGO jest systemem emergentnym. Poziom ekspert to zestaw narzędzi dla osób, którym filozofia grywalizacji formy przypadła do gustu i chcą z nią samodzielnie eksperymentować. Wyposażyliśmy ASGO w komponenty, które (mamy nadzieję) to umożliwią, czyli podręcznik "Grywalizacja. Dobre przykłady" (do inspiracji), karty burzy mózgów i Szablon 3 (do pracy twórczej). Sugerujemy, by korzystać z nich nie tylko tak, jak opisano to w następnym sekcji, ale zupełnie po swojemu.

W końcu gry służą do tego, by się nimi bawić.

CZĘŚĆ II. PRACA Z NARZĘDZIOWNIKIEM ASGO

5. ASGO POZIOM 1. PRACA Z GOTOWYMI SZABLONAMI SYSTEMÓW GRYWALIZACYJNYCH

Witamy w ASGO! Zapraszamy do wypróbowania naszego narzędziownika w jego najprostszej, podstawowej formule.

Poniżej znajdziesz instrukcję, w jaki sposób zaplanować zajęcia, aby dawały podobne wrażenia, jak udział w grze. Zapoznaj się z kolejnymi krokami i zdecyduj, czy w swojej pracy masz przestrzeń, by wypróbować ASGO lub któryś z jego komponentów. Powodzenia!

5.1. OGÓLNA KONCEPCJA PRACY. WPROWADZENIE DO POZIOMU PODSTAWOWEGO

Twoim celem jest ułożenie pracy w trakcie semestru (lub jego części), aby jej rytm przypominał ten, który znany jest uczniom z gier.

Większość gier podzielona jest na etapy, zwane levelami, czyli poziomami. Kiedy gracz ukończy wszystkie zadania z ostatniego poziomu, czeka go najtrudniejszy pojedynek, czyli walka z bossem, najpotężniejszym z przeciwników. Jeśli dobrze radził sobie w grze, to jego postać jest wyposażona w broń i umiejętności umożliwiające pokonanie bossa. Podobnie powinna wyglądać praca z ASGO.

Jeden semestr w szkole to najczęściej 15 tygodni, jednak zawsze zdarza się, że z jakiegoś powodu zajęcia „wypadają”. Z tego powodu przyjęliśmy, że efektywnie uda się pracować z ASGO nie dłużej niż przez 12 tygodni.

Ten czas podzieliliśmy na czterotygodniowe bloki, które są odpowiednikami poziomów w grze. Mają podobną strukturę, różnią się jedynie wyzwaniem, które czekają na graczy-uczniów. Odpowiednikiem walki z bossem jest końcowy sprawdzian lub moment wystawienia ocen. Podobnie jak w grze, jeśli uczniowie rzetelnie pracowali przez cały czas, nie będą mieli najmniejszego problemu z pokonaniem przeciwnika.

Jeśli boisz się, że 12 tygodni to zbyt intensywny rytm, możesz spokojnie podzielić semestr na 3 odcinki po 3 tygodnie. W takim wypadku wyrzucić z naszych gotowych harmonogramów sugestie dotyczące tygodnia drugiego.

Możesz też zdecydować się, by korzystać z ASGO tylko przez 8 tygodni i rozłożyć zadania w dwóch z trzech czterotygodniowych modułów. Nie muszą następować bezpośrednio po sobie, możesz rozdzielić je tygodniem, w którym np. zrobisz klasyczny sprawdzian, jeśli istnieje taka potrzeba. Pamiętaj, ASGO jest dla Ciebie, nie na odwrót! To Ty znasz swoich uczniów najlepiej. To Ty wiesz, jak najskuteczniej ich uczyć.

5.2. KROK 1. ZACZNIJ WYPEŁNIAĆ SZABLON 1

Szacunkowy czas: 30 minut.

Pierwsza rzecz, jaką warto zrobić, to wypełnić Szablon 1. Wydrukuj go sobie, weź długopis i po kolei uzupełnij kolejne sekcje.

- Czego chcę ich nauczyć?
Wypisz najważniejsze efekty kształcenia: tematy, zagadnienia, umiejętności, kompetencje.
- Podziel tę wiedzę na trzy grupy.
Zastanów się, jakie metody będą najskuteczniejsze. Część wiedzy to Ty musisz im przekazać podczas lekcji. Są też partie materiału, z którymi powinni popracować samodzielnie. Dobrze byłoby, gdyby mieli pretekst do wspólnej pracy.
Przenieś do odpowiednich miejsc na szablonie rzeczy, które wypisałeś_aś w poprzednim punkcie.

Kolejny punkt w szablonie to "plan zajęć". Zanim go uzupełnisz, przejdź do Kroku 2.

5.3. KROK 2. WYBIERZ GOTOWY SCHEMAT GRYWALIZACYJNY

Szacunkowy czas: 30 minut.

Sięgnij do zestawu Schematów Grywalizacyjnych i wybierz taki, który najlepiej pasuje do Twoich zajęć. Dla Twojej wygody podzieliliśmy je na cztery grupy, w zależności od liczby zajęć, jaką plan przewiduje dla danej klasy.

W każdej z grup (dla 1, 2, 3 lub 4 zajęcia w tygodniu) są trzy schematy:

- SI to schematy dla przedmiotów wymagających intensywnej pracy o dużej częstotliwości, jak języki obce lub matematyka.
- SD to schematy dla przedmiotów z elementami zajęć o charakterze eksperymentów i doświadczeń, jak chemia, fizyka lub nauki przyrodnicze.

- SE to schematy dla przedmiotów z elementami zajęć o charakterze twórczym i/lub erudycyjnym, jak historia, język ojczysty czy historia sztuki.

Wybierz jeden z nich. Pamiętaj, że typ schematu to jedynie nasza sugestia. Możesz wybrać taki, jaki chcesz, jeśli jego układ ci się spodoba.

5.4. KROK 3. UŻYJ KATALOGU MISJI, QUESTÓW I WYZWAŃ

Szacunkowy czas: 30 do 90 minut.

Przeanalizuj schemat. Znajdziesz w nim cztery ważne frazy:

- Zadanie Indywidualne;
- Projekt;
- Zadanie Bonusowe;
- Frajda.

ZADANIE INDYWIDUALNE to odpowiednik tradycyjnej pracy domowej. Uczeń powinien wykonać je samodzielnie w domu na podstawie tego, czego nauczył się w klasie. Termin oddawania prac powinien być wyznaczony najdalej na dzień przed kolejnymi zajęciami. Jeśli więc w planie zajęć konkretnej grupy lekcje są dwa dni pod rząd (np. w środę i czwartek), to w pierwszy z tych dni zadanie indywidualne nie powinno być zadawane.

PROJEKT to zadanie grupowe, które czasie pozaszkolnym powinny wykonać dwie do pięciu osób (najczęściej optymalną liczbą jest trójka). Czas na wykonanie projektu to minimum dwa tygodnie, zaś optymalne wartości to trzy lub cztery tygodnie. Dobrą praktyką jest wprowadzenie procedury raportowania postępów przynajmniej raz w trakcie trwania projektu.

ZADANIE BONUSOWE to dodatkowa praca, którą mogą wykonać uczniowie. Jej wykonanie powinno zwiększyć wiedzę i kompetencje ucznia poza program, zaś nagrodą powinno być zdobycie dodatkowych punktów, w praktyce dając też możliwość nadrobienia „gorszych momentów”, jeśli przydarzyły się one uczniowi.

FRAJDA to aktywność, którą można poprowadzić w trakcie zajęć, aby je uatrakcyjnić i „wybić” uczniów ze szkolnej rutyny. Takie zadanie nie powinno trwać więcej niż 15 minut. Jeśli będzie krótkie, można poprowadzić je w środku lekcji. Frajda ma być formą nauki poprzez zabawę. Zdobywanie wiedzy jest w tym wypadku na drugim planie.

Sięgnij do „Katalogu Questów, Misji i Zadań”:

- Przejrzyj tę publikację.
- Zastanów się, jaką część wypisanej wcześniej wiedzy, kompetencji i umiejętności można przekazać, korzystając z zamieszczonych tam propozycji.
- Wypisz swoje pomysły na zadania indywidualne i projektowe. Powinny pomóc ci zrealizować program nauczania.
- Wypisz swoje pomysły na zadania bonusowe. Powinny zachęcać do samodzielnej pracy i zwiększyć zainteresowanie przedmiotem oraz pokazać wartość w stosowaniu wiedzy zdobywanej na lekcjach.
- Wypisz swoje pomysły na frajdę, czyli uatrakcyjnienie zajęć. Możesz je połączyć z tymi, które stosujesz już teraz.

Ta praca zajmie ci trochę czasu, zwłaszcza za pierwszym razem. To najdłuższy etap procesu przygotowawczego.

5.5. KROK 4. WRÓĆ DO SZABLONU 1. ZEPNIJ TO W CAŁOŚĆ!

Szacunkowy czas: 30 minut.

Masz już wybrany schemat i pomysły na zadania. Czas zobrazować to sobie uzupełniając Szablon 1.

- W sekcji “Plan zajęć” spisz kluczowe informacje dotyczące twojego planu, jak np. to, ile poziomów zamierzasz użyć oraz ile tygodni będą trwać. Dopisz do tego swoje propozycje zadań indywidualnych i projektów. Pomysły na zadania bonusowe i frajdę prawdopodobnie będą się zmieniać w trakcie semestru, to naturalny proces.
- Zaplanuj, jak będzie wyglądał system ocen. Zdecyduj, ile punktów będziesz przyznawać za realizację każdego typu aktywności. Czy wszystkie projekty będą warte tyle samo punktów? Kolejna sprawa to sprawdziany i kartkówki. Czy zamierzasz je stosować?

To wszystko. Szablon 1 pokazuje, jak będzie wyglądała praca przy użyciu ASGO. Teraz musisz zdecydować, czy chcesz się tego podjąć.

5.6. PROPOZYCJA SYSTEMU OCEN ASGO

Nasza propozycja spójnego systemu ocen.

- Każdej aktywności przypisz wartość punktową.
- Ustal, ile punktów można zdobyć za inne aktywności niż te, będące częścią ASGO (np. za sprawdziany, jeśli chcesz ich używać).
- Zastanów się nad proporcjami obu wartości. Jeśli uważasz je za adekwatne, zsumuj obie liczby.
- Ustal, ile punktów trzeba zdobyć na koniec semestru, żeby uzyskać konkretną ocenę
Przykład: >50/100 pkt ocena 1, 50-59/100 pkt ocena 2, 60-69/100 pkt ocena 3, 70-79/100 pkt ocena 4, 80-89/100 pkt ocena 5, powyżej 90/100 ocena celująca.
- Na pierwszych zajęciach poinformuj uczniów o tym, jak działa system oraz ile punktów będzie można zdobyć w trakcie semestru.
- Po zakończeniu każdego etapu ASGO poinformuj każdego z uczniów, jaki procent oceny udało mu się zebrać do tej pory i jaką prawdopodobnie ocenę otrzyma, jeśli będzie dalej pracował w tym samym tempie. Zasugeruj też, co może zrobić, jeśli jego/jej wynik nie jest dobry.

5.7. PODSUMOWANIE

Staraliśmy się, aby poziom podstawowy ASGO był naprawdę prosty. Mamy nadzieję, że powyższy schemat pracy właśnie taki jest. Pamiętaj, że wszystko, oprócz systemu ocen, możesz zmieniać i dopasowywać w trakcie. Uczniowie mogą, ale nie muszą wiedzieć, jaki projekt będą wykonywali na koniec semestru. Jedyne system ocen jest rzeczą, która powinna być stała. To jest twój kontrakt i twoja umowa z uczniami. Nie możesz wprowadzić żadnych zmian, które mogli odebrać jako działanie na ich niekorzyść.

Na zakończenie pamiętaj o rzeczy, którą powtórzyliśmy już kilka razy.

To ty znasz ich najlepiej. ASGO jest tylko narzędziem. To ty wiesz, jak go użyć.

6. ASGO POZIOM 2. SAMODZIELNE PROJEKTOWANIE SZABLONU I DODANIE NARRACJI

Witamy na poziomie zaawansowanym! Jeśli chociaż trochę interesujesz się edukacją, to wiesz, że jest drobna sprzeczność między nazwą tej sekcji a jej zawartością. Nauka poprzez opowiadanie historii to w końcu najstarszy, najbardziej pierwotny i... Wciąż jeden z najskuteczniejszych sposobów przekazywania wiedzy. W dobrym tonie jest nazywać go dziś *storytellingiem*, ale tak naprawdę niczym nie różni się to od (całkiem skutecznego jak na swoje czasy) szkolnictwa epoki kamienia łupanego. Zapraszamy do pracy z ASGO na poziomie, który sztukę opracowaną przez pradawnych mędrców i wiedzę z dziedziny *narrative game design*.

6.1. OGÓLNA KONCEPCJA PRACY. WPROWADZENIE DO POZIOMU ZAAWANSOWANEGO

Dobra gra to taka, której zasady są na tyle proste, że opanujemy je w 5 minut (jak szachy lub go), ale rozgrywka ma tyle niuansów, że jesteśmy w stanie przez lata uczyć się, jak grać coraz lepiej.

Zaprojektowany przez nas poziom zaawansowany ASGO działa na tej samej zasadzie. Twoim jedynym zadaniem jest dodanie do używanego przez ciebie schematu grywalizacyjnego opowieści, która będzie z nim spójna. Etapy staną się więc rozdziałami. To wszystko.

Trudność polega na tym, że ta historia musi mieć konstrukcję powieści paragrafowej. Oznacza to, że będzie przebiegać (i kończyć się) na różne sposoby w zależności od tego, jak cała klasa będzie sobie radzić z przygotowanymi przez ciebie wyzwaniem. Tutaj kryje się największa różnica pomiędzy poziomem podstawowym a zaawansowanym. Z wyjątkiem zadań projektowych, na poziomie podstawowym każdy uczeń działa na własny rachunek. Na poziomie zaawansowanym sytuacja jest inna. Owszem, punkty za zadania lądują na indywidualnych kontach, ale losy opowieści zależą od wyniku, który osiągnie cała klasa.

6.2. KROK 1. STWÓRZ PODSTAWOWY SYSTEM GRYWALIZACYJNY

Szacunkowy czas: 120 do 180 minut.

Pierwszy krok to tak naprawdę wykonanie pracy z poziomu podstawowego. Aby przejść dalej, musisz zaprojektować swój własny system grywalizacyjny na podstawie jednego z dostępnych schematów.

6.3. KROK 2. PRZEJRZYJ PODRĘCZNIK “NARRACJE”

Szacunkowy czas: 35 do 90 minut.

Wiedzę, jaka jest potrzebna, aby zbudować narrację spójną z przygotowanym przez siebie schematem, znajdziesz w podręczniku “Narracje”. Opisaliśmy tam popularne fabuły, konwencje i archetypy bohaterów. Oprócz tego wybraliśmy 4 fabuły, dla których szczegółowo rozpisaliliśmy, jakie teksty trzeba napisać, aby otrzymać krótką opowieść paragrafową. Jeśli to twoje pierwsze podejście do pracy z narracjami, oprzyj się o jedną z nich. Możesz też użyć przykładowej, gotowej opowieści, którą znajdziesz w ostatniej sekcji podręcznika.

6.4. KROK 3. WYPEŁNIJ SZABLON 2

Szacunkowy czas: ok 30 minut.

Jesteś już wyposażony_a w wiedzę zdobytą w kroku 2 i doświadczenie z pracy na poziomie podstawowym. Potrafisz też pracować z naszymi szablonami. Wydrukuj Szablon 2 i zacznij go wypełniać.

- Wybierz jedną z popularnych fabuł, którą masz ochotę stworzyć.
- Stwórz bohaterów i bohaterki, których losy przedstawisz.
- Opisz świat, w jakim będą toczyć się wydarzenia. Najwygodniej będzie, jeśli wybierzesz jedną z popularnych konwencji.
- Przejdź do sekcji “Narracja” i jednym zdaniem opisz, o czym jest twoja opowieść. Jeśli nie jesteś w stanie tego zrobić, prawdopodobnie musisz przemyśleć swoją koncepcję. Obiegowa opinia głosi, że każdą dobrą historię da się streścić w 1 zdaniu. Przykład: *Pewien hobbit musi wrzucić pewien pierścień do pewnej dziury w starej górze i, choć po drodze natrafia na wiele przeszkód, w końcu mu się to udaje.*
- Podziel opowieść na rozdziały. Powinno być ich tyle, ile tygodni jest w jednym etapie twojego systemu grywalizacyjnego.

To początek pracy z Szablonem 2. Teraz musisz zmierzyć się z napisaniem opowieści. Możesz zrobić to na dwa sposoby. Alternatywą jest użycie gotowej opowieści, przygotowanej przez nas. W takim wypadku przejdź do kroku 5.

6.5. KROK 4A. NAPISZ OPOWIEŚĆ WEDŁUG SCHEMATU W PODRĘCZNIKU „NARRACJE”

Szacunkowy czas: trudno powiedzieć

Przygotowaliśmy cztery schematy fabuły, które znajdziesz w Części II podręcznika „Narracje”. Dwie są bardzo klasyczne, to Wyprawa i Pościg. Dwie kolejne to opowieści nieco trudniejsze do napisania, ale naszym zdaniem każdy będzie w stanie napisać je korzystając z naszego szablonu. Są one bowiem bardzo rozpowszechnione w popkulturze. To Rywalizacja i Pokusa.

6.6. KROK 4B. NAPISZ SWOJĄ WŁASNĄ OPOWIEŚĆ

Szacunkowy czas: trudno powiedzieć...

Może się tak zdarzyć, że od dawna chciałeś_aś napisać własne opowiadanie, które porusza zupełnie inne tematy albo osadzone jest w zupełnie innym świecie. W takim wypadku zerknij na schemat umieszczony w rozdziale 6 pierwszej części podręcznika narracje. Stworzyliśmy go, aby napisać wyżej wspomniane materiały. Powinien pomóc ci dopasować swoją opowieść do systemu ASGO.

6.7. KROK 5. DOKOŃCZ UZUPEŁNIANIE SZABLONU 2

Szacunkowy czas: ok 30 minut

Czas dokończyć pisanie szablonu.

- Opisz, o czym są poszczególne rozdziały twojej opowieści.
- Zapisz, w jakich terminach chcesz publikować teksty. Możesz zaprezentować je na lekcji albo możesz wysłać je razem z ocenami za wykonane zadania.
- Połącz teksty z kluczowymi zadaniami, które mają wpływ na przebieg fabuły.

Typowy schemat dopasowywania zadań to:

- Zadanie 1 to Zadanie indywidualne 1;
- Zadanie 2 to Zadanie indywidualne 2;
- Zadanie 3 to Zadanie bonusowe;
- Zadanie X to Zadanie projektowe.

Oczywiście, możesz połączyć te zadania z narracją zupełnie inaczej. Najważniejsze by ważnym elementom opowieści towarzyszyły emocje związane z wynikiem, jaki udało się zdobyć całej klasie.

6.8. KROK 6. NARRACJA A SYSTEM OCEN

Szacunkowy czas: ok 30 minut

No właśnie! W jakim wypadku opowieść potoczy się dobrze, a kiedy źle? Wszystko zależy od tego, jak ustawisz “próg zaliczenia opowieści”. Możesz to zrobić dowolnie, w zależności od charakterystyki twojej klasy. Pamiętaj jednak, że osiągnięcie tego progu staje się celem gry, którą prowadzisz dla swoich uczniów.

Prawidłowo skonstruowany cel gry posiada trzy cechy:

- jest jasny (wiem, co trzeba zrobić);
- jest zrozumiały (wiem, jak to można zrobić);
- jest osiągalny (mam pewność, że można to zrobić).

Proponujemy następujące warunki osiągnięcia progu:

- X osób wykonało zadanie na minimum Y%;
- cała klasa zebrała w zadaniu X w sumie Y punktów;
- nikt nie osiągnął wyniku niższego niż X punktów.

6.9. PODSUMOWANIE

Na tym etapie masz już gotową opowieść i wiesz, jak połączyć ją z zajęciami. Pozostaje ostatni krok, jakim jest zaprojektowanie wyzwań dla twoich uczniów oraz poinformowanie ich, jak będzie wyglądała praca w tym semestrze. Pamiętaj, że tylko ty wiesz, jak historia ma się potoczyć. Jeśli w trakcie semestru okaże się, że uczniowie przywiązali się do bohaterów albo oczekują, że losy historii skręcą w zupełnie niezaplanowanym kierunku... Wszystko można zmienić. Powodzenia!

7. ASGO POZIOM 3. SAMODZIELNE PROJEKTOWANIE SYSTEMU GRYWALIZACYJNEGO

Witamy na poziomie ekspert! Należą ci się gratulacje! Jeśli masz ochotę przeczytać ostatni rozdział naszego podręcznika, to oznacza, że prawdopodobnie stosujesz już ASGO i w pełni dotarło do ciebie nasze przesłanie "Rób grywalizację po swojemu!".

Może też być inaczej. Grywalizacja może po prostu cię fascynować i masz ochotę dowiedzieć się do razu wszystkiego. Doskonale to rozumiemy. Przejdźmy zatem do rzeczy.

7.1. OGÓLNA KONCEPCJA PRACY. WPROWADZENIE DO POZIOMU EKSPERT

Niczym w grach, ostatni poziom to tzw. *plateau*, przestrzeń gry, w której gracz czuje się już pewnie, panuje nad rozgrywką i z samej gry korzysta swobodnie, dla przyjemności. Podobnie powinno być z ASGO. Proponujemy następujący system pracy.

KROK 1

Przeczytaj podręcznik "Grywalizacja. Dobre przykłady". Nie rób tego za jednym podejściem. Zapoznaj się z dwoma, może trzema przykładami. Odłóż podręcznik na dzień lub dwa. Daj sobie przestrzeń i czas, by przeanalizować to, w jaki sposób grywalizację zastosował ktoś inny. Jeśli pomysł wydał ci się ciekawy, zerknij do cytowanych przez nas źródeł. Poczytaj więcej o danym przykładzie. Możesz nawet spróbować skontaktować się z autorem danego systemu. Ludzie chętnie dzielą się swoimi doświadczeniami, zwłaszcza jeśli udało im się odkryć lub zrobić coś ciekawego.

Zastanów się, dlaczego ty wybrałeś_aś inną drogę... A może instynktownie coś zrobiłeś_aś dokładnie tak samo?

Ten krok to czas na zdobywanie wiedzy, analizowanie przykładów, ewaluację. Masz już swoje własne doświadczenia. Zestaw je z tym, co robią inni i wyciągnij wnioski. Skopiuj to, co zadziało u kogoś. Zmień to, co zawiodło w twoim projekcie. Wybierz, w jakim kierunku chcesz podążać ze swoimi następnymi projektami.

Na koniec przyjrzyj się zaprezentowanym narzędziom. Może któreś z nich zastosujesz podczas swoich zajęć?

KROK 2

Zaplanuj i zrób sobie sesję kreatywną. Ten proces będzie losowy i chaotyczny. Prawdopodobnie wylosujesz karty, z których nie wszystkie będą do siebie pasować... A przynajmniej nie będą to oczywiste synergie. To nie jest problem, ale część wyzwania. Zastanów się, co odrzucić, a co pozostawić. Jak zbudować cokolwiek z elementów gier, które na pierwszy rzut oka nie mają ze sobą nic wspólnego? Jeśli znajdziesz takie połączenie, może okazać się, że jest to zupełnie nowy, nieprzetestowany obszar idealny do eksperymentów. Zdecyduj, czy warto go eksplorować.

Jeśli znasz jeszcze kogoś, kto korzysta z ASGO, sesję zróbcie wspólnie. Możecie nawet poprowadzić ją online, jeśli każde z was wydrukuje komplet kart do burzy mózgow dla siebie. W grupie zawsze łatwiej omawia się nowe pomysły!

KROK 3

Przejrzyj notatki z sesji kreatywnej. Uzupełnij Schemat 3. Na tej podstawie zaprojektuj swój własny system grywalizacyjny. Nie musisz wykorzystywać niczego, z czego korzystałeś_aś na dwóch poprzednich poziomach ASGO. Masz wiedzę i doświadczenie, czyli wszystko, czego potrzebujesz, by odnieść sukces!

7.2. KROK 1. PRZECZYTAJ PODRĘCZNIK “GRYWALIZACJA. DOBRE PRAKTYKI”

Według niektórych, zanim zaczniesz robić coś samemu, należy zdobyć wiedzę o tym, co robią inni. Naszym zdaniem ta metoda nie jest uniwersalna. Owszem, sprawdza się w wielu dziedzinach życia, ale nie zawsze i nie wszędzie.

Może się zdarzyć, że obiekty, którymi będziemy się inspirować, nie są idealne i swoją rolę pełnią przeciętnie dobrze. Możemy więc instynktownie skopiować coś, co tylko w jakimś zakresie dobrze spełnia swoją rolę. Po drugie, jeśli chcesz stworzyć coś oryginalnego, może przytłoczyć cię świadomość tego, ile rzeczy stworzyli już inni. Twoje własne pomysły mogą wydać ci się banalne albo odstające od ogólnie przyjętych trendów.

Naszym zdaniem gry i grywalizacja to takie projekty, które nie wymagają szerokiej znajomości “branży”. Każdy może wymyślić innowacyjną grę, nawet jeśli do tej pory grał tylko w szachy z dziadkiem i układał pasjansa z babcią. Wystarczy, że ma świadomość tego, jak wiele możliwości rozrywki posiadają zwykła talia kart.

Z grywalizacją jest podobnie i to z tego powodu zapoznanie się z podręcznikiem "Grywalizacja. Dobre praktyki" proponujemy dopiero teraz. Naszym zdaniem najpierw trzeba stworzyć swój własny, bardzo prosty system grywalizacyjny. Zastosować go w trakcie zajęć. Sprawdzić co działa, a co nie. Zastanowić się dlaczego. Spróbować to naprawić, a następnie stworzyć kolejny. Zdobyć doświadczenie, poczuć się pewnie, mieć swój punkt widzenia na to, czym grywalizacja jest i do czego dobrze się nadaje. Dopiero potem nadchodzi właściwy moment na to, by zapoznać się z tym, co robią inni. I spojrzeć na to przez pryzmat własnych doświadczeń.

W podręczniku znajdują się opisy 13 systemów grywalizacyjnych stworzonych przez nauczycieli szkół średni i wyższych. Oprócz tego umieściliśmy tam opisy 11 growych, darmowych narzędzi cyfrowych, których można używać w niezależnie od tego, czy zajęcia są zgrywalizowane czy też nie. W opisach samych systemów wymienialiśmy też komponenty growe, które w nich zastosowano. Jako że nie wszystkie z nich są dobrze znane, poniżej umieściliśmy słowniczek z definicjami tych pojęć.

7.3. SŁOWNICZEK POJĘĆ

- Waluta i Doświadczenie (EXP, z ang. Experience)

W wielu grach istnieje jakaś forma ekonomii. System (lub inni gracze) oferuje towary i usługi, które zazwyczaj ułatwiają pokonywanie wyzwań. Klasyczną formą waluty są zasoby zdobywane przez gracza. W obrębie jednej gry może istnieć kilka równoległych walut, które mogą być wzajemnie wymienne (jak złoto i posiadane terytorium), bądź niewymienne (jak złoto i punkty żywotności). Specyficzną walutą jest doświadczenie, które służy głównie do zobrazowania postępu gracza w grze.

- Poziomy i Odblokowywanie

Cała zawartość gier często jest niedostępna od razu. Aby otrzymać możliwość korzystania z niej, gracz musi udowodnić, że posiada odpowiednią wiedzę lub umiejętności. Za dowód służy zazwyczaj zebrane doświadczenie. Aby płynnie przydzielać dostęp zawartości, wymagane doświadczenie podzielone jest na progi, zwane poziomami.

Przykład: Aby przenieść się w grze z Krainy Startowej do Krainy 2, trzeba osiągnąć poziom 2. Poziom 2 przyznawany jest za zdobycie X punktów doświadczenia.

Wraz z ukończeniem pierwszych poziomów, odblokowują się nowe ścieżki, które stopniowo odsłaniają przed graczem coraz trudniejsze zagadnienia. Zdarza się, że gracz może wybrać tylko jedną z kilku możliwych ścieżek.

- Osiągnięcia

Specyficzne wyzwania, a częściej nawet całe zestawy zrealizowanych zadań, bywają nazywane osiągnięciami. Najczęściej są one trudne i wymagające. W wielu grach są też odpowiednikiem kamieni milowych i pełnią rolę informacji zwrotnej. W systemach grywalizacyjnych bardzo dobrze sprawdzają się do informowania o tym, jaką część materiału udało się już komuś opanować.

- Umiejętności i ścieżka rozwoju

Jedną z form nagrody jest zdobycie nowej umiejętności, pomocnej w szybszym i/lub skuteczniejszym pokonywaniu wyzwań. Alternatywą jest też rozwijanie już posiadanych umiejętności. Bardzo często wiąże się to z osiągnięciami i poziomami. Umiejętności są nagrodą właśnie konkretne osiągnięcie albo wymagane, aby przenieść się na wyższy poziom gry. Gry bardzo różnią się w podejściu do kolekcjonowania umiejętności. Czasem gracze są zachęceni do tego, aby zdobyć je wszystkie (wtedy staje się to questem lub osiągnięciem). Inne gry promują (a nawet wymuszają) specjalizację. Ich mechanika jest tak skonstruowana, że nie ma matematycznej możliwości zdobycia wszystkich umiejętności.

- Statystyki postaci

Zestawienie wszystkich posiadanych przez postać gracza (awatara) osiągnięć, a także umiejętności i posiadanych walut wraz z ich aktualnymi poziomami.

- Symulacja i metafora

Wiele gier jest metaforami: zjawisk, procesów, zdarzeń. Jeśli taka metafora zaczyna być bardzo podobna do rzeczywistości, możemy mówić o symulacji. Są one jednym z podgatunków gier poważnych, tzw. *serious games* (czyli gier zaprojektowanych w celach innych niż rozrywkowe). Systemy grywalizacyjne również mogą być symulacją albo metaforą.

- Wcielenie się i odgrywanie ról. Awatary.

Proste gry i łamigłówki często bywają abstrakcyjne. Jednak w większości zaawansowanych gier, gracz przyjmuje jakąś rolę: dowódcy wojska, młodej czarodziejki, naukowca w trakcie ekspedycji, pilota statku kosmicznego. Takie rozwiązanie pozwala graczom sprawdzić się w nowych rolach i odważyć się na podjęcie działań, na które nie zdecydowaliby się w prawdziwym życiu. Z tego powodu wiele systemów grywalizacyjnych też stosuje takie rozwiązanie. Graficzną reprezentacją postaci bohatera jest awatar. W rozbudowanych systemach można zmieniać jego wygląd. Do ulepszenia wizerunku awatara służą elementy, które można kupić za walutę lub zdobyć podczas misji albo questu.

- Misje / Questy / Zadania / Cele / Wyzwania

Wszystkie wymienione wyżej elementy stanowią sedno gier. Nie istnieje gra bez celu. Nie istnieją cele, które nie byłyby wyzwaniem. Zasadniczo pojęcia te możemy ułożyć w następujący sposób: na drodze gracza do osiągnięcia celu stoi konkretne zadanie, które jest skonstruowane w taki sposób, by stanowić wyzwanie dla gracza. Quest lub misja też ma swój cel, ale by go osiągnąć, trzeba zrealizować kilka równoległych bądź hierarchicznie połączonych zadań. Gracz może otrzymać kilka questów naraz. Aby się nie pogubić w zadaniach, w wielu grach istnieje narzędzie zwane Quest Log, czyli baza informacji o aktualnie zleconych questach, zrealizowanych zadaniach i postępach w zbliżaniu się do celu. W rozbudowanych systemach grywalizacyjnych Quest Log to element, który warto zaimplementować.

- Wyzwania dodatkowe (bonusowe)

Standardowym rozwiązaniem stosowanym w grach fabularnych jest podział zadań na obowiązkowe i dodatkowe. Fabuły takich gier zazwyczaj mają tzw. wątek główny, związany z tematem gry, oraz wątki poboczne. Wyzwania związane z wątkami pobocznymi zazwyczaj nie pomagają nam w osiągnięciu głównego celu, ale wzbogacają rozgrywkę i zwiększają realizm świata przedstawionego. Dają też graczom poczucie kontroli nad rytmem i tempem całego doświadczenia. Podobnie jest w przypadku grywalizacji.

- Grind (z ang. mielenie)

Sytuacja, w której gracz wielokrotnie próbuje pokonać w grze jakieś wyzwanie. W szkolnym systemie grywalizacyjnym jego odpowiednikiem jest wielokrotne podchodzenia do egzaminu lub sprawdzianu. W grach zdarza się, że każdy kolejny grind redukuje wartość nagrody. Takie samo działa to w przypadku zaliczeń.

- Fabuła / Fabularyzowanie zadań

Do logicznego połączenia pojedynczych zadań, questów, misji z ogólnym celem gry może służyć fabuła i opowieść. Staje się ona swego rodzaju ramą, która sprawia, że komplet wyzwań (oraz ich poziom trudności) stojących przed graczem zyskuje sens, staje się przejrzysty i zrozumiały.

- Rywalizacja i Współpraca

W grach multiplayer, czyli takich, w których udział bierze wielu graczy, mogą oni działać wspólnie (wtedy antagonistą staje się sama gra lub system grywalizacyjny) albo przeciw sobie, rywalizując ograniczoną pulę zasobów. Mogą też nie współpracować i nie rywalizować, aczkolwiek takie rozwiązanie, pozbawione interakcji, zmniejsza potencjalne zaangażowanie w grę.

Wybór współpracy jako podstawowego mechanizmu umożliwia wprowadzenie do gry misji i questów zespołowych.

- PBL

Points (punkty), Badges (odznaki), Leaderboards (rankingi) to triada najbardziej podstawowych i prymitywnych komponentów growych importowanych do systemów grywalizacyjnych. Punkty same w sobie nie są złe, bo stanowią jedną z najlepszych form dawania czytelnej informacji zwrotnej. Odznaki ubarwiają system, będąc (najczęściej graficzną) reprezentacją osiągnięć czy umiejętności. Rankingi przydają się w systemach opartych o rywalizację, ale na dłuższą metę bardziej redukują, niż zwiększają zaangażowanie. Korzystając z samych PBL-i niesłychanie trudno jest zbudować nowoczesny system grywalizacyjny oparty o wzrost motywacji wewnętrznej. Ze względu na swoją naturę, PBL-e powiązane są bowiem z motywatorami zewnętrznymi.

7.4. KROK 2. ZRÓB SESJĘ KREATYWNĄ

Jeśli chcesz zaprojektować nowy system grywalizacyjny, możesz to zrobić, używając dowolnej techniki kreatywnej. Biała, pusta kartka, na której wypiszesz wszystkie pomysły metodą F.R.E.E. writing będzie tak samo dobra, jak zbudowanie mapy myśli.

My proponujemy inne rozwiązanie. Najprościej opisać go jako skrzyżowanie burzy mózgów z pasjansem.

PRZEBIEG SESJI

- Wydrukuj i wytnij wszystkie karty z katalogu "Zestaw kart dla nauczyciela. Elementy burzy mózgów".
- Każda karta należy do jednej z grup. Przynależność do grupy jest zapisana w NAGŁÓWKU. Wszystkie karty z jednej grupy w prawym górnym rogu mają taką samą IKONKĘ. W obrębie grupy wszystkie karty mają inny, indywidualny TYTUŁ.
- Przygotuj kilka czystych kartek w rozmiarze A4, zestaw kolorowych karteczek typu post-it oraz kolorowych długopisów albo pisaków.
- Na jednej z kartek A4 napisz nazwę przedmiotu, jaki prowadzisz.
- Z talii kart wybierz wszystkie karty z nagłówkiem "POZIOM MOTYWACJI". Ułóż je od lewej do prawej, od Amotywacji do Motywacji Wewnętrznej.
- Na karteczkach post-it wypisz rzeczy, których twoi uczniowie i uczennice powinni nauczyć się w najbliższym okresie. Najprawdopodobniej będzie to jeden semestr, ale możesz zaplanować swoje działania na dowolny, wygodny dla siebie okres.

- Spróbuj oszacować, jak bardzo twoich uczniów i uczennice zainteresuje dany temat. Po wypisaniu każdej z karteczek przyporządkuj ją do jednego z 6 poziomów motywacji.
- Połóż karty z nagłówkiem "EFEKTY KSZTAŁCENIA" na kartkę z nazwą przedmiotu.
- Przetasuj pozostałe karty. Odkrywaj je po kolei.
 - Gdy odkryjesz pierwszą kartę z nagłówkiem INSPIRACJA, połóż ją odkrytą przed sobą. Pozostałe karty z takim nagłówkiem odłóż na bok.
 - Gdy odkryjesz pierwszą i drugą kartę z nagłówkiem ESTETYKA, połóż je odkryte przed sobą. Pozostałe karty z takim nagłówkiem odłóż na bok.
 - Gdy odkryjesz pierwszą i drugą kartę z nagłówkiem GENERATOR FRAJDY, połóż je odkryte przed sobą. Pozostałe karty z takim nagłówkiem odłóż na bok.
 - Gdy odkryjesz pierwsze cztery karty z nagłówkiem MOTYWATORY WEWNĘTRZNE, połóż je odkryte przed sobą. Pozostałe karty z takim nagłówkiem odłóż na bok.
 - Gdy odkryjesz pierwsze cztery karty z nagłówkiem ELEMENTY GIER, połóż je odkryte przed sobą. Pozostałe karty z takim nagłówkiem odłóż na bok.
 - Gdy odkryjesz pierwszych sześć kart z nagłówkiem TYP ZADANIA, połóż je odkryte przed sobą. Pozostałe karty z takim nagłówkiem odłóż na bok.
 - Gdy odkryjesz pierwszych sześć kart z nagłówkiem NAGRODY, połóż je odkryte przed sobą. Pozostałe karty z takim nagłówkiem odłóż na bok.
- Ułóż odkryte karty w piramidę. Na samym szczycie ułóż inspirację, a pod spodem dwie wylosowane karty estetyki. Na małych karteczkach zapisz tytuły dzieł kultury, które pasują do każdej z par INSPIRACJA + ESTETYKA. Musisz je dobrze znać i lubić!
- W trzecim rzędzie ułóż oba wylosowane GENERATORY FRAJDY. Następnie przyjrzyj się MOTYWATOROM ZEWNĘTRZNYM. Wypisz pomysły na aktywności, które będą łączyć generatory frajdy z motywatorami. Następnie ułóż motywatory pod generatorami, z którymi udało ci się je połączyć.
- Spójrz na karty z nagłówkiem ELEMENTY GIER. Czy łączą się w jakiś sposób z twoimi pomysłami na pary GENERATOR + FRAJDA? Jeśli tak, dodaj je do tych zestawów i na odpowiedniej karteczce dodaj informację rozszerzającą twój pomysł.
- W następnym rzędzie ułóż karty z nagłówkiem TYP ZADANIA. Następnie weź do ręki ostatnią grupę kart: NAGRODY. Połącz karty razem w pary lub trójki (np. TYP ZADANIA + TYP ZADANIA + NAGRODA). Jeśli któraś z kart do niczego ci nie pasuje, odłóż ją na bok do reszty niewykorzystanych.
- Pary i trójki typów zadań z nagrodami umieść pod parami generator + frajda, jeśli masz wrażenie, że do siebie pasują.
- Weź kolejną czystą kartkę i długopisy. Przyjrzyj się swojej piramidzie, możesz też zrobić jej zdjęcie. To złożony z przypadkowych elementów system grywalizacyjny.

Wypisz na kartce jego wady i zalety. Czy można go użyć? Czy ma sens? Czy czegoś w nim brakuje? Co to jest? Co jest w nim dobrego, nowatorskiego, ciekawego? Co jest nieoczywiste? Co do siebie pasuje, co nie pasuje, a co... Nie wiadomo czy pasuje?

- Weź do ręki karty z nagłówkiem EFEKTY KSZTAŁCENIA, które odłożyłeś_aś na początku sesji. Odkryj je i połóż obok swojej piramidy. Które z nich uda się zrealizować pracując z takim systemem? Czy można coś zrobić, żeby system w jak najmniejszym stopniu opierał się na efektach niskiego rzędu (zapamiętywanie i zrozumienie). a w jak największym na efektach wysokiego rzędu (ewaluacja i kreacja)?
- Kiedy już przeanalizujesz swój nowy system i wyrobisz sobie zdanie na jego temat, weź do ręki pozostałe karty, odrzucone wcześniej. Przejrzyj je. Jeśli w twoim systemie coś ci się nie podoba, możesz wymienić 5 leżących na stole kart z tymi, które wcześniej odłożyłeś_aś na bok.
- Przyjrzyj się nowej wersji systemu. Czy w takiej formie nadawałby się do użycia w klasie?

Jeśli odpowiedź brzmi **TAK**, wydrukuj Szablon 2 i Szablon 3, a następnie uzupełnij tyle pól, ile ci się uda. Zrób fotografię ostatecznej wersji swojego systemu, żebyś mógł / mogła wrócić do pracy później. Na dziś wystarczy!

Jeśli odpowiedź brzmi **NIE**, zrób fotografię ostatecznej wersji swojego systemu do celów archiwalnych. Następnie spisz swoje myśli, tworząc raport z sesji. Powinien mieć 4 sekcje.

- Sekcja P jak pozytywy! Napisz, co było ciekawego, fajnego oraz inspirującego w systemie stworzonym z tego zestawu przypadkowych kart.
- Sekcja U jak unikaty! Wymień rzeczy, które były wyjątkowe i oryginalne. Nieoczywiste pomysły i powiązania, na które udało ci się wpaść. Myśli i spostrzeżenia, które cię zaskoczyły.
- Sekcja N jak naprawa! Czas na krytykę. Napisz, co zupełnie do siebie nie pasowało i powinno być całkowicie zmienione. Jeśli masz pomysł, napisz, jak można to zmienić.
- Sekcja R, jak refleksja! Czego nauczyłeś_aś się podczas dzisiejszej sesji? Czy udało ci się wypatrzyć jakąś pułapkę, w którą można wpaść, zestawiając ze sobą konkretne elementy? A może udało ci się dokonać jakiegoś odkrycia i od tej pory będziesz inaczej stosować jakiś komponent? Każda sesja kreatywna czegoś nas uczy, nawet jeśli ostateczny produkt nie nadaje się do użytku. Zastanów się, jaką lekcję udał ci się odebrać tym razem.

OPIS KART

Motywacja

Wymienione poniżej poziomy motywacji zaczerpnęliśmy z książki prof. Kevina Werabacha "For the Win". Są one również ważnym komponentem teorii samostanowienia, którą w latach 80tych stworzyli Edward Deci i Richard Ryan (dowiesz się o nich więcej z rozdziału 2.5 niniejszego podręcznika)

W naszym katalogu jest 6 kart, oznaczających różne poziomy motywacji:

- Amotywacja
- Zewnętrzna 1: muszę to robić
- Zewnętrzna 2: inni to robią
- Zewnętrzna 3: to się przydaje
- Zewnętrzna 4: moje cele są zbieżne
- Wewnętrzna

Motywatory wewnętrzne

Kolejne karty to 9 z 16 motywatorów wewnętrznych, które opisał na podstawie swoich badań Steven Reiss. Na kartach umieściliśmy te, które uznaliśmy za najbardziej przydatne do tworzenia systemów grywalizacyjnych.

Te 9 motywatorów to:

- Akceptacja
- Ciekawość
- Honor
- Idealizm
- Porządek
- Aktywność
- Zbieranie
- Społeczność
- Status

Efekty kształcenia

Poniższe karty zostały zainspirowane taksonomią efektów kształcenia Benjamina Blooma. Na najniższym stopniu piramidy efektów jest Zapamiętywanie. Na jej szczycie umieszczono Tworzenie.

Cechy efektów niskiego rzędu:

- Łatwa weryfikacja nabytej wiedzy.
- Niska retencja wiedzy.
- Niska przydatność do nauki umiejętności i nabywania kompetencji.
- Wysoka przydatność do nabywania wiedzy o charakterze kognitywnym.

Cechy efektów wysokiego rzędu:

- Trudna weryfikacja nabytej wiedzy.
- Wysoka retencja wiedzy.
- Wysoka przydatność do nauki umiejętności i nabywania kompetencji.
- Średnia przydatność do nabywania wiedzy o charakterze kognitywnym.

W naszym zestawie jest więc 6 kart, odpowiadających kolejnym stopniom piramidy efektów kształcenia Blooma:

- Zapamiętywanie
- Rozumienie
- Stosowanie
- Analizowanie
- Ewaluowanie
- Tworzenie

Inspiracja

Pomysł na nowy system grywalizacyjny może się zrodzić w dowolnym momencie. Jeśli jednak chcemy pobudzić nasz umysł i poszukać ciekawej myśli przewodniej lub motywu, warto zerknąć do dzieł kultury.

Z tego powodu wśród naszych kart znalazły się 4 zawierające poniższe hasła:

- Film
- Książka
- Dramat
- Gra

Generatory frajdy

Jeśli mówimy o tym, co jest źródłem frajdy w grach, to w kategorii jakość koncepcji do ilości tekstu potrzebnego do jej opisanie wygrywa artykuł "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research", którego autorami są R. Hunicke, M. LeBlanc i R. Zubeck. Polecamy lekturę całego tekstu. To z niego wciągnęliśmy na nasze karty 6 źródeł frajdy.

Jest to:

- Fantazja
- Opowieść
- Wyzwania
- Drużyna
- Odkrycia
- Ekspresja

Estetyka

To zdecydowanie nasze ulubione karty! Lubimy literaturę fantastyczną, bo jak żadna inna uruchamia ona naszą wyobraźnię. Z tego właśnie powodu w katalogu znalazło się aż 11 kart, które podsuwają pomysły na klimat, konwencję czy gatunek narracyjnej oprawy dla twojego systemu grywalizacyjnego.

Słowa-klucze na kartach to:

- Fantasy
- Science Fiction
- Postapokalipsa
- Baśń
- Cyberpunk
- Survival
- Kryminał
- Realia historyczne
- Świat alternatywny
- Superbohaterowie
- Zwierzęca perspektywa

Nagrody

Typy nagród, jakie znalazły się na kartach, ponownie zaczerpnęliśmy z książki prof. Kevina Werabacha "For the Win" oraz z jego onlinowego kursu "Gamification" w serwisie Coursera.org

Jest to w sumie 16 kart. Warto nadmienić, że 6 z nich tworzą zestaw opozycji. Są one umieszczone na początku poniższego zestawienia:

- Oczekiwane
- Nieoczekiwane
- Wymierne
- Niewymierne
- Kompetatywne
- Niekompetytywne
- Pojedyncze
- Zestawy
- Za wynik
- Za ukończenie
- Za rozpoczęcie
- Za nic
- Przyznawane za każdym razem
- Przyznawane co ustalony czas
- Przyznawane co określoną częstotliwość
- Przyznawane losowo

Elementy gier

Grywalizacja nie może obejść się bez komponentów pochodzących z gier. Postanowiliśmy zignorować przestarzałe PBL-e. Zamiast nich wybraliśmy 8 znacznie ciekawszych (naszym zdaniem) elementów growych, które mogą znaleźć zastosowanie w projektach systemów grywalizacyjnych.

Są to:

- Handel
- Wymiana
- Umiejętność
- Wyposażenie
- Zablokowana zawartość
- Awatar
- Boss Fight
- Baza
- Waluta

Typ zadania

Chceliśmy, aby ASGO było narzędziem wewnątrznie spójnym. Dlatego typy zadań, które znalazły się na kartach, odnoszą się bezpośrednio do aktywności opisanych przez nas w materiale "Katalog 1: Questy, Misje, Zadania".

Proponowane przez nas grupy aktywności to:

- Album
- Badanie
- Fiszki
- Infografika
- Konflikt
- Life&Lifestyle
- Łamigłówki
- Memy
- Ranking
- Referat
- Ściąga
- Tekst
- Turniej
- Wywiad

7.5. KROK 3. ZAPROJEKTUJ SWÓJ WŁASNY SYSTEM GRYWALIZACYJNY

Ostatni rozdział naszego podręcznika jest też jednym z najkrótszych. Nie zostało nam zbyt wiele rzeczy do powiedzenia. Jeśli to czytasz, to znaczy, że wiesz o grywalizacji prawie tyle samo, co my.

Ostatnia rzecz, jaką dla ciebie przygotowaliśmy, to Szablon 3. Jest to nieco rozbudowana wersja Szablону 1. Dodaliśmy do niej pola, które są istotne, ale nie krytycznie ważne. Mamy wrażenie, że osobom, dla których grywalizacja jest nowością, zbyt zaciemniałyby cały obraz. Jednak ty jesteś już ekspertem.

Oto instrukcja pracy z Szablonem 3.

- Krok 1. Obraz klasy.

Do tej pory bohaterem naszych systemów była wiedza. Zastanawialiśmy się, jak ją podzielić, jak posortować. Teraz czas zwrócić większą uwagę na twoich uczniów. Jacy są? Co ich interesuje? Jakiego oglądają filmy, jakiej muzyki słuchają? Co jest dla nich ważne? Jak spędzają wolny czas?

Nie musisz odpowiadać na te pytania bardzo szczegółowo. Uczniowie różnią się przecież od siebie, żadna klasa czy rocznik nie jest tworem homogenicznym.

Pomimo tego na pewno jesteś w stanie wyłapać mody i trendy. Zapisz je.

- Krok 2. Czego chcę ich nauczyć?

Ten punkt już znasz z poprzednich szablonów. Wypisz zagadnienia i tematy, które są w programie nauczania. Efekty kształcenia możesz od razu podzielić na trzy grupy, jakie znasz z Szablону 1.

- Krok 3. Macierz przydatności.

Połącz wiedzę z dwóch powyższych sekcji. Które zagadnienia, zainteresują twoich uczniów? Które na pewno będą dla nich trudne albo nudne i uciążliwe? Pamiętaj, że nie pracujesz w dziale reklamy swojej dziedziny naukowej. Wypełnij tę sekcję szczerze i, niestety, jeśli się wahasz, zawsze przyjmuj gorszy scenariusz.

- Krok 4. Kontekst.

Każdą wiedzę można przekazać skuteczniej. Jednym ze sprawdzonych sposobów jest umieszczenie jej w znanym kontekście. Powiązanie teorii, faktów, wzorów z rzeczywistością, którą znają uczniowie. Szczególną uwagę poświęć zagadnieniom, które w poprzednim kroku umieściłeś_ąś w sekcji Nieprzydatne i Niefajne.

- Krok 5. Jakie zadania dopasować?
Sięgnij do „Katalogu 1: Questy, Misje, Wyzwania”. Zaprojektuj zadania, biorąc pod uwagę efekty kształcenia, kontekst i macierz przydatności.
- Krok 6. Tworzenie harmonogramu i systemu ocen.
Stwórz harmonogram pracy i opracuj system oceniania, dopasowany do zaprojektowany przez siebie zadań.

Początek pracy został wykonany. Wiesz już, co chcesz przygotować i dla kogo. Znasz dobre i ciekawe przykłady systemów grywalizacyjnych, które zrobili inni. Wiesz, jak wzbogacić system opowieścią. Poznałeś_aś grove mechanizmy, które dodatkowo uatrakcyjnią twój projekt. Masz kilka prototypów, stworzonych podczas sesji kreatywnych.

Jesteśmy pewni, że dalej poradzisz już sobie bez naszych rad.

Piotr i Paulina