



AUTONOMICZNY SYSTEM
GRYWALIZACJI OFFLINE



GRYWALIZACJA

DOBRE PRZYKŁADY

GRYWALIZACJA: DOBRE PRZYKŁADY

ASGO: PODRĘCZNIK NR 3

PIOTR MILEWSKI, PAULINA MICHAŁOWSKA

SPIS TREŚCI

Wstęp.....	5
Kursy.....	6
Hodowcy kur	6
Planty i kamienie.....	8
Oddział Ratunkowy	10
Dziewczynka z zapalkami	12
Zamek.....	14
6 stóp pod ziemią	16
UMSI 110	18
Scholar's Quest	20
Grywalizacja przedmiotu Inżynieria Oprogramowania	22
Spec	24
Drama OnLine.....	25
The multiplayer classroom.....	26
The lost manuscript.....	28
Secrets: A cyberculture Mystery game.....	30
Narzędzia	31
BrainScape	31
KnowRe.....	32
Galactic Mappers.....	33
Classcraft	34
CodeCombat	36
Socrative.....	37
Just Press Play	38
Math Snacks.....	39
Yousician	40

WSTĘP

Grywalizacja w edukacji jest już z nami od jakiegoś czasu. Czasem działa lepiej, czasem gorzej. Szczęśliwie, sporo przykładów sytuacji, w których się sprawdziła, zostało opisanych. Wybraliśmy kilkanaście z nich, przede wszystkim kierując się ich różnorodnością. Nie wszystkie spełniają te postulaty, które my uważamy za istotne. Wiele z nich to systemy stworzone na podstawie pierwotnych pomysłów na to, czym grywalizacja jest i jak powinna wyglądać.

Jednak niezależnie od tego warto się im przyjrzeć. Przede wszystkim dlatego, by zobaczyć, że grywalizacja to o wiele więcej niż punkty, odznaki czy rankingi. Systemy grywalizacyjne mogą różnić się od siebie tak bardzo, jak różnią się od siebie gry. Mogą być skomplikowane jak komputerowa "Cywilizacja" i proste jak karciany remik. Mogą być wyszukane jak szachy i banalne jak goszczący na wielu smartfonach "Candy Crash".

Nie ma jednej słusznej metody projektowania grywalizacji, tak jak nie ma jednej, sprawdzonej metody tworzenia gier. Jedyna uniwersalna rada to spójrz, wypróbuj, przemyśl i zrób po swojemu.

Zebraliśmy się więc tutaj przykłady, którym warto się przyjrzeć. Narzędzia, które można wypróbować. Wszystko po to, by dać Wam materiał do przemyśleń. Wiemy, że własny system zrobicie po swojemu. Wierzemy, że opiszemy go w drugim wydaniu tego podręcznika.

KURSY

HODOWCY KUR

Autor:	Joanna Mytnik
Gdzie to się odbyło?	Politechnika Gdańska
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Taksonomia roślin
Rok prowadzenia	2019
Źródło:	https://mytnik.wixsite.com/hodowcykur

OPIS

Przez okres 7 tygodni, studenci taksonomii roślin mogli dobrowolnie wziąć udział w zgrywalizowanej wersji kursu, która polegała na wcieleniu się w hodowcę kur. Na początku kursu gracze otrzymali, oczywiście wirtualnie, "6 małych 16-tygodniowych kurek, niezabezpieczony i nieocieplony kurnik oraz wybieg na klepisku bez zabezpieczeń przed drapieżnikami". Zadaniem graczy było dbanie o swoją hodowlę.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Walutą w trakcie kursu były kurkoiny. Aby je zdobyć, gracze musieli podejmować się zadań związanych z hodowlą. Każde zadanie ma z góry określoną wartość kurkoinów, jakie otrzyma gracz, jeśli wykona je poprawnie. Zadania są bezpośrednio powiązane z treściami z wykładów. Np. zadanie "Odmiany kur" polega na stworzeniu 22 fiszek związanych z pojęciami prezentowanymi na wykładzie.

Kurkoiny zbierane z poszczególnych zadań sumowały się w trakcie kursu. Przekroczenie określonego progu punktowego nazywane było *ulepszeniem*. Ulepszenia zostały rozpisane w formie schodkowej. Gracz stopniowo poprawiał jakość swojej hodowli, przechodząc z ulepszenia A do ulepszenia B, aby potem przejść do ulepszenia C itd. Po osiągnięciu połowy ulepszeń z dostępnej puli, gracz otrzymywał ulepszenie, które automatycznie proponowało określoną ocenę z przedmiotu. Oceny zaczynały się od 3,0 i co pół oceny pięły się aż do ostatniego ulepszenia, oferującego ocenę 5,0.

Chodzenie na zajęcia nazwano odwiedzaniem kurnika i było wymagane do zaliczenia kursu. Podczas odwiedzin gracze mogli zdobywać jajka (max. 6 na zajęcia). Po zebraniu min. 37 jaj,

gracze mogli zapewnić sobie ocenę z ćwiczeń, równą poziomowi ulepszeń swojej hodowli. Oceny z ćwiczeń odblokowywały się na niższych poziomach ulepszeń niż oceny z wykładów.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Symulacja - kurs sprawia, że elementy wykładów i zajęć przypominają elementy świata przedstawionego, poprzez wykorzystywanie nazewnictw i czynności pochodzących ze stworzonego świata (np. dbanie o kury).
- Doświadczenie/Waluta (Exp, od ang. *experience*) - gracze operują w trakcie kursu fikcyjną walutą, która pozwala im np. podnosić ocenę.
- Poziomy - ulepszenia kurnika (hodowli) odblokowywane są co pewien określony próg zdobytych kurkoinów (waluty).
- Osiągnięcia (?) - Zaangażowanie na ćwiczeniach pozwalało graczom odblokować 4 przedmioty do swojego kurnika: nabłyszczacz do piór, frezarka do pazurków, lusterko do kurnika czy tydzień w SPA bez koguta.
- Wcielenie się w rolę - gracze wcielają się w hodowców kur.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

W ramach kursu udostępniona była aktualizowana na bieżąco tabela z osiągnięciami studentów. Wszyscy studenci, którzy brali udział w grywalizacji, osiągnęli poziom ulepszenia gwarantujący im pozytywną ocenę zarówno z ćwiczeń, jak i wykładów.

Ok. 28% studentów osiągnęło najwyższy poziom ulepszenia swojej hodowli, mimo że trzy ostatnie ulepszenia oferowały te same, najwyższe oceny z wykładów i ćwiczeń, czyli 5,0.

PLANTY I KAMIEŃ

Autor:	Joanna Mytnik
Gdzie to się odbyło?	Politechnika Gdańska
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Taksonomia roślin
Rok prowadzenia	2019
Źródło:	https://mytnik.wixsite.com/plantykamienie

OPIS

Studenci w trakcie trwania ok. 3-miesięcznego kursu wcielają się w rolników, którzy muszą obsiewać swoje pole. Zbierane kamienie pozwalają ustanowić miedzę, wyznaczyć granice pola i pokazać swoją kreatywność (ukazanie zaangażowania gracza). Wyznacznikiem sukcesu graczy są zdobywane "planty", czyli posiadane przez gracza poletka.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Gracze otrzymują za udział w aktywnościach podczas ćwiczeń planty (punkty). Posiadane planty kumulują się i wyznaczają klasę posiadłości danego gracza.

Zadania realizowane przez graczy mają nazewnictwo powiązane ze światem gry. Chociaż nazwy kojarzą się z polami i kamieniami, w rzeczywistości są to takie czynności jak przeprowadzenie badania, wywiadu czy ukończenie quizu.

Za swoją nadprogramową aktywność na ćwiczeniach gracze mogą otrzymywać drugą walutę: kamienie. Na koniec kursu zdobyte kamienie przekształcane są na planty, w stosunku 2:1.

Na końcowym egzaminie zdobyte planty mogą zostać wykorzystane do automatycznego zaliczenia pytań. Warunki brzegowe zaliczenia wyglądały następująco:

- 1 pytanie – 180 plantów (w tym projekt badawczy na 70%),
- 2 pytania – 250 plantów (w tym projekt badawczy na 70%),
- 3 pytania – 320 plantów.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Symulacja - kurs sprawia, że elementy wykładów i zajęć przypominają elementy świata przedstawionego, poprzez wykorzystywanie nazewnictwa i czynności pochodzących ze stworzonego świata (np. zbieranie kamieni).
- Punkty - gracze zdobywają planty, które określają jakość ich pola.

- Waluta - gracze operują w trakcie kursu fikcyjną walutą, która pozwala im np. automatycznie zaliczyć pytanie na egzaminie.
- Odblokowanie nagrody - otrzymanie określonej liczby plantów pozwalało otrzymać nagrodę w postaci wpływu na wynik egzaminu końcowego.
- Cele bonusowe - gracze za zaangażowanie na ćwiczeniach mogli otrzymywać kamienie, które na końcu konwertowały się na nadprogramowe planty.
- Wcielenie się w rolę - gracze wcielają się w rolników.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Z opublikowanych wyników wiemy, że w jednej z dwóch grup docelowych, która liczyła 71 osób, 49 osobom (62%) udało się przekroczyć próg punktowy trzech pytań. 5 osób w ogóle nie przekroczyło pierwszego progu - 120 plantów.

ODDZIAŁ RATUNKOWY

Autor:	Joanna Mytnik
Gdzie to się odbyło?:	Politechnika Gdańska
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Taksonomia roślin
Rok prowadzenia	2017
Źródło:	https://mytnik.wixsite.com/taksonomiaroslin2017

OPIS

Siedmiotygodniowe zajęcia zostały zaaranżowane w taki sposób, aby studenci (ci, którzy chcieli wziąć udział w grze) wcielili się w lekarzy stażystów pracujących na oddziale ratunkowym. Gracz został powołany do zespołu medycznego wytypowanego do opieki nad właśnie przyjętym przez lekarza dyżurnego pacjentem w stanie krytycznym. Pacjent to personifikacja samego przedmiotu, czyli Taksonomii roślin. To od starań gracza zależało, czy pacjent przeżyje i w jakim będzie stanie po opuszczeniu oddziału. Głównym obowiązkiem gracza jest zapewnienie pacjentowi stałego dopływu kroplówek o pięciu różnych zawartościach.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Kroplówki są wyznacznikiem osiągnięć gracza w 5 różnych obszarach wiedzy prezentowanych na zajęciach:

- Kodeks nomenklatury botanicznej (kroplówka fioletowa)
- Przegląd systematyczny rodzin (kroplówka żółta)
- Historia badań / Metody badań / Źródła informacji (kroplówka czerwona)
- Taksonomia molekularna (kroplówka niebieska)
- Zielnik / Zielnikoznawstwo (kroplówka szara)

Każda kroplówka miała pojemność 100ml (każdy mililitr to 1% zaliczonej danej sekcji wykładu/ćwiczeń). Osiągnięcie 100ml w danej kroplówce (100%) zwalniało studenta z wypełniania karty wypisu danej specjalności podczas egzaminu.

Dodatkowo w trakcie gry gracze przeprowadzali zabiegi (zadania na ćwiczeniach) i mogli podjąć się zadań dodatkowych. Łączny wynik starań na ćwiczeniach był zamieniony na zmniejszenie pojemności kroplówki danej kategorii. W takim wypadku nagrodą jest zmniejszenie progu, po którym dana część egzaminu zostanie automatycznie zaliczona.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Symulacja - kurs symuluje pracę na SOR-ze, wykorzystując mechaniki i nazewnictwa w taki sposób, aby jak najlepiej dopasować je do tematów wykładów i zadań prezentowanych na ćwiczeniach. Gracze mają do dyspozycji słownik pojęć, który opisuje, co dane słowo w grze oznacza poza grą (np. wypis karty pacjenta - egzamin).
- Zasoby - gracze zdobywają zasoby (płyny do kroplówek) w różnych kategoriach (kolory kroplówki).
- Odblokowanie - wypełnienie danej kroplówki w pełni zwalnia z części egzaminu.
- Cele bonusowe - gracze za zaangażowanie w ćwiczenia mogą zredukować ilość płynu, potrzebną do wypełnienia kroplówki (zmniejszenia progu zaliczenia części egzaminu).
- Natychmiastowy feedback - gracze mają dostęp do swojej karty lekarza, w której znajdują się dwa wykresy. Jeden wykres dotyczy ich aktywności na ćwiczeniach, a drugi obrazuje ilość płynów w każdej kroplówce.
- Wcielenie się w rolę - gracze wcielają się w lekarzy.
- Zamknięte forum - gracze mają do dyspozycji forum, na którym mogą poruszać tematy związane z grą (i zajęciami/wykładami). (Forum jest zamknięte, dlatego niewiele więcej o nim wiemy).
- Sekretne cele bonusowe - za wykonywanie zadań dodatkowych na ćwiczeniach, gracze otrzymują literki, które układają się w 6 literowe hasło (pierwsza litera jest znana - R). Po zebraniu wszystkich liter, gracz otrzymuje dostęp do zahasłowanej strony, na której może odebrać tytuł (nie wiemy, jakie mechaniczne zastosowanie ma tytuł, bo nie mamy dostępu do tej strony).

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Nie zostały upublicznione dane zbierane od studentów po wykonaniu kursu. Mamy jednak dostęp do formularza, który zbierał taki feedback:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeA8U0PiJl_5CzMI0jCsPDrCrvfyG0w8ssXNKMc0GWwrKPWag/viewform

DZIEWCZYŃKA Z ZAPĄLKAMI

Autor:	Wojciech Glac
Gdzie to się odbyło?:	Uniwersytet Gdański
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Neurobiologia uzależnień
Rok prowadzenia	2020
Źródło	http://www.eduplus.com.pl/dziewczynka/

OPIS

Kurs stworzony na potrzeby wykładu studenckiego. Stworzono grę w klimacie "Dziewczynki z zapąlkami", aby odwzorować aktywność studentów na wykładach i podsumować ich wyniki w sposób zgamifikowany.

Zadaniem graczy jest wzniecać i utrzymywać ogień, który strawi nieszczęścia panujące na świecie, spełniając marzenia małej dziewczynki z zapąlkami. Gracze biorą udział w indywidualnych oraz zespołowych misjach, które pozwalają im wzniecać ogień wyrażony w postaci spalonych km². Po spaleniu odpowiedniej powierzchni (wyznaczonych przez progi), gracz awansuje na kolejne poziomy. Jeśli wszystkim osobom w zespole uda się spalić przynajmniej 150 km², to każdy otrzyma specjalny bonus.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Informacje nie zostały upublicznione. Można się domyślić, że skoro gracze osiągnęli kolejne poziomy za wykonywane misje, to działa to podobnie jak u Joanny Mytnik (poprzednie trzy przykłady).

W tamtych systemach gracze o odpowiednim poziomie mogli zapewnić sobie zaliczenie części egzaminu lub daną ocenę bez podchodzenia do egzaminu.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Symulacja - gra prezentuje graczom fabułę, której odpowiedniki wewnątrz gry odpowiadają realnym zagadnieniom wewnątrz kursu.
- Punkty - gracze zdobywają punkty (spalone obszary), które sumują się po wykonaniu przez nich misji.
- Misje indywidualne i zespołowe - gracze wykonują misje indywidualne i zespołowe, aby otrzymać punkty.

- Zadanie bonusowe - jeśli wszystkie osoby w zespole zbiorą minimum 150 km² spalonego obszaru, to wszyscy wewnątrz zespołu otrzymają specjalny bonus.
- Poziomy - gracze awansują na nowe poziomy, po przekroczeniu wymaganego progu punktowego.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Brak informacji.

ZAMEK

Autor:	Wojciech Glac
Gdzie to się odbyło?:	Uniwersytet Gdański
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Biologia kryminalna
Rok prowadzenia	2020
Źródło	http://www.eduplus.com.pl/zamek/

OPIS

W trakcie kursu gracze wcielają się w śledczych, którzy zajmują się sprawą kryminalną z przeszłości. Zadaniem graczy jest prześledzenie śledztwa, które odbyło się w tajemniczym Zamku, wyłapanie błędów popełnionych przy pierwszym śledztwie i odkrycie, co tak naprawdę wydarzyło się w Zamku.

Co pewien okres czasu na tablicy obrazującej historię śledztwa, pojawiały się informacje związane z historią z Zamku. W trakcie gry gracze podejmują się misji indywidualnych oraz zespołowych, które pozwalają im zdobywać punkty. Zdobyte punkty w obu zadaniach są rozdzielane pomiędzy członków drużyny.

Punkty zespołowe pozwalają uzyskać awans w drabinie turniejowej (rywalizacja pomiędzy drużynami), a punkty indywidualne odblokowują nowe poziomy stopnia wtajemniczenia detektywistycznego.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Informacje nie zostały upublicznione. Można się domyślić, że skoro gracze osiągają kolejne poziomy za wykonywane misje, to działa to podobnie jak u Joanny Mytnik (poprzednie trzy przykłady). W tamtych systemach gracze o odpowiednim poziomie mogli zapewnić sobie zaliczenie części egzaminu lub daną ocenę bez podchodzenia do egzaminu.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Symulacja - gra prezentuje graczom fabułę, której odpowiedniki wewnątrz gry odpowiadają zagadnieniom realnym wewnątrz kursu.
- Fabuła - kurs mocno stawia na fabułę, poznawanie historii, postaci i wydarzeń oraz ich analizowanie.
- Punkty - gracz zdobywają punkty, które sumują się po wykonaniu przez nich misji.

- Misje indywidualne i zespołowe - gracze wykonują misje indywidualne i zespołowe, aby otrzymać punkty.
- Poziomy - gracze awansują na nowe poziomy, po przekroczeniu wymaganego progu punktowego.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Brak informacji.

6 STÓP POD ZIEMIĄ

Autor:	Wojciech Glac
Gdzie to się odbyło?:	Uniwersytet Gdański
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Neurobiologiczne podłoże zmienności indywidualnej
Rok prowadzenia	2020
Źródło	http://www.eduplus.com.pl/szescstop/

OPIS

Kurs stworzony na potrzeby wykładu, który przedstawiony zostaje w formie walki z Królem Zła - Zenonem. Zenona można pokonać tylko poprzez wykopanie dla niego grobu. Żeby tego dokonać, należy zdobyć wiedzę z 6 obszarów wykładów: 1 - agresji, 2 - empatii, 3 - stresu, 4 - lęku, 5 - podatności na uzależnienia, 6 - różnic międzypłciowych. Gracze muszą wyuczyć się również techniki odpowiedniego kopania grobu i zdobycia do tego odpowiednich narzędzi. Liczba wykopanych stóp pod ziemią obrazuje ocenę studenta z przedmiotu.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

To, co wiadomo o ocenach to:

"Powodzenie misji pokonania Zenona – Króla Zła i jego wiernego sługi Demona Mutacji uzależnione jest od liczby stóp ziemi wydobytej przez kopacza z grobu. Grób o głębokości 3 stóp pozwala na minimalne, choć dostateczne, zakopanie zła. 4 stopy grobu gwarantują zapanowanie dobra na ziemi, 5 stóp - wielkiego dobra (zwanego bardzo dobrem), a 6 stóp ziemi nad ścierwem Zenona – Króla Zła i Demona Mutacji pozwoli cieszyć się kopaczowi wieczną sławą Grabarza Zła."

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Symulacja - gra prezentuje graczom fabułę, której odpowiedniki wewnątrz gry odpowiadają zagadnieniom realnym wewnątrz kursu.
- Punkty - gracz zdobywają punkty (liczby stóp wykopanego dołu), które sumują się po wykonaniu przez nich misji. Każdy etap składa się z wykopania 1 stopy czyli 12 cali ziemi. Gracze uczestnicząc w aktywnościach na wykładach, mogą wykopać 1, 5 lub 10 cali ziemi.

- Nadprogramowa wykopana ziemia (cale) zamieniana jest na łopaty, w skali 3:1. 5 łopat jest wart 1 stopę ziemi.
- Poziomy - zaliczenie każdego z 6 obszarów wiąże się z wykopaniem 1 stopy grobu.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Upubliczniona została dodatkowo lista studentów, którym udało się wykopać grób - w roczniku 2019/2020 było to 12 studentów, na 2018/2019 16 studentów. Nie wiadomo jednak, ilu studentów brało udział w grze.

UMSI 110

Autor:	Clifford Lampe
Gdzie to się odbyło?:	School of Information at the University of Michigan
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Introduction to Information Studies
Rok prowadzenia	brak informacji
Źródło	

<https://www.gamification.co/2013/02/08/the-gamification-of-college-lectures-at-the-university-of-michigan/>

OPIS

Zajęcia prowadzone przez Clifforda Lampe, które rozpisane zostały pod względem czterech cech: dowód wyboru, dowód natychmiastowego feedbacku, dowód procesu współtworzenia czegoś, dowód rywalizacji. Lampe zastosował te elementy w sposób zgamifikowany w trakcie swoich zajęć. Na przykład, by system uwzględniał wpływ użytkowników (dowód wyboru), studenci na początku semestru tworzyli "quest log", oznaczając, w które questy bardziej lub mniej się zaangażują w ciągu roku. Dla ukazania rywalizacji, studenci przebierali się w fizyczne stroje odzwierciedlające ich postacie i podejmowali się "walki" z innymi studentami na wiedzę z prezentowanego zakresu materiałów w kursie.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Brak informacji.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Awatar - każdy gracz przybierał jakąś wymyśloną postać na zajęciach, którą reprezentował w trakcie gry.
- Questy - gracze na początku semestru tworzyli "Quest Log", w którym określali, jakie questy są dla nich ciekawe i które zrobią, a których prawdopodobnie nie.
- Klany - gracze tworzyli zespoły (klany), które mogły podejmować zespołowe questy.
Cosplay - przebieranie się jako swoją postać.
Rywalizacja - "walki" w trakcie zajęć, które miały sprawdzić wiedzę obu postaci (studentów) z danego zakresu wiedzy.

- Poziomy - najpierw należy wykonać questy o niższym poziomie trudności, zanim można zabrać się za trudniejsze.
- Instant feedback - gracze otrzymywali natychmiastowy feedback o swoich postępach.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Dysponujemy jedynie cytatem z materiału opisującego kurs:

"Lampe also notes that students appear to retain information better over the long term when it is associated with 'shock value'. Because students remember the experience, they remember much of the information associated with it".

W wolnym tłumaczeniu brzmi on:

„Lampe zauważył również, że studenci_ki wydają się zapamiętywać informację na dłużej jeśli jest skorelowana z „szokiem”. Ponieważ studenci zapamiętują samo przeżycie, przy okazji zachowują też w pamięci informacje jakie były z nim powiązane”.

SCHOLAR'S QUEST

Autor:	Joey J. Lee
Gdzie to się odbyło?:	Teachers College, Columbia University
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Helping graduate students succeed academically and socially
Rok prowadzenia	2014
Źródło:	

<https://www.slideshare.net/TeacherTinker/scholars-quest-drjlee-36321820>

OPIS

Kurs prowadzony przez Joey Lee skupiał się na tym, aby promować "meta-level thinking and reflection", doceniać kreatywność, samodzielność, współpracę oraz myślenie o ryzyku. Dodatkowo nauka miała odbywać się poprzez popełnianie błędów, gdzie głównym celem było promowanie opanowania zagadnienia, a nie samego wyniku. Każdy ze studentów sam wybierał, jaką umiejętność chce szlifować:

- designer (projektant);
- educator (edukator);
- researcher (badacz);
- writer (pisarz).

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Studenci zaczynali pierwsze zajęcia od Poziomu I z 0 XP (ocena F, czyli najniższa ocena w amerykańskim systemie edukacji). W trakcie zajęć studenci mogli podejmować się różnych zadań związanych z obraną ścieżką umiejętności, aby zdobywać doświadczenie i awansować na wyższe poziomy. W trakcie zadań gracze zdobywali karty z trzech kategorii:

- czerwone - creativity&risk-taking (kreatywność i skłonność do ryzyka);
- zielone - research&writing (badanie i pisanie);
- niebieskie - fun&engagement (fajda i zaangażowanie).

Nie wiadomo jednak, jak zdobywane karty i poziomy wpływały na ocenę i jakie było ich skalowanie.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Ścieżka rozwoju - gracze sami wybierają, w czym chcą się rozwijać.
- Doświadczenie - gracze otrzymują za zadania doświadczenie.
- Poziomy - gracze zaczynają od Poziomu 1 i pną się w górę.
- Misje - w grze występują misje, odzwierciedlające elementy zajęć (np. crafting = Play Analysis paper).
- Umiejętności - gracze odblokowują w trakcie zajęć umiejętności, które pozwalają im na wywołanie dodatkowych elementów IRL.
- Osiągnięcia (+Badge) - gracze odblokowują osiągnięcia i badge przypisane do ich osoby.

GRYWALIZACJA PRZEDMIOTU INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA

Autor: Magdalena Borys i Maciej Laskowski

Gdzie to się odbyło?: Lublin University of Technology

Kto był odbiorcą? Studenci

Do jakiego przedmiotu? Inżynieria oprogramowania

Rok prowadzenia 2013

Źródło

https://www.researchgate.net/publication/260060814_Implementing_game_elements_into_didactic_process_a_case_study

OPIS

Na uczelni w Lublinie dwójka wykładowców wprowadziła na swoich zajęciach punkty oraz odznaki przyznawane za wykonywanie konkretnych aktywności w trakcie semestru. Wspólnie napisali artykuł, który pokazuje nauczanie z perspektywy grupy, która miała zaimplementowane mechanizmy grywalizacji, oraz grupy, która była nauczana tradycyjnie.

"This points-only gamification increased class attendance and number of bonus tasks completed although final results showed that the gamified students' motivation was decreasing."

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Gracze otrzymywali za podejmowane czynności na zajęciach punkty zależne od zadania. Jeśli nie udało im się go wykonać, otrzymywali negatywne punkty (zamiast oceny). Aby gracz zdał zajęcia, musiał zdobyć przynajmniej 50% +1 maksymalnych dostępnych punktów (z dowolnych źródeł). Ocena 5.0 przypisywana była tylko jednej osobie, która zajęła 1 miejsce na koniec zajęć w rankingu punktów. 4.5 były rozdawane osobom z 2 i 3 miejsca.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- PBL - grywalizacja oparta tylko na tych trzech elementach.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Zwiększona częstotliwość oddawanych prac (w tym bonusowych, nieobowiązkowych zadań) i pojawiania się na zajęciach studentów względem niezgrywalizowanej grupy, jednak z czasem trwania grywalizacji zauważono coraz mniejsze zaangażowanie studentów w wykonywanie zadań. Średnia ocen w zgrywalizowanej grupie na ostatnim egzaminie wynosiła średnio 3.2, gdzie w niezgrywalizowanej grupie wyniosła 3.5

NOTKA OD AUTORÓW ASGO

Nie widzieliśmy gorzej zaprojektowanego systemu grywalizacyjnego. Jest to dla nas antyprzykład, który zdecydowaliśmy się umieścić dla kontrastu. Nie jesteśmy w stanie pojąć, w jaki sposób grupa zgrywalizowana miała otrzymać lepsze wyniki z egzaminu od grupy niezgrywalizowanej, skoro liczba najwyższych ocen była limitowana do 1 egzemplarza...

SPEC

Autor:	Carman Neustaedter
Gdzie to się odbyło?:	School of Interactive Art and Technology at Simon Fraser University in Surrey, BC, Canada
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Speculative Design
Rok prowadzenia	2015
Źródło:	http://clab.iat.sfu.ca/431/

OPIS

W ramach kursu powstała gra Spec, która dotyczy zagadnienia "Speculative Design" Speculative Design to: "products, concepts, and creations that bridge the fields of art, design, cultural studies, and human-computer interaction", czyli "produkty, idee i rzeczy, które łączą sztukę, design, kulturoznawstwo i obszar interakcji człowiek-komputer". Zadaniem studentów w tej grze jest zdobywać doświadczenie, aby móc awansować na kolejne poziomy.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Poziomy są bezpośrednio związane z oceną końcową z zajęć. Każdy poziom (od przekroczenia 50%) związany jest z otrzymaniem innej oceny zgodnej ze skalą amerykańską.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- PBL - gracze zdobywają punkty (doświadczenie) i otrzymują różne tytuły w trakcie gry.
- Poziomy - gracze zdobywają doświadczenie, aby zdobywać nowe poziomy i tytuły w rankingu.

DRAMA ONLINE

Autor:	Marcin Paks
Gdzie to się odbyło?:	?
Kto był odbiorcą?	Uczniowie
Do jakiego przedmiotu?	"To put an end to the students' thoughtless and illegal habit of copying and duplicating content found online."
Rok prowadzenia	?
Źródło	

<https://www.superbelfrzy.edu.pl/pomyslodajnia/onlinedrama-albo-nic/>

OPIS

Zajęcia są wspomagane przez pewien czas platformą online (w tym wypadku autor zastosował Edmondo), na której uczniowie wcielają się w rolę wylosowanych historycznych postaci i muszą przez określony czas (tu minimum 2 tygodnie) reprezentować na tym portalu swoją postać i swoje cele. Nauczyciel narzuca jedynie tematy rozmów między postaciami, a uczniowie muszą na nie reagować, tak, jakby to zrobiła ich postać. Aktywność graczy nagradzana jest odznakami i punktami, która na zakończeniu podsumowywana jest i ukazywana w perspektywie osiągnięć całej grupy.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Brak informacji.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Odgrywanie roli - gracze przyjmują w trakcie zajęć postacie i odtwarzają ich motywacje i charakter.
- Cele - każdy gracz ma jakiś określony cel.
- PBL - nagrody za wykonywane zadania.

THE MULTIPLAYER CLASSROOM

Autor:	Lee Sheldon
Gdzie to się odbyło?:	Indiana University, RPI (Rensselaer Polytechnic Institute)
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Games and Simulation Arts and Sciences
Rok prowadzenia	2009
Źródło	https://www.youtube.com/watch?v=o8QC8yNy5jl

OPIS

Zajęcia prowadzone przez Sheldona uległy grywalizacji. Na początku Sheldon poinformował wszystkich studentów, że mają ocenę F. Mogą jednak zrobić podciągnąć ją na wyższą, jeśli będą chcieli (stawiając przed nimi wyzwanie).

- Na pierwszych wykładach studenci stworzyli swoje postacie, w które wcielali się w trakcie wykładów.
- Na lekcjach studenci uczyli się wzajemnie od siebie (prowadząc dla siebie zajęcia), cały czas przedstawiając perspektywę swojej postaci.
- Studenci mogli podchodzić do egzaminów kilka razy, gdzie Sheldon nie zmieniał swoich pytań, ale dawał za poprawne rozwiązania coraz mniej punktów. W ten sposób studenci mogli uczyć się na błędach i spróbować ponownie.
- W trakcie całego roku gracze zbierają punkty (exp), które pozwalały im zwiększać swój poziom.
- Chodzenie na zajęcia było nagradzane pokaźną liczbą punktów, a nie karane minusowymi punktami czy ocenami.
- W trakcie egzaminów studenci dzielili się na 4-5 osobowe grupy, tworzące gildie. Na egzaminach pojawiało się 10 pytań, które były najmniej punktowane ze wszystkich. Gildia, która najlepiej odpowiedziała na te pytania, zdobywała wszystkie punkty dla swoich członków (studentów).

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Zdobyte poziomy wpływały na ocenę ostateczną studentów na zajęciach. Studenci zaczynali od oceny F (najniższa w amerykańskim systemie edukacji) i aby otrzymać lepszą ocenę, musieli zaangażować się w zdobywanie poziomów.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Awatar - gracze na zajęciach wcielali się w postać, którą sami wymyślili.
- Poziomy - gracze mogli awansować na nowe poziomy.
- Doświadczenie (exp)- zdobywane za wykonywanie zadań.
- Klany - gracze pracujący w drużynach formowali klany, które mogły razem zdobywać dla siebie punkty exp.
- Grind - gracze mogli podchodzić do egzaminów ile razy chcieli, ale za każdym razem zdobywali za niego mniejszą liczbę punktów (ocenę). Mogli w ten sposób poprawić swój poprzedni wynik za ten egzamin.

THE LOST MANUSCRIPT

Autor:	Lee Sheldon
Gdzie to się odbyło?:	RPI Emergent Reality Lab
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Język Mandaryński
Rok prowadzenia	2011
Źródło	https://www.youtube.com/watch?v=o8QC8yNy5jl

OPIS

Cały kurs przeprowadzany był na zajęciach nauki języka chińskiego, gdzie na pierwszych zajęciach studenci dowiedzieli się o innej grupie (rocznik wyżej), która za 3 miesiące wyrusza do Pekinu na wymianę. Na drugich zajęciach została zaaranżowana scenka, w której pojawiła się kobieta mówiąca tylko po mandaryńsku. Po jej wystąpieniu nauczyciel powiedział studentom, że nastąpiła zmiana. Tamta grupa nie może udać się na wymianę, więc to oni będą musieli pojechać do Chin... I że zamiast za 3 miesiące, wymiana nastąpi za 2 tygodnie.

Po dwóch tygodniach, w klasie odegrano scenki, które symulowały wyjazd studentów, takie jak wymiana waluty, kupowanie biletu, rezerwacja pokoju w hotelu itp. Studenci przed "wyjazdem" dowiedzieli się też, że na miejscu będzie ktoś, kto będzie im pomagał. Po dotarciu na miejsce okazało się, że nie ma nikogo takiego i muszą zaopiekować się sobą nawzajem.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Każde zajęcia były przeprowadzane w sposób symulacji jakiegoś nowego środowiska (np. zagadnienie kupowania rzeczy w sklepie spożywczym), w którym studenci uczyli się nowych słówek i form językowych. Kurs kończył się fikcyjnym aresztowaniem studentów (egzaminem), kiedy Ci znaleźli się w miejscu, w którym nie powinny być (w Zakazanym Mieście w Pekinie). Przesłuchiwanie poruszało wszystkie tematy, które do tej pory studenci poznali i stanowił ocenę ich zdobytej wiedzy.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Rola - gracze przyjmowali pewne role (mimo, iż były bardzo zbliżone do rzeczywistości), w których odgrywali studentów chodzących na nauczanie języka chińskiego, którzy wyjeżdżają do Pekinu na wymianę uczniowską.

- Symulacja - studenci zostali postawieni przez różnymi doświadczeniami, które miały symulować realne środowiska, na które mogli faktycznie natrafić po dotarciu do Pekinu.
- NPC - w trakcie zadań pojawiali się NPC, z którymi gracze wchodzili w interakcję.
- Współpraca - gracze nie mieli żadnej pomocy poza sobą, dlatego musieli mocno stawiać na współpracę, aby sobie razem poradzić z nowym wyzwaniem.

JAKIE BYŁY EFEKTY ZASTOSOWANIA GRYWALIZACJI?

Według opinii prowadzącego, studenci w ciągu paru tygodni poznali zagadnienia, których nauczanie w tradycyjny sposób zajmuje około roku nauczania.

SECRETS: A CYBERCULTURE MYSTERY GAME

Autor:	David Seelow we współpracy z Lee Sheldonem
Gdzie to się odbyło?:	Excelsior College in New York State
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Culture and Identity on the internet
Rok prowadzenia	2015
Źródło	https://www.youtube.com/watch?v=o8QC8yNy5jl

OPIS

Kurs prowadzony jest przy wykorzystaniu materiałów video nagranych wcześniej przez autora. W trakcie pierwszych zajęć (które prowadzone są w normalny sposób) nagle okazało się, że niektóre osoby pochodzą z przyszłości i wspominają coś o "PE - Primal Empathy" (PE to element zmieniający DNA, która pozwala osobom stworzyć tak silną więź, że przekracza ona bariery kulturowe, rasowe czy państwowe). W kolejnych filmach pojawia się osoba krytycznie odnosząca się do PE. Zadaniem studentów było poznać temat, wyszukując informację o PE z fikcyjnych i prawdziwych materiałów. Autor kursu stworzył własne strony internetowe, które jednak korzystały z prawdziwych źródeł. Jako że całość programu odbywa się w sieci, to pomiędzy studentów zostali wrzuceni podstawieni, fikcyjni studenci (dwójka studentów sterowanych przez autora kursu), którzy wprowadzali do gry nową narrację. Kiedy studenci poznali, że nie są to prawdziwe osoby, zaczęli zgłębiać także ich historię i motywację.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Fabuła - gra oparta jest silnie na fabule, gdzie przedstawiane są dwie przeciwne strony. Zadaniem graczy jest odkrycie ich prawdziwych motywacji NPC - w trakcie zajęć pojawiają się NPC, którzy dają graczom nowe informacje na temat fabuły.
- Ukryci NPC (non player character, czyli postać niebędąca graczem) – okazuje się, że wśród studentów są podstawione osoby, które nie są studentami (jest to możliwe dzięki prowadzeniu zajęć online). Te osoby zdradzają więcej informacji o fabule gry.
- Podejmowanie decyzji - to od graczy zależy, po której stronie się opowiedzą i kogo będą słuchać.

NARZĘDZIA

BRAINSCAPE

Autor:	Firma BrainScape
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie, studenci
Do jakiego przedmiotu?	Nauka języka, Przygotowanie do testów, powtarzanie wiedzy
Rok prowadzenia	2010
Źródło	https://www.brainscape.com/

OPIS

Strona pozwala na korzystanie z gotowych fiszek przypisanych do różnych tematów lub pozwala stworzyć swoje własne zestawy, aby móc przyswoić sobie wiedzę w sposób powtarzalny. Po ujawnieniu odpowiedzi do każdej fiszki uaktywnia się mechanizm oznaczania fiszek w 5-stopniowej skali od "Nie wiedziałem tego" do "Wiedziałem to". Algorytm dobiera hasła w zależności od odpowiedzi gracza, aby powtarzał elementy, z którymi ma problemy.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Dostosowanie poziomu do umiejętności gracza - częściej będą powtarzać się fiszki, które oznaczyliśmy jako ocenę 1 lub 2 (mało znane), niż te które oznaczyliśmy jako dobrze znane, na poziomie 4-5.
- Współtworzenie fiszek z innymi użytkownikami - użytkownicy mogą tworzyć fiszki i dzielić się nimi z innymi graczami.

KNOWRE

Autor:	Firma KnowRe
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie, nauczyciele
Do jakiego przedmiotu?	Matematyka
Rok prowadzenia	2013
Źródło	https://www.knowremath.com/

OPIS

Narzędzie przeznaczone tylko dla uczniów i nauczycieli, które pozwala przyswoić zagadnienia matematyczne z klas 1-12 (klasyfikacja USA) sprawiając jednocześnie, że nauczyciel otrzymuje pełny widok na postępy każdego ucznia i widzi, w czym mu idzie lepiej, a gdzie popełnia błędy. KnowRe pozwala graczowi przemierzać lekcje na mapie świata gry, za których wykonanie zdobywa gwiazdki i odblokowuje kolejne lekcje.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Brak informacji. Wiadomo jedynie tyle, że nauczyciel ma podgląd do postępów swoich uczniów na każdym etapie ich rozgrywki, dlatego może skupić się na indywidualnych problemach każdego z uczniów, bo widzi, gdzie mają braki.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Mapa świata - gracz porusza się po mapie heksagonalnej świata przedstawiającej wyzwania, których gracz może się podjąć.
- Poziomy - wraz z ukończeniem pierwszych poziomów, odblokowują się nowe ścieżki, które stopniowo odsłaniają przed graczem coraz trudniejsze zagadnienia.
- Punkty - gracz za ukończone lekcje zdobywa gwiazdki, które są przypisywane do jego konta i wyznaczają jego postęp w danej kategorii poziomu.
- Fabularyzowanie zadań - niektóre z poziomów (trudno określić jaki procent) mają rozpisane fabularne zagadnienie np. w postaci komiksu, które przedstawia zadanie (np. w komiksie na 6 scenach, ukazana jest postać, która chce dotrzeć z miasta A, do miasta B, ale nie wie, ile ta droga jej zajmie. Zadaniem gracza jest obliczyć długość trasy.)

GALACTIC MAPPERS

Autor:	Firma - Quest to Learn
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie
Do jakiego przedmiotu?	Geografia
Rok prowadzenia	2011
Źródło	

<https://www.edutopia.org/blog/classroom-game-becomes-embedded-assessment-ross-flatt>

OPIS

Szkolenie trwa 60-90 minut, w trakcie którego uczniowie dzielą się na drużyny, aby wcielić się w role kartografów wynajętych przez obcych. Zadaniem graczy jest stworzenie mapy świata, który zamieszkuje rasa obcych. Problem w tym, że zleceniodawcy nie pamiętają, jak wygląda ich mapa. Wiedzą, co na niej było, ale nie wiedzą gdzie.

Praca odbywa się w drużynach. Każdy zespół tworzy swoją część mapy świata, aby na końcu połączyć je w jedną, dużą mapę.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Fabuła - gracze otrzymują zarys fabularny swojego zadania, który przedstawia im abstrakcyjny świat, w którym istnieją inne rasy w kosmosie. Gracze wcielają się również w jedną z obcych ras, Ozos, którzy są dobrzy w tworzeniu map.
- Karty - w trakcie szkolenia wykorzystywane są karty, które zawierają fragmenty świata obcych. To przy ich pomocy gracze tworzą mapę.
- Nagrody bonusowe - uczniowie mogą dostać dodatkowe karty fragmentów mapy świata w ramach nagrody za np. kreatywność, współpracę w drużynie itp.
- Wymiana między drużynami - gracze pomiędzy kolejnymi etapami mogą wymieniać między sobą do maksymalnie dwóch kart.
- Punkty - gracze wykorzystując "Features Card" mogą zdobywać w trakcie szkolenia Planet Points.
- Rywalizacja - Na końcu szkolenia zostaje wyłoniona drużyna, która zdobyła najwięcej Planet Points (której najlepiej udało się odbudować prawdziwy wygląd planety).

CLASSCRAFT

Autor:	Firma Classcraft
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie, nauczyciele
Do jakiego przedmiotu?	Rozwój zaangażowania i zachowań
Rok prowadzenia	2016
Źródło	https://www.classcraft.com/

OPIS

Narzędzie służy do zgamifikowania doświadczenia klasowego. Narzędzie pozwala każdemu uczniowi odzwierciedlić siebie w wirtualnym świecie w postaci awatara, który określony jest punktami HP (żywotność), AP (mana, czyli moc magiczna) oraz XP (doświadczenie). Uczniowie za prezentowanie pozytywnych zachowań, jak np. poprawna odpowiedź na pytanie, pomoc w zadaniu innym uczniom, oddanie zadania na czas, dostają punkty XP. Punkty te następnie pozwalają graczom odblokowywać różne moce, które ich postać może użyć w realnym świecie, np. uczeń może użyć danej mocy, aby móc otrzymać odpowiedź do jednego z zadań na egzaminie. Za złe zachowania, np. błędne odpowiedzi na pytania, spóźnianie się na lekcje, gracze tracą HP. Po utracie całego HP, uczeń musi podjąć się dodatkowej czynności, która pozwoli mu odnowić HP. Gra wykorzystuje także aspekty drużynowe przy zadaniach grupowych, gdzie gracze mogą otrzymywać wspólne kary lub bonusy za działania swoich członków drużyny.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Punkty XP oraz HP odzwierciedlają dobre i negatywne zachowania ucznia. Oba te aspekty mogą wpływać na ocenę ucznia, jeśli nauczyciel zechce powiązać to w ten sposób z systemem nauczania. Narzędzie można wykorzystywać jednak w całości poza systemem ocen i potraktować je jako dodatkowe narzędzie motywacyjne.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Awatar - gracze wybierają awatara, który reprezentuje ich w cyfrowym świecie.
- Statystyki - awatar gracza ma określone punkty HP i AP, które określają jego życie i manę (na używanie mocy). Doświadczenie - gracze zdobywają doświadczenie, które

po przekroczeniu pewnego progu (poziomu) odblokowują nowe moce do wykorzystania.

- Klany - gracze formują drużyny, które są wzajemnie za siebie odpowiedzialne. Jeśli jeden z awatarów straci całe życie, to każdy członek klanu (drużyny) otrzymuje także małą karę w postaci negatywnych punktów HP.
- Umiejętności - gracze odblokowują za XP moce, które dają im realne benefity.

CODECOMBAT

Autor:	Firma CodeCombat
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie, nauczyciele
Do jakiego przedmiotu?	Programowanie
Rok prowadzenia	2016
Źródło	https://codecombat.com/

OPIS

Narzędzie do nauczania programowania, w którym podczas nauki zmieniamy wytyczne elementów w grze (np. zachowania postaci, ruchów bohaterem itd.), aby osiągnąć pewne zadania i misje wewnątrz gry. Do zmian używamy języka programowania, którego uczymy się od podstaw, poznając, wraz z kolejnymi poziomami, coraz to trudniejsze zagadnienia. Narzędzie wykrywa błędy i wskazuje je graczowi, podsuwając rozwiązania, jak sobie z nimi poradzić.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Brak informacji. Wiadomo jednak, że nauczyciel ma podgląd do postępów ucznia i może podpowiadać mu, jak ma pokonać dany poziom, jeśli uczeń ma z nim problem.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Świat gry - gra przedstawia przed graczem fikcyjny świat gry, w którym gracz podejmuje się zmian poprzez programowanie pewnych zachowań.
- Awatar - na każdym poziomie gracz wciela się w jakiegoś bohatera, który musi zmierzyć się z napotkanym problemem.
- Poziomy - gracz odblokowuje nowe poziomy wraz z postępem swojego rozwoju.
- Podpowiedzi - gracz otrzymuje podpowiedzi, jak poprawnie wykonać zadanie, jeśli ma z nim problem.

SOCRATIVE

Autor:	Firma Socrative
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie, studenci, nauczyciele
Do jakiego przedmiotu?	Wszystko
Rok prowadzenia	2010
Źródło	https://www.socrative.com/

OPIS

Narzędzie do tworzenia quizów, które pozwala otrzymywać natychmiastową informację zwrotną (tzw. instant feedback) od graczy, na bieżąco, nawet w trakcie trwania quizu. Dodatkowe narzędzie umożliwia zaprojektowanie quizu w formie wyścigu, gdzie gracze rywalizują ze sobą o to, kto szybciej dotrze do końca.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Quiz - gracze rozwiązują quizy przygotowane przez nauczycieli lub biorą udział w gotowych zestawach quizów.
- Rywalizacja - gracze konkurują ze sobą i widzą wynik przeciwników.
- Instant feedback - nauczyciel widzi na bieżąco postępy graczy i ich odpowiedzi.

JUST PRESS PLAY

Autor:	Rochester Institute of Technology i Microsoft
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Studenci
Do jakiego przedmiotu?	Encouraging to positive social behaviours in academic life
Rok prowadzenia	2011
Źródło:	

<http://www.pjap.psychologia.uni.wroc.pl/sites/default/files/2016/14/3/3/Katarzyna%20Skok-2016-14-3-3.pdf>

OPIS

Just press play to gra online, w którą studenci grają poza godzinami wykładów, aby nauczyć się podstaw studenckiego życia. Narzędzie wystartowało w 2011 roku, gdzie udział w nim wzięło 750 studentów kierunku Interactive Games and Media.

W grze postawiono fabularne zadania np. odkryj tajemniczą historię RIT, pokonaj konflikt pomiędzy indywidualizmem i grupą albo pomiędzy sztuką i technologią. Gracze sami wybierali, jakich zadań chcą się podjąć. Zadania zostały stworzone tak, aby ukazać kombinację czynników "Explore/Master" i "I/We". Celem zadań było zachęcenie studentów do pro-akademickiego i pro-socjalnego zachowania.

JAK GRYWALIZACJA ŁĄCZYŁA SIĘ Z SYSTEMEM OCEN?

Brak informacji - udział w narzędziu był opcjonalny i nie wpływał w żaden sposób na faktycznie funkcjonowanie na uczelni.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- Awatar - każdy gracz tworzył swojego awatara w świecie gry.
- Zadania - gracze podejmowali się zadań, które sami chcieli wykonać. Zadania były podzielone na różne kategorie.
- Osiągnięcia (+Badges) - za wykonywanie zadań gracze odblokowywali osiągnięcia przypisane do swojego konta. Dostawali je też także za nadprogramowe czynności, jak np. wypożyczenie pewnej książki w bibliotece uczelni.
- Wyzwania - np. pojedynki na kodowanie.
- Ranking - gracze pili się w rankingu społecznościowym.

MATH SNACKS

Autor:	Firma Math Snacks
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie
Do jakiego przedmiotu?	Matematyka
Rok prowadzenia	2009
Źródło	https://mathsnacks.com/index.html

OPIS

Na narzędzie składają się interaktywne gry stworzone do tego, aby rozwijać u uczniów klas 4-8 znajomość matematyki. Dzięki grom użytkownicy poznają nowe zagadnienia i mogą utrwaląć wiedzę oraz umiejętności w obszarach, z którymi zetknęli się już wcześniej.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

Elementy zależne od wybranej gry, jednak cechy wspólne to:

- Fabuła - gracze stają przed fikcyjnym światem gry w jakimś konkretnym celu.
- Awatar - gracze wcielają się w cyfrowego awatara (bohatera gry).
- Punkty - gracze zdobywają punkty, które reprezentują ich wynik w grze.

YOUSICIAN

Autor:	Firma Yousician
Gdzie to się odbyło?:	Online
Kto był odbiorcą?	Uczniowie, studenci
Do jakiego przedmiotu?	Muzyka
Rok prowadzenia	2010
Źródło	https://yousician.com/

OPIS

Narzędzie, które w formie gry pozwala nauczyć się grać na wybranym instrumencie muzycznym. Uczy podstaw związanych z użytkowaniem instrumentu, a także pozwala rozwijać swoją wiedzę o kolejne kroki, odblokowując nowe poziomy. W aplikacji można śledzić swoje postępy w grze na każdym z wybranych instrumentów.

JAKIE ELEMENTY GIER I/LUB NARRACJI WYKORZYSTANO?

- PBL - gracz zdobywa punkty za prawidłową grę. Swój wynik widzi w tabeli. Może zagrać ponownie, aby poprawić wynik i pobić rekord.