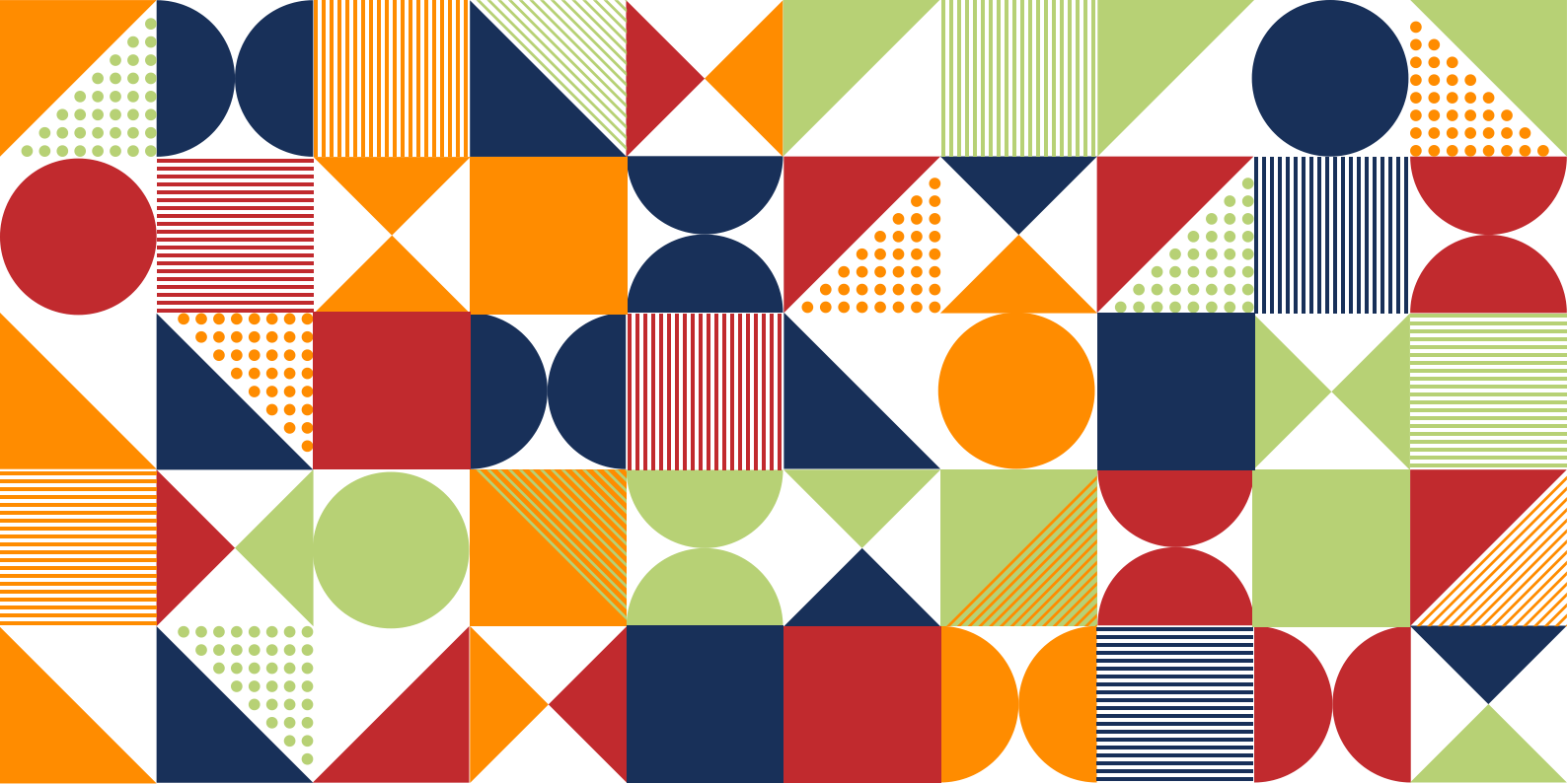




БРОШУРА ЗА ДИГИТАЛНА ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА МЛАДЕЖКА РАБОТА



СЪДЪРЖАНИЕ

1. Въведение	3
2. Теоретична основа	5
3. Анализ на ландшафта на инструментите за дигитална геймификация	9
4. Съвременни практики в младежката работа	17
5. Дигитална геймификация за социално предприемачество ...	19
6. Приобщаваща и достъпна геймификация	24
7. Ръководство за прилагане за младежки работници	30
8. Заключение	36
9. Приложения	37



Въведение

1.1. Цел на брошурата

Този брошюра има за цел да обясни какво представлява дигиталната геймификация, защо може да бъде полезна и как може да се прилага в дейности, които подкрепят уменията, мотивацията и участието на младите хора.

Брошурата представя и преглед на съществуващите инструменти, платформи и реални практики от цяла Европа. Тя подчертава как дигиталната геймификация може да подпомогне социалното предприемачество, креативността и активното гражданство сред младите хора.

1.2. Целева група

Този ресурс е предназначен за:

- Младежки работници и младежки лидери
- Обучители, фасилитатори и преподаватели
- НПО, обществени организации и социални предприятия, работещи с млади хора

Брошурата може да се използва както от начинаещи, така и от по-опитни професионалисти. Не се изискват напреднали технически умения.

1.3. Как да използвате тази брошюра

Брошурата е организирана в тематични глави. Всяка глава може да се чете самостоятелно или да се използва като ръководство стъпка по стъпка.

Младежките работници могат да използват брошурата, за да разработват нови дейности, да подобрят съществуващи програми или да проучат инструменти, които отговарят на нуждите на техните целеви групи. Обучителите могат да интегрират съдържанието в семинари или неформални учебни сесии. НПО могат да я използват за планиране на проекти, създаване на образователни материали или изграждане на капацитет на персонала.



1.4. Ключови определения

Геймификация

Геймификацията е използването на игрови елементи, като точки, значки, мисии или предизвикателства, в неигрови контекст. Целта ѝ е да увеличи ангажираността, мотивацията и участието.

Дигитална геймификация

Дигиталната геймификация използва тези игрови елементи в дигитални среди. Това включва онлайн платформи, приложения, дигитални стаи за бягство, симулации и интерактивно разказване на истории. Дигиталната геймификация позволява на младежките работници да смесват игровото обучение с дигитални инструменти, които младите хора вече използват и на които се радват.

Младежка работа

Младежката работа е неформална учебна практика, която подкрепя личностното, социалното и образователното развитие на младите хора. Тя създава безопасни пространства, в които младите хора да изследват своите умения, да си сътрудничат с връстници и да участват в живота на общността.

1.5. Относно проекта

Тази брошура е изготвена в рамките на проекта по програма Еразъм+ „Дигитални стаи за бягство за социално предприемачество“ (2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991). Тя се изпълнява от партньорство от пет организации:

- Фондация „Кореняк“ (България) – Бенефициент
- Европейска геймификация в обучението и образованието – EGLE (Белгия)
- Centrum Edukacyjne EST (Полша)
- Escape4Change SlaVS s.r.l. (Италия)
- Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Испания)

Проектът е фокусиран върху използването на дигитални стаи за бягство и техники за геймификация за подкрепа на образованието по социално предприемачество в младежката работа. Партньорството провежда изследвания, разработва игри и учебни ресурси и създава практически насоки за професионалисти.



2. Теоретична основа

2.1 Образователни ползи от геймификацията в неформалната младежка работа

Геймификацията напоследък се превърна в ценен инструмент в образованието и младежката работа. В условията на неформално обучение, където участието и креативността са особено ценени, геймификацията може да повиши ангажираността и да насърчи ключови компетентности, които традиционните методи понякога пропускат.

За разлика от формалното образование, **младежката работа** често разчита на експериментално учене и взаимодействие с връстници. Геймифицираните подходи допълват тези принципи, като предлагат мотивационни стимули, които правят учебния опит по-ползотворен. Например, включването на значки и нива в младежка програма може да помогне на участниците да осъзнаят своя напредък и да отпразнуват постиженията си, и в резултат на това да останат мотивирани за по-дълги периоди.

Геймификацията също така насърчава социалните връзки. Много младежки програми се фокусират върху сътрудничеството и изграждането на общност, което е характерно и за мултиплейър игрите, включващи кооперативни предизвикателства или споделени мисии. В такъв игрив контекст младите хора възприемат ученето като нещо активно и общо, а не като наложено или състезателно.

Освен това, геймификацията е в съответствие с принципите на обучението, основано на компетентности, насърчавани от рамки като Youthpass в европейската младежка работа. Тя помага на участниците да развиват и разсъждават върху трансверсални умения като комуникация, дигитална грамотност, креативност и устойчивост в процеса на игра и справяне с предизвикателства. Когато е добре разработена, геймификацията носи много образователни ползи.



2.2 Геймификация срещу обучение, базирано на игри, срещу Сериозни игри

Въпреки че често се използват взаимозаменяемо, геймификацията, обучението чрез игри и сериозните игри представляват различни подходи в рамките на континуум от игрив дизайн на обучението. Разбирането на техните различия помага на младежките работници да изберат правилната стратегия за своите образователни цели.

Концепция	Определение	Пример в младежката работа
Геймификация	Използване на игрови механики (точки, значки, нива, предизвикателства) в контекст извън играта за повишаване на ангажираността.	Въвеждане на значки и мисии за участниците в доброволческа програма, за да се насърчи последователното участие.
Обучение чрез игри (GBL)	Учене чрез игри, използване на предварително съществуващи или специално разработени игри като инструменти за обучение.	Възпроизвеждане на дигитална симулация, в която участниците управляват обществен проект и учат за екипната работа и управлението на ресурсите.
Сериозни игри	Пълноценни игри, създадени с образователна или социална цел, отвъд развлекателната.	Дигитална предприемаческа игра, в която играчите управляват виртуален стартап, за да научат финансова грамотност и иновации.

Геймификацията се фокусира върху структурата и мотивацията; GBL набляга на ученето чрез геймплей; а сериозните игри са насочени към завладяващи учебни преживявания с ясно изрично формулирани образователни цели. На практика младежките работници често комбинират тези подходи, като геймифицират дейности, интегрират образователни игри и дори създават сериозни игри съвместно с млади хора.

2.3 Психология на мотивацията и ангажираността

Успехът на геймификацията е свързан със способността ѝ да повишава мотивацията. Една от много влиятелните рамки, обясняващи това, е Теорията за самоопределение (ТСД), разработена от психолозите Едуард Деси и Ричард Райън. ТСД разграничава вътрешната и външната мотивация и твърди, че устойчивата ангажираност възниква, когато са задоволени три психологически потребности.



- **Автономия:** необходимостта от контрол върху собствените действия и избори. Геймифицираните дейности, които предлагат смислен избор, като например избиране на мисии или персонализиране на аватари, засилват чувството за отговорност и инициативност.
- **Компетентност:** необходимостта да се чувствате ефективни и постигнати. Предоставянето на ясни цели, обратна връзка и постижими предизвикателства позволява на участниците да изпитат напредък и майсторство. Нивата, точките за опит или съобщенията за обратна връзка подсилват това чувство за постижение.
- **Свързаност:** чувство за свързаност с другите. Социалното взаимодействие, сътрудничеството и признанието в геймифицираните среди засилват чувството за принадлежност и цел на участниците.

Когато геймификацията е в съответствие с тези нужди, тя насърчава автентична мотивация и младите хора се ангажират не само заради награди, но и защото самото преживяване е смислено и приятно. И обратно, когато геймификацията разчита единствено на външни мотиватори, без да се обръща внимание на автономността или целта, ангажираността е склонна бързо да избледнее.

Геймификацията също така се възползва от прозрения в Теорията на потока. Потокът се отнася до психологическо състояние на дълбока концентрация и удоволствие, което възниква, когато предизвикателствата са добре балансирани с умения. Добре разработената геймифицирана програма държи участниците в тази „сладка среда“, избягвайки както скуката, така и фрустрацията.

2.4 Свързване на геймификацията с развитието на предприемачески умения

Предприемачеството в младежката работа не е просто създаване на бизнес. По-скоро става въпрос за култивиране на инициативност, креативност и устойчивост. Геймификацията може да играе важна роля в развиването на тези компетенции.

1. Поемане на риск чрез преживяване

Игрите включват поемане на рискове и учене от провалите в безопасна среда. Геймифицираните предизвикателства симулират това, като възнаграждават експериментирането, устойчивостта и итерацията, всички жизненоважни черти за младите предприемачи.

2. Ориентация към цели и стратегическо мислене

Механизмите за напредък, като например куестове и мисии, отразяват предприемаческия процес на поставяне на цели, управление на ресурси и преодоляване на препятствия. Те обучават младите хора да планират стратегически и да се адаптират към променящите се условия по пътя.

3. Сътрудничество и работа в мрежа

Геймифицираните задачи за много играчи насърчават комуникацията, преговорите и лидерството, които са ключови умения както за социалното, така и за бизнес предприемачеството..

4. Креативност и иновации

Акцентът на геймификацията върху решаването на проблеми насърчава творческото мислене. Когато младежите съвместно създават игрови елементи (напр. измислят мисии или проектират предизвикателства), те практикуват иновации и генериране на идеи по осезаеми начини.

5. Рефлексия и самосъзнание

Интегрирането на етапите на рефлексия помага на участниците да формулират наученото и да изградят увереност в способностите си.

По този начин, геймифицираните учебни среди могат да действат като микросветове на предприемачеството в игрови контексти с ниски залози.

2.5 Обобщение

Геймификацията предлага мост между младежката култура и обучението. Основана на мотивационната психология и преживяващата педагогика, тя може да трансформира неформалната младежка работа в по-участническо, креативно и овластяващо преживяване. Способни да разграничат геймификацията от сродни концепции като обучение чрез игра и сериозни игри, младежките работници могат да правят информиран избор на най-добрия подход в даден контекст. И ако могат да свържат тези методи с развитието на предприемаческите компетентности, геймифицираната младежка работа се превръща в платформа за усвояване на ключови умения, полезни в реалния свят.



3. Анализ на ландшафта на инструментите за дигитална геймификация

3.1 Сравнителна таблица на 15 платформи/инструмента

Име	Описание	Основни характеристики	Цена	Достъпност/ Приобщаване	Силни страни	Ограничения	Случай на употреба/ Най-добро за
You(th) Play – Виртуална планета	Хибридна екологична игра: VR + настолна версия за екологично образование.	Мисии за истории, задачи от реалния свят, ръководства за фасилитатори, VR и настолни режими.	Безплатно за НПО/финансирано по програма „Еразъм+“	Хибридният формат увеличава достъпа; версията на платката е подходяща за настройки с ниски ресурси.	Многоформатен; силно тестване за младежи; последващи действия от местни граждани.	VR версията е ограничена до ръководени семинари; публичният дигитален достъп е ограничен.	Екологично образование, смесени семинари, граждански действия.
ARIS	Мобилен платформа за търсене на съкровища, базирано на местоположение, и интерактивни истории.	Повишаване на осведомеността относно изменението на климата и системното мислене	Безплатно / с отворен код.	Мобилно-адаптивен; WCAG зависи от избора на разработка.	Пълен творчески контрол; безплатно.	Изисква умения на разработчика за разширени функции; няма вградени настройки по подразбиране за включване.	Гражданска ангажираност, базирана на място, картографиране на общността, събиране на местни данни.
Youthwork Digital (YMCA Румъния)	Платформа за дигитални ресурси за младежки работници. МООС модули + шаблони за геймификация.	МООС, шаблони, инструменти за практика, споделяне от връстници, пакети за фасилитиране.	Безплатно и публично.	Проектиран за включване; многоезичен; опростен потребителски интерфейс.	Готов за употреба, тестван в балкански условия, подходящ за уязвими групи.	По-малко интерактивност в реално време в сравнение с по-големи игрови платформи.	Изграждане на капацитет, инструменти за уязвими младежи, обучение на фасилитатори.

Име	Описание	Основни характеристики	Цена	Достъпност / Приобщаване	Силни страни	Ограничения	Случай на употреба/ Най-добро за
Wooclap	Платформа за взаимодействия на живо за анкети, викторини и ангажиране на класа.	Викторини на живо, анкети, облаци от думи, таймери, анализи.	Безплатно основно; платени нива.	Подходящ за браузър/мобилни устройства; за различни устройства.	Много лесна обратна връзка в реално време; подходяща за хибридни сесии.	Ограничено разказване на истории/игрово повествование; ограничения на въпросите в безплатния план.	Сесии на живо, формиращо оценяване, езикова практика.
S'cape (Genially tools)	Безплатен набор от инструменти/разширения за обогатяване на игри за бягство, базирани на гениалност.	Плъзгане и пускане, таймери, точкуване, джаджи за пъзели, скриптове за Genially.	Безплатно	Работи на Genially; крива на обучение за разширения; френски език.	Богат набор от разширения; скриптове без код; активна общност.	Предлага се предимно на френски език; необходим е интернет.	Проектиране на гениални ескейп стаи; изучаване на езици, интерактивно разказване на истории.
Canva	Платформа за визуален дизайн, използвана за създаване на интерактивни презентации/игри с възможност за кликуване.	Шаблони с плъзгане и пускане; вътрешни хипервръзки; опции за експортиране.	Безплатно; Про платено.	Браузър/мобилен; лесен за начинаещи; добър за визуална достъпност, ако е добре проектиран.	Много лесен дизайн; печат и дигитален експорт; бързо прототипиране.	Липсва вградена игрова логика (резултати/таймери); ограничена интерактивност в реално време.	Бързи интерактивни презентации, материали за игра за печат, асинхронни бягства.
Kahoot!	Платформа за игри, базирана на викторини, за игра в реално време и асинхронна игра.	Викторини на живо, анкети, отчети, интеграция (Zoom).	Безплатно основно; премиум.	Мобилно ориентиран; локализирани интерфейси; нуждае се от интернет.	Широко възприет; насърчава конкуренцията и ангажираността.	Интернет зависимост; ограничени задачи с отворен край.	Проверки на знанията, подготовка преди поглъщащи сесии.
Mentimeter	Интерактивен инструмент за презентации за анкети, облаци от думи, QandA.	Облаци от думи, класиране, анонимен вход, визуализации на живо.	Безплатно с ограничен достъп; платени планове.	Базиран на браузър; многоезичен; достъпни опции за въвеждане.	Приобщаващо участие, подходящо за тихи гласове.	Не е силно „игрово“; изисква интернет.	Планиране с участието на обществеността, приобщаващо анкетиране, дистанционни семинари.
GooseChase	Мобилно приложение за търсене на съкровища с GPS мисии и фото задачи.	GPS мисии, класации, галерии на живо, мултимедийни материали.	Безплатно за малки; премиум за големи.	Само за мобилни устройства; английски потребителски интерфейс; възможни са хибридни опции.	Силно ангажиращо обучение на открито, насърчава работата в екип.	Изисквания за свързаност и мобилни устройства; езиково ограничение.	Лов на открито, граждански/екологични ловове, пътеки за културно наследство.

Име	Описание	Основни характеристики	Цена	Достъпност/ Приобщаване	Силни страни	Ограничения	Случай на употреба/ Най-добро за
Twine	Инструмент с отворен код за създаване на интерактивни разклоняващи се истории.	Нелинейни пасажии, променливи, мултимедия, експорт в HTML.	Безплатно	Междуплатформена; достъпността зависи от избора на автор.	Лесен старт за непрограмисти; мощен при разширена версия.	Няма вградена функция за сътрудничество; достъпността зависи от дизайна на автора.	Интерактивни разкази, разклоняващи се сценарии за обучение, базирано на решения.
Miro	Съвместна дигитална бяла дъска за брейнсторминг и съвместно творчество.	Безкрайно платно, шаблони, сътрудничество в реално време, интеграции.	Безплатно ограничено; платени планове / образователни отстъпки.	Много устройства; езикови опции; ограничена разширена достъпност.	Отличен за съвместно създаване и дистанционна екипна работа.	Ограничения на безплатния план; изисква стабилен интернет и честотна лента.	Работилници за съвместно проектиране, картографиране на предприемачески идеи, екипно планиране.
ClassDojo	Приложение за поведение и комуникация в класната стая (точки, портфолиа).	Система за точки, аватари, съобщения, портфолиа.	Безплатно ядро; платен семеен абонамент	Многоезичен; удобен за мобилни устройства; използва се в основни настройки.	Силна семейна ангажираност; опростена поведенческа геймификация.	Може да прекалено набляга на външните награди; опасения за поверителност.	Ангажираност в началното училище, социално-емоционално образование, комуникация между родители и училище.
Genially	Създател на интерактивно съдържание без код (презентации, игри, викторини).	Интерактивни бутони, анимации, проследяване, шаблони.	Безплатен / Професионален / Масън (платени нива).	Достъпност на Aims; проблеми с мобилното изобразяване при някои взаимодействия.	Много гъвкав; силни геймификационни функции; визуална привлекателност.	Някои мобилни ограничения; експорт и анализи при платени планове.	Интерактивни презентации, разпространение на информация, игри за бягство, насочени към обществността.
HMH Classcraft™	Платформа за ролеви игри в класната стая, превръщаща обучението в квестове в стил RPG.	Квестове, аватари, награди, анализи на учители, проследяване на поведението.	Абонамент (ценообразуване на институцията).	Многоплатформен; цели приобщаващо ангажиране.	Силна ангажираност, мащабируемост, данни за учителите.	Цена за институциите; по-малко дълбока персонализация на играта.	Геймифицирани учебни програми за целия клас, социоемоционално и емоционално обучение (SEL), дългосрочно ангажиране.
Duolingo	Геймифицирано приложение за изучаване на езици с нива, серии, постижения.	Нива, XP, серии, адаптивни задачи, класации.	Безплатно; Duolingo Plus платено.	Мобилно ориентиран; широкодостъпен; подкрепящ много учещи.	Силно ангажираща; научно обоснована педагогика; много мащабируема.	Ограничена практика в реалните разговори; не е решение за пълна плавност на говоренето.	Самостоятелно изучаване на езици, микрообучение, многоезични младежки групи.



3.2 Критерии за оценка на инструментите (използваемост/цена/приобщаване/достъпност и др.) - обобщение на оценката

Краткото резюме по-долу показва как 15-те изследвани инструмента се оценяват по ключовите измерения на проекта.

- **Използваемост и крива на обучение** - Инструменти като **Canva**, **Genially**, **Kahoot!**, **Wooclap** и **ClassDojo** получават високи оценки за лекота на използване. Те изискват малко обучение и позволяват бързо прототипиране. Инструменти, които предлагат по-голяма гъвкавост (ARIS, Twine, Miro), предоставят повече свобода на дизайна, но изискват повече технически умения от фасилитаторите.
- **Цена и лицензиране** - Съществува силна комбинация: много инструменти с висока стойност имат използвани безплатни нива (Kahoot!, Genially, Canva, Twine, ARIS, Youthwork.Digital). Премиум платформите (Classcraft, Genially Pro, GooseChase premium) могат да добавят разширена аналитика или мащабиране, но изискват бюджети от неправителствени организации или образователни организации.
- **Достъпност и приобщаване** - Хибридните и нискотехнологичните опции (версия на дъската You(th) Play, експортиране от Canva, инструменти Genially + S'care) са най-подходящи за контексти с приобщаване и ниска свързаност. Няколко платформи са ориентирани към мобилни устройства (Kahoot!, Duolingo, GooseChase), което увеличава обхвата, но може да изключи потребители без смартфони. Достъпността често зависи от практиките за създаване: инструментите с отворен код (Twine, ARIS) могат да бъдат достъпни, но изискват обмислен дизайн, за да отговарят на насоките на WCAG.
- **Адаптивност и персонализиране** - Платформите с отворен код или без код (Twine, ARIS, Genially + S'care) позволяват дълбока персонализация, подходяща за местен контекст и сценарии за социално предприемачество. Miro и Canva позволяват съвместно създаване, но може да се нуждаят от инструменти за свързване, за да добавят механики за оценяване или прогресия.



- **Мащабируемост и устойчивост** - Платформи с облачни инфраструктури и широко приложение (Duolingo, Classcraft, Kahoot!, Genially) се мащабират лесно и могат да достигнат до много потребители. Устойчивостта зависи и от ресурсите на общността и офлайн версиите. Проектите установиха, че хибридните решения (цифрови + печатни) предлагат най-добра устойчивост в условия с ниски ресурси.
- **Технически изисквания и надеждност** - Инструменти, които изискват стабилен интернет или усъвършенстван хардуер (VR за Virtual Planet, GooseChase outdoors с GPS), могат да ограничат използването им в селските райони. Осигурете резервни нискотехнологични версии или офлайн експортиране.
- **Функции за данни и оценка** - Инструменти с анализи (Wooclap, Genially Pro, Kahoot!, Classcraft) поддържат мониторинг и оценка. За много неправителствени организации е достатъчно просто отчитане (процент на завършване, резултати от тестове), но измерването на дългосрочните резултати от обучението или предприемачеството изисква допълнителен дизайн за оценка.
- **Общност и подкрепа** - Платформи с активни общности или обширни уроци (общност S'cape/Genially, общност Twine, Youthwork.Digital) помагат на практикуващите да възприемат и адаптират инструментите по-бързо. Общностите с отворен код също така позволяват споделяне между връстници и шаблони за многократно употреба.
- **В крайна сметка:** Няма перфектен инструмент. Изберете според вашите приоритети - **включване и офлайн възможности** (изберете хибридни/печатни + прости мобилни инструменти), бързо прототипиране (Canva, Genially), богати разклоняващи се наративи (Twine, ARIS), **взаимодействие и оценка на живо** (Wooclap, Kahoot!, Mentimeter), или **пълноценно ангажиране с RPG игри в клас** (Classcraft).



3.3 Примери за употреба в младежката работа - извлечени поуки и предстоящи предизвикателства (резюме)

По-долу са представени кратки, практически ориентирани поуки и предизвикателства, извлечени от реалните случаи на употреба, описани в анализа. Тези точки отразяват какво е работило добре и за какво трябва да се внимава при прилагането на разглежданите инструменти в младежки среди.

Извлечени поуки (какво е работило добре)

- **Хибридните формати увеличават обхвата.** Хибридният (VR + дъска) **You(th) Play – Virtual Planet** позволи участие в градски и селски райони
- **Инструментите за нискобарьерно навлизане бързо изграждат капацитет.** Платформи като **Youthwork Digital, Canva and Genially** позволяват на младежките работници да създават смислени геймифицирани дейности с минимално обучение. Те са идеални за бързи пилотни проекти и за организации с ограничен технически опит.
- **Инструментите, базирани на местоположение, и гражданските инструменти дават осезаеми резултати.** **ARIS** и **GooseChase** превърнаха младежите в активни събирачи на данни и застъпници на общността (напр. картографиране на горещи точки на замърсяване; пътеки на наследството), генерирайки реален политически принос и местни действия.
- **Инструментите за взаимодействие на живо насърчават участието и размисъла.** **Wooclap, Kahoot! и Mentimeter** успешно подкрепиха обсъждания на живо и формиращи проверки, които помогнаха за превръщането на геймплея в обучение.



- **Инструментите с отворен код и без код дават възможност за креативни разкази.** Twine и ARIS дадоха възможност за съвместно създаване на разклоняващи се сценарии, свързани със социалното предприемачество и етичните дилеми.
- **Докладвани са практически предизвикателства.**
- **Пропуски в свързаността и устройствата.** Много младежи в селските райони или в райони с ограничени ресурси нямат надежден интернет или устройства. Проектите преодоляха това, като предлагаха версии за печат или на табло, и като зареждаха предварително съдържание, където е възможно.
- **Пропуски в свързаността и устройствата.** Много младежи в селски или слаборазвити райони нямат надежден интернет или устройства. Проектите преодоляха това, като предлагаха версии за печат или табло и като предварително зареждаха съдържание, където е възможно.
- **Достъпността не е автоматична.** Инструментите рядко гарантират съответствие с WCAG по подразбиране. Дори платформите, които изглеждат достъпни, изискват съзнателни практики за създаване (алтернативен текст, четливи шрифтове, надписи), за да се осигури реално включване.
- **Техническите умения и фасилитацията са от значение.** Мощните платформи (ARIS, Twine, Miro) изискват обучение на фасилитаторите. Проектите наблягат на инвестирането на време в повишаване на квалификацията на фасилитаторите и пилотни тестове преди внедряването.



- **Балансиране на геймифицирани награди спрямо вътрешно обучение.** Някои платформи рискуват да разчитат прекомерно на външна мотивация (класации, точки). Практикуващите съобщават за необходимостта от проектиране на етапи на размисъл и създаване на смисъл, така че обучението да продължи и след играта.
- **Устойчивост и финансиране за премиум функции.** Премиум плановите (GooseChase premium, Classcraft институционални лицензи, Genially Pro analytics) подобряват функционалността, но се нуждаят от бюджетно планиране. НПО трябва да преценят безплатните/хибридни алтернативи или да търсят образователни отстъпки.

Практически съвети от практиката

- Винаги пилотирайте с малка група; събирайте качествена обратна връзка и технически записи.
- Осигурете нискотехнологични резервни варианти (печатни материали, офлайн PDF файлове) за всяка дигитална дейност.
- Комбинируйте инструменти за взаимодействие на живо (Wooclap/Kahoot!) с инструменти за разказване (Twine/Genially), за да съчетаете оценяването с потапянето.
- Включете обсъждане/размисъл като задължителен етап, за да превърнете играта в учене и предприемаческо мислене.



4. Съвременни практики в младежката работа

4.1 Истории на успеха и практически приложения от младежки организации/младежки работници

В 15-те изследвани практики се появяват няколко повтарящи се модела на успех:

- **Нискобюджетните дизайни с висока ангажираност работят добре.** Проекти, използващи настолни игри или сценарии, базирани на карти (FutureForge, GOE I, ERSE), постигнаха силна ангажираност и са лесни за изпълнение от младежките работници с минимални ресурси. Тези формати се оказаха особено полезни в младежки центрове и семинари за кариерно ориентиране.
- **Цифровите симулации разширяват обхвата и дълбочината.** Цифровите стаи за бягство, 3D виртуалните светове и сериозните игри (E-SCAPE, EDGE, BC4ESE) позволиха безопасно практикуване на сложни сценарии - пригодност за заетост, решения на работното място, еко-социално предприемачество - помагайки на участниците да репетират поведение и да видят последствията без риск в реалния свят. Тези инструменти също така поддържаха дистанционното предоставяне и смесени формати.
- **Геймифицираните акредитиви и микро-значките повишават мотивацията и признанието.** Платформите със структурирани мисии и значки (елементи на iDEA, YBI) показаха висока степен на завършване и устойчиво участие, полезни там, където е необходимо официално признание или мотивация.
- **Изграждането на методологичен капацитет умножава въздействието.** Проекти, които обучаваха младежки работници и предоставяха отворени наръчници/уроци (GROW, Gaming4Skills, GDL), позволиха на много специалисти на първа линия да проектират и адаптират геймифицирани дейности - създавайки мултипликаторен ефект отвъд пилотните проекти.

- 
- **Социалното предприемачество и приобщаването са добре обслужвани от сценарийно обучение.** ERSE, BC4ESE и EDGE използваха сценарийно базирана геймификация, за да повишат осведомеността за моделите на социалния бизнес и да практикуват вземане на решения, фокусирани върху приобщаването - което доведе до конкретни образователни ресурси и мотивирани участници, склонни към социални начинания.

Практически съвети за приложение, докладвани от практикуващи:

- Използвайте обсъждане/размисъл след игра, за да превърнете опита в учене.
- Локализирайте сценариите, за да съответстват на социално-икономическия контекст на участниците.
- Комбинирайте нискотехнологични и дигитални опции, за да увеличите максимално достъпността.

4.2 Извлечени поуки и изправени пред предизвикателства

Проектите също така докладваха няколко повтарящи се предизвикателства и поуки:

- **Изисквания за ресурси и технически аспекти.** Цифровите платформи и 3D световите (E-SCAPE, EDGE) могат да изискват по-висок технологичен капацитет (оборудване, стабилен интернет, техническа експертиза). Практиците трябва да планират резервни нискотехнологични версии и да предвидят бюджет за техническа поддръжка.
- **Необходимост от обучение на фасилитатори.** Ефективното обучение зависи до голяма степен от способността на фасилитаторите да изпълняват сценарии и да водят рефлексивни дискусии. Проектите наблягат на инвестирането в обучение (GROW, Gaming4Skills) и предоставянето на ясни наръчници за фасилитатори.
- **Количественото измерване на резултатите от обучението е трудно.** Много проекти предоставят богата качествена обратна връзка, но липсват дългосрочни количествени данни за въздействието (нива на заетост, създаване на предприятия). Това ограничава надеждните доказателства за финансиращите организации. Бъдещите инициативи трябва да вградят прости рамки за мониторинг в пилотни проекти.



- **Достъпността и приобщаването трябва да бъдат проектирани специално.** Проекти, работещи с младежи с невноразнообразие или увреждания (EDGE), показват, че достъпността изисква обмислен дизайн (потребителски интерфейс, ясни инструкции, темпо). Модернизирането на достъпността е скъпо - затова я включете от самото начало.
- **Културната чувствителност и локализацията са от съществено значение.** Съдържанието на сценария (напр. радикализация, предприемачество) трябва да бъде адаптирано към културата; в противен случай преносимостта страда. Проектите препоръчват партньорство с местни организации за локализация.
- **Устойчивост отвъд финансирането на проекта.** Инструментите, които разчитат на платформи или текуща модерация, са изправени пред рискове за устойчивостта. Материалите с отворен достъп и изграждането на капацитет (наръчници, CoPs) са прагматични начини за осигуряване на продължаване.



5. Дигитална геймификация за социално предприемачество

5.1 Как геймификацията насърчава предприемаческото мислене

Дигиталната геймификация интегрира елементи от дизайна на игрите в неигрови контексти, за да подобри ангажираността и мотивацията (Deterding et al., 2011). В социалното предприемачество геймификацията служи като мощен инструмент за насърчаване на предприемаческото мислене, насърчаване на иновативни решения на обществените предизвикателства и ангажиране на общностите по смислени начини. Този доклад изследва как геймификацията насърчава предприемаческото мислене, разглежда сценарии, базирани на игри, насочени към социални проблеми като устойчивост и приобщаване, и съпоставя принципите на „стаите за бягство“ с обучението по предприемачество.



Геймификацията насърчава предприемаческото мислене чрез създаване на интерактивни среди, които стимулират решаването на проблеми, поемането на риск и устойчивостта - ключови качества на успешните предприемачи. Чрез включването на елементи като награди, класации и проследяване на напредъка, геймификацията насърчава хората да експериментират и да повтарят, отразявайки предприемаческия процес (Hamari et al., 2014). Например, геймифицирани платформи като SimVenture симулират бизнес сценарии, при които потребителите вземат стратегически решения, насърчавайки критичното мислене и адаптивността (SimVenture, n.d.).

Освен това, геймификацията засилва вътрешната мотивация, която е от решаващо значение за поддържането на предприемаческите начинания. Според Kiili (2005), дигиталните игри улесняват състоянията на потока, като предоставят недвусмислена обратна връзка и структурирани цели, насърчавайки устойчива ангажираност. Това е в съответствие с предприемаческото мислене, където хората трябва да се справят с несигурността и неуспехите. Например, геймифицирани платформи за обучение като Kahoot! ангажират потребителите чрез състезателни викторини, насърчавайки бързото вземане на решения и сътрудничеството (Kahoot!, n.d.). Подобна среда култивира мислене, насочено към растеж, което позволява на амбициозните предприемачи да гледат на предизвикателствата като на възможности (Burnette et al., 2020).

5.2. Игрови сценарии, насочени към социални проблеми

Геймифицираните сценарии се използват все по-често за справяне със социални предизвикателства, като устойчивост и приобщаване, чрез ангажиране на играчите в завладяващи преживявания за решаване на проблеми. Тези сценарии използват игровите механики, за да повишат осведомеността, да насърчат промяна в поведението и да вдъхновят иновативни решения.



5.2.1 Устойчивост

Игри като „Еко“ предизвикват играчите да изградят устойчиви цивилизации, като същевременно управляват екологичните ресурси (Strange Loop Games, н.д.). Играчите трябва да балансират икономическия растеж с опазването на околната среда, насърчавайки системното мислене - критично умение за социалните предприемачи, занимаващи се с изменението на климата. По подобен начин „Симулация на световния климат“ ангажира участниците в ролеви игри като политици, договарящи глобални споразумения за климата, насърчавайки съвместни стратегии за устойчивост (Climate Interactive, н.д.). Тези игри са в съответствие с Целите за устойчиво развитие (ЦУР) на Организацията на обединените нации, насърчавайки играчите да разработват практически решения (Организация на обединените нации, 2015 г.).

5.2.2 Включване

Геймифицираните сценарии също така насърчават социалното приобщаване, като симулират различни гледни точки и насърчават емпатията. Например, „Spent“ е онлайн игра, в която играчите вземат финансови решения като хора с ниски доходи, подчертавайки системните бариери пред икономическото приобщаване (Urban Ministries of Durham, n.d.). Такива игри насърчават играчите да проектират приобщаващи решения, ключов аспект на социалното предприемачество. Друг пример е Mission US, която използва исторически ролеви игри, за да изследва въпроси, свързани с расата и пола, насърчавайки диалога за равенство (WNET, 2021). Тези сценарии показват как геймификацията може да ангажира общностите в справянето със социалните неравенства.

5.3 Прилагане на принципите на ескейп стаите към обучението по предприемачество

Ескейп стаите, като завладяващи геймифицирани преживявания, предлагат уникална рамка за обучение по предприемачество, като симулират напрегнати и съвместни среди. Принципите на ескейп стаите - решаване на пъзели, работа в екип и управление на времето - се свързват директно с предприемаческите компетенции.



5.3.1. Решаване на пъзели и идентифициране на проблеми

Ескейп стаите изискват от играчите да идентифицират и решават пъзели, отразявайки предприемаческия процес на разпознаване на пазарни пропуски и разработване на решения. Според Никълсън (2015), ескейп стаите насърчават аналитичното мислене, като представят сложни предизвикателства, които изискват креативни подходи. В обучението по предприемачество, геймифицираните ескейп стаи могат да симулират сценарии като разработване на устойчив бизнес модел, насърчавайки учениците да мислят критично и иновативно.

5.3.2 Работа в екип и сътрудничество

Успешните преживявания в ескейп стаи зависят от ефективната комуникация и сътрудничество, умения, които са от съществено значение за предприемаческите начинания. Wiemker et al. (2015) подчертават, че ескейп стаите насърчават доверието и делегирането на роли, подготвяйки участниците за екипни предприемачески проекти. Например, геймифицирана ескейп стая, предназначена за обучение по социално предприемачество, може да възложи на екипите задачата да решат проблем, базиран в общността, като например подобряване на достъпа до образование и насърчаване на съвместните иновации.

5.3.3 Управление на времето и устойчивост

Ескейп стаите налагат времеви ограничения, като учат играчите да приоритизират задачите и да се адаптират под напрежение - ключови предприемачески умения. В образователен контекст, ескейп стаите могат да бъдат проектирани да симулират финансови презентации или крайни срокове за проекти, подготвяйки учениците за динамичния характер на предприемачеството.



5.4 Обобщение

Дигиталната геймификация предлага трансформативен потенциал за социално предприемачество чрез насърчаване на предприемаческото мислене, справяне със социалните предизвикателства чрез завладяващи игрови сценарии и използване на принципите на „стаи за бягство“ в образованието. Чрез ангажиране на хората в интерактивна среда за решаване на проблеми, геймификацията предоставя на амбициозните предприемачи уменията и начина на мислене, необходими за постигане на социално въздействие. С развитието на геймифицираните подходи, тяхната интеграция в обучението по предприемачество ще играе решаваща роля за оформянето на иновативни решения на глобалните предизвикателства.



6. Приобщаваща и достъпна геймификация

Дигиталната геймификация може да играе централна роля в насърчаването на приобщаваща учебна среда за младите хора. Чрез интегриране на игриви и дигитални елементи, които са съобразени с разнообразни способности, опит и произход, младежките работници могат да насърчат ангажираността, сътрудничеството и креативността сред всички учащи. Изследванията подчертават, че когато геймификацията е проектирана с мисъл за приобщаването, тя подобрява участието и мотивацията на ученици с различни профили и нужди (McCrindle, 2013; Magnago and de CastroNunes, 2024; Consuegra de Sucre et al., 2025). За да се постигне това, приобщаването не трябва да се третира като допълнителна мисъл, а да бъде вградено в целия процес на проектиране, от концепцията до внедряването.

6.1 Проектиране на игри за невроразнообразни учащи

Невроразнообразието обхваща широк спектър от когнитивни профили, включително аутизъм, ADHD, дислексия, диспраксия и други вариации в обучението и обработката на информация. Игрите, създадени с мисъл за тези учащи, са от полза за всички участници, като насърчават яснота, гъвкавост и ангажираност.

Първият важен принцип е този на **мултимодалната комуникация**. За да направите една игра мултимодална, комбинирайте текст, визуални елементи, аудио и интерактивна обратна връзка. Това прави съдържанието достъпно за различни когнитивни стилове. Например, писмените инструкции могат да бъдат допълнени от икони или разказ, а визуалните подсказки могат да водят учащите през сложни задачи.

Гъвкавостта и контролът на обучаемия също са ключови принципи. Позволяването на играчите да регулират темпото, да пропускат незадължителни предизвикателства или да деактивират таймерите е в подкрепа на тези, които се борят с вниманието или времевия натиск.



По подобен начин, ясната структура, предвидимите индикатори за напредък и последователната навигация спомагат за намаляване на когнитивното натоварване и тревожността.

И накрая, дизайнерите трябва да избягват **сензорното претоварване**, като ограничат използването на мигащи светлини, внезапни звуци или пренаселени оформления. Осигуряването на настройки за регулиране на силата на звука, яркостта или визуалните ефекти позволява на всеки обучаем да персонализира своето преживяване. Накратко, игрите за невроразнообразни обучаеми трябва да бъдат адаптивни, ясно структурирани и чувствителни към индивидуалните различия, като гарантират, че всеки участник може да се съсредоточи върху радостта от ученето, а не върху бариерите на дизайна.

6.2 Стандарти за достъпност: шрифт, цвят и навигация

Достъпният дизайн гарантира, че всички учащи, включително тези със сензорни, двигателни или когнитивни увреждания, могат да взаимодействат ефективно с дигиталните игри.

Насоките за достъпност на уеб съдържанието (WCAG) предоставят солидна основа за осигуряване на приобщаване в геймифицирани учебни среди. Таблицата по-долу обобщава ключовите стандарти за достъпност, отнасящи се до младежките работници, които проектират или избират дигитални инструменти.

Дизайнерски елемент	Най-добри практики
Шрифт и типография	Използвайте шрифтове без серифи (напр. Arial, Verdana) с подходящ размер (12–14 pt или по-големи). Избягвайте декоративни или сбити шрифтове. Поддържайте достатъчно разстояние между редовете за по-добра четливост.
Цветови контраст	Осигурете висок контраст между текста и фона. Избягвайте да разчитате единствено на цвят, за да предадете смисъл; комбинирайте цветове с икони или етикети.
Навигация и интерфейс	Осигурете ясни и последователни менюта и икони. Избягвайте скритата навигация. Поддържайте множество методи за въвеждане (клавиатура, докосване, глас). Поддържайте предвидимо оформление.
Адаптивност	Позволете на потребителите да променят размера на шрифта, да заглушават или променят звука, да активират субтитри или да намаляват анимациите. Предлагайте контрол върху времето и темпото.
Достъпна мултимедия	Включете надписи за аудио, алтернативен текст за изображения и преписи за видеоклипове. Проверете съответствието със стандартите WCAG 2.1 AA .
Когнитивна достъпност	Използвайте опростен език, ясни инструкции и кратки части от текста. Разделяйте задачите на по-малки стъпки и визуално подчертавайте ключовите точки.

Тези стандарти не само подобряват достъпността за учащи с увреждания, но също така повишават използваемостта и комфорта за всички потребители. Спазвайки ги, младежките работници създават по-справедлива и ангажираща дигитална среда, която насърчава участието, а не изключването.



6.3. Инструменти и шаблони за приобщаващ дизайн

Младежките работници и преподавателите могат да разчитат на разнообразни съществуващи инструменти и шаблони, за да интегрират приобщаването в своите геймификационни проекти. Тези ресурси подкрепят всяка фаза на проектиране, от планиране и съвместно създаване до оценка и подобрение.

Ресурс / Инструмент	Описание
<u>GameOn Project</u>	Платформа, предлагаща ръководства, най-добри практики и инструменти за съвместно проектиране за приобщаващо разработване на игри.
<u>Microsoft Game Accessibility Workshop Toolkit</u>	Комплект материали за семинара и контролни списъци за повишаване на осведомеността за достъпността сред дизайнери и фасилитатори.
<u>Inclusive Design Brief Template (HIVO)</u>	Шаблон за планиране, който осигурява достъпност и разнообразие на потребителите, са интегрирани от самото начало на проекта.
<u>PartiPlay Co-Design Kit</u>	Инструментариум за партисипативен дизайн, разработен за невроразнообразни учащи.
<u>Accessibility Checklists (Learning Guild, GiftAble, etc.)</u>	Практически контролни списъци за когнитивна достъпност, мултимодално съдържание и сензорен дизайн.

Тези инструменти помагат за операционализирането на приобщаващите намерения, предоставяйки практическо ръководство за професионалисти, които може да нямат технически опит в дизайна. Те също така насърчават размисъл, сътрудничество и непрекъснато усъвършенстване, основни принципи на приобщаващата младежка работа.



6.4. От принципи към практика

Създаването на приобщаващи геймифицирани учебни среди изисква целенасочена, итеративна практика. Следните стъпки могат да насочат младежките работници при вграждането на достъпността в техните проекти:

- 1. Оценете нуждите рано,** като се консултирате с младежите относно техните способности, предпочитания и предизвикателства. Тази стъпка, основана на участие, избягва предположения и насърчава ангажираността.
- 2. Включвайте приобщаването от самото начало,** а не като по-късна адаптация. Ранното планиране гарантира, че достъпността е структурно вградена.
- 3. Създавайте прототип и тествайте итеративно** с различни групи, като събирате обратна връзка от учащи с различни профили.
- 4. Осигуряване на обучение** за фасилитатори относно инструменти за достъпност, осведоменост за невроразнообразието и методи за приобщаващо фасилитиране.
- 5. Предлагайте гъвкавост** в играта: множество пътища, регулируеми нива на трудност и допълнителни функции помагат да се отговори на индивидуалните нива на комфорт.



Magnago и de Castro Nunes (2024) подчертават, че успешната приобщаваща геймификация зависи и от адекватна инфраструктура и обучение на персонала. В същия дух, McCrindle (2013), Patzer et al. (2018) и Consuegra de Sucre et al. (2025) колективно показват, че геймификацията, когато е внимателно проектирана, подобрява мотивацията, сътрудничеството и участието във всички профили на обучение.

6.5. Обобщение

Приобщаващата и достъпна геймификация не е само свързана със спазването на насоките за достъпност, но и с възприемането на многообразието като източник на креативност и ангажираност. Когато младежките работници интегрират принципите на достъпност в своите геймифицирани обучителни преживявания, те откриват възможности за всеки млад човек да участва пълноценно, независимо от когнитивните, физическите или културните различия. В този смисъл приобщаващата геймификация се превръща в мощен инструмент за равенство, овластяване и учене през целия живот.



7. Ръководство за прилагане за младежки работници

7.1 Практически съвети за това какво да се има предвид при планирането и организирането на геймифицирани дейности (напр. избор на правилните инструменти; адаптиране към нуждите на целевата група; отстраняване на проблеми и др.)

При организирането на игрови дейности трябва да се вземат предвид няколко елемента, като например: основната цел, целевата група, способността за максимално приобщаване, изборът на инструментариум, стартирането на мисията и обяснението на правилата.

Правилният анализ и справяне с тези елементи позволява създаването на игрова дейност, която постига значителен успех.

Нека ги разгледаме по-подробно:

1. **Определяне на целта:** преди започване, целите, които трябва да бъдат постигнати, трябва да бъдат дефинирани, като се очертае точно какво искаме младите хора да могат да правят или знаят до края на програмата.
2. **Анализ на целевата група:** не всички млади хора са еднакви. Ефективността на геймификацията зависи от адаптирането към техните нужди и контекст.
 - о **Оценка на дигиталните умения:** групата чувства ли се комфортно със сложни приложения (напр. Moodle/Classcraft) или изисква прости и познати инструменти (напр. Kahoot! и Google Forms)?



- **Мотивационни предпочитания** (типовете играчи на Бартъл):
 - **Постигащи резултати:** искат да виждат нива и дървета на уменията.
 - **Изследователи:** обичат да отключват скрито съдържание и да откриват разказа.
 - **Социализатори:** реагират добре на обратна връзка от връстници и екипни проекти.
 - **Състезатели:** може да оценят публичните класации, но винаги балансират с екипната игра.

3. **Проверка за приобщаване:** трябва да е възможно да се гарантира, че дизайнът не наказва никого. Следователно, трябва да се предлагат опции за въвеждане и цветовият контраст на избраните платформи трябва да бъде проверен. Последната точка е фундаментална и си струва да се проучи допълнително, за да се премахнат така наречените „цифрови бариери“.

Необходимо е да се създаде приобщаващ дизайн, който гарантира, че всички участници, независимо от техните физически или когнитивни способности или познаваемостта им с технологиите, могат да участват пълноценно и смислено.

За да се постигне това, е необходимо не само:

1. **Да се разнообразят предизвикателствата**, като се включат задачи, които възнаграждават различни умения: анализ, размисъл, креативност и вербално взаимодействие (и следователно не само скорост);;
2. **Винаги да се предоставят подробни насоки** за динамиката на играта, като се избягва предположението за предварително познаване на игрите, но също така и най-вече да се спазват принципите на WCAG (насоки за достъпност на уеб съдържание): възприемаеми, оперативни, разбираеми и надеждни.

По-долу е предложена пояснителна таблица.

Бариера за достъпност	Приобщаващо решение в дигиталната геймификация	принцип WCAG
Зрителна/цветна слепота	Използвайте висок контраст и не разчитайте само на цвета, за да предадете важна информация.	Възприемаемо
Слух/Глухота	Винаги предоставяйте субтитри или транскрипти за брифинги или мотивационни видеоклипове.	Възприемаемо
Двигателни/мобилни	Уверете се, че взаимодействията са възможни чрез клавиатура или опростен вход.	Управляемо
Когнитивна/Дислексия	Използвайте ясен и сплотен език. Избягвайте наказания, основани на време, за сложни задачи.	Разбираемо
Технологични	Предлагайте разнообразни опции за въвеждане (напр. изпращайте отговори чрез обикновен текст).	Управляемо

3. Избор на дигитален инструментариум

За предпочитане е да се избягва използването на едно-единствено приложение „всичко в едно“. По-добре е да се избере хибриден подход, който е икономичен и гъвкав, чрез комбиниране на различни платформи (напр. LMS за структура, Kahoot! за ангажираност, Badgr за сертифициране).

Трите слоя на идеалния инструментариум:

Слой (Функция)	Основна цел	Примери за инструменти (безплатни/фриймиум опции)
1. Двигателят (LMS/ Структура)	Да се осигурят незабавни точки и награди за ежедневна ангажираност.	Google Classroom, Moodle, локални платформи за електронно обучение.
2. Обратната връзка (бърз PBL)	Да се осигурят незабавни точки и награди за ежедневна ангажираност.	Kahoot!, ClassDojo (за точки), Quizizz.
3. Доказателството (сертифицирането)	Да се създават значки и дървета на уменията, които имат външна стойност.	Badgr, Отворени значки, дърво на уменията, визуализирано на Miro.

4. Протокол за избор

- **Приоритизиране на двигателя:** изберете платформата за управление (LMS), която гарантира автономност и разбираемост.
- **Лесна интеграция:** проверете дали инструментите за обратна връзка и доказателства могат лесно да бъдат интегрирани (напр. линк към badgr след попълване на тест в Google Classroom).
- **Пилотен тест:** тествайте технологичния стек с малка група „бета тестери“ (няколко доверени млади хора) преди официалното стартиране, за да идентифицирате грешки и усложнения.

5. Фаза и правила за стартиране на мисията

Начинът, по който е представена геймификацията, ще определи нейното приемане и затова е изключително важно да се проведе добър първоначален инструктаж, следвайки тези насоки:

- Избягвайте използването на думата „курс“: използвайте по-привлекателни имена като „Алфа мисия“, „Академия за лидери“ или „Изследване на бъдещето“.



- Изяснете правилата ясно и търпеливо.
- Важно е да се представите като водач, а не като „учител“. Думи като „майстор на играта“ или „ментор“, който насочва младите хора през разказа и поддържа баланса в играта, са за предпочитане.

И накрая, управлението на класацията и конкурентния риск е от съществено значение за успеха на дейността. По-специално, ако решите да използвате класация:

- По-добре е да използвате множество класации: не само за общи точки, но и за точки за креативност, точки за сътрудничество или точки за помощ от връстници. Това възнаграждава различните типове играчи и прави играта приобщаваща.
- Честотата на актуализациите на класацията е за предпочитане на променливи или изненадващи интервали, за да се поддържа висока ангажираност.
- локус на контрол: гарантиране, че младите хора чувстват, че имат контрол над резултатите си (ако се ангажират, печелят; това не се основава на късмет).

7.2 Мониторинг, оценка и обратна връзка

Геймификацията е процес на непрекъснато усъвършенстване, който изисква корекции въз основа на данни от играта.

а. непрекъснато наблюдение: използвайте данни, генерирани от дигитални инструменти, за бързо идентифициране на предизвикателства:

- точка на застой („застой“): ако дадена задача забавя или обезкуражава повечето млади хора, това е „мъртва зона“. Намалете трудността, разделете задачата на микроуестове или увеличете наградата (хр), за да я направите по-привлекателна.
- процент на отпадане: ако младите хора спрат да влизат в системата, външната мотивация не е достатъчна. Прегледайте наратива или въведете нова екипна динамика, за да реактивирате социалната мотивация.

в. цикли на обратна връзка и редизайн

- обратна връзка за играта срещу обратна връзка за обучението:
 - обратна връзка за играта: точки, повишаване на ниво (автоматично и незабавно).
 - обратна връзка за обучението: конкретни коментари за представянето и предложения за подобрене (от водещия на играта/младежкия работник).
- въпросници в края на мисията: попитайте директно младите хора:
 - „Кое беше най-възнаграждащото предизвикателство?“
 - „Коя мисия не ви хареса (и защо)?“
 - „Успяхте ли да използвате точките си за харчене за нещо полезно за вас?“

Важно е да използвате тази информация, за да приложите „кръпка“ (актуализация на играта/програмата) преди стартирането на следващия цикъл, като гарантирате, че всяка итерация е по-ангажираща и достъпна от предишната.

По-долу е дадена подробна таблица за наблюдение и оценка дали дадена игра е била по-успешна (повече или по-малко ефективна) въз основа на възможно най-обективните измервания чрез специфични ключови показатели за ефективност:

Категория на ключовия показател за ефективност (KPI)	Метрики на играта	Какво измерва
Ангажираност	Честота на влизане (серия), процент на завършване	Ефективност на разказа и бонуси за достъп.
Учене	Средно време за повишаване на ниво, резултати от теста	Скорост на усвояване и реално прехвърляне на знания.
Задържане	Процент на отпадане	Способност за поддържане на интерес в дългосрочен план.



8. Заключение

Дигиталната геймификация предлага на младежките работници мощен и гъвкав начин за ангажиране на младите хора, подкрепа на тяхното обучение и насърчаване на активното участие. Чрез комбиниране на игрови елементи с неформално образование, дигиталните инструменти могат да засилят мотивацията, сътрудничеството и креативността, като същевременно помагат на младите хора да развият ключови умения за социално предприемачество и личностно израстване.

Тази брошура предоставя преглед на съвременните теории, практическите методологии, дигиталните платформи и реални примери от България, Белгия, Италия, Полша и Испания. Тя също така подчертава значението на достъпността и приобщаващия дизайн, като гарантира, че всички млади хора могат да се възползват от геймифицирани обучителни преживявания.

Ресурсите, инструментите и препоръките, представени тук, целят да подкрепят младежките работници, обучители и организации при проектирането на смислени, игриви и въздействащи дейности. Партньорството по проекта се надява, че тази брошура ще вдъхнови нови подходи, ще насърчи експериментирането и ще допринесе за по-широко използване на дигиталната геймификация в младежката работа.



9. Приложения

9.1 Библиография и допълнителна литература (Моля, използвайте Ръководството за цитиране на АРА, качено в папката):

- Zichermann, G., & Cunningham, C., Геймификация чрез дизайн: Внедряване на игрови механики в уеб и мобилни приложения. (O'Reilly Media), 2011.
- Европейска комисия / Проект Еразъм+, Геймификация в неформалното образование и младежката работа. (Ръководство за европейски проект), 2021.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., От елементи на игровия дизайн до геймификация: Дефиниране на геймификацията. (Atti della 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments), 2011.
- Burnette, J. L., Pollack, J. M., Forsyth, R. B., Hoyt, C. L., Babij, A. D., Thomas, F. N., and Coy, A. E. (2020). Интервенция, насочена към растеж: Повишаване на предприемаческата самоефективност и кариерното развитие на учениците. Теория и практика на предприемачеството, *44*(5), 878–908.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1042258719864293>
- Climate Interactive. (н.д.). Симулация на световния климат. Climate Interactive. <https://www.climateinteractive.org/tools/world-climate-simulation/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). От елементи на гейм дизайна до геймификация: Дефиниране на „геймификация“. Сборник от 15-та Международна академична конференция MindTrek, 9–15.
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>



- Kiili, K. (2005). Дигитално обучение, базирано на игри: Към модел на преживявания за игри. Интернет и висше образование, 8(1), 13-24. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000776?via%3Dihub>
- Hamari, J., Koivisto, J., и Sarsa, H. (2014). Работи ли геймификацията? – Преглед на литературата от емпирични изследвания върху геймификацията. Сборник от 47-та Хавайска международна конференция по системни науки, 3025–3034. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>
- Kahoot! (n.d.). Kahoot! за училища. Kahoot!. <https://kahoot.com/schools-u/>
- Nicholson, S. (2015). Надничане зад заключената врата: Проучване на съоръженията за ескейп стаи. Бяла книга. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- SimVenture. (n.d.). SimVenture evolution. SimVenture. <https://simventure.com/evolution>
- Strange Loop Games. (n.d.). Eco. Strange Loop Games. <https://www.strangeloopgames.com/eco/>
- Организация на обединените нации. (2015). Трансформиране на нашия свят: Програмата за устойчиво развитие до 2030 г. Организация на обединените нации. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Urban Ministries of Durham. (n.d.). Spent. Urban Ministries of Durham. <http://playspent.org/>
- Wiemker, M., Elumir, E., and Clare, A. (2015). Игри в стая за бягство: Можете ли да превърнете неприятна ситуация в приятна? Бяла книга. <https://www.gamebasedlearning.com/escape-room-games-white-paper>
- WNET. (2021). Мисия CALЦ. WNET. <https://www.mission-us.org/>



- Consuegra de Sucre, D., Mitre Vásquez, M., and Sucre Medina, A. J. (2025). Transformación del aprendizaje inclusivo a través de gamificación y tecnologías digitales [Трансформирание на приобщаващото обучение чрез геймификация и цифрови технологии]. Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias, 2(2), 566–567. <https://doi.org/10.71112/kwq57923>
- Проект GameOn. (n.d.). GameOn: Дизайн на играта за включване. Извлечено от <https://gameonproject.info/>
- GiftAble. (2024, март). Оценка на достъпността: Оценка на достъпността и контролен списък за проверка [PDF]. Извлечено от <https://giftabled.org/wp-content/uploads/2024/03/ACCESSIBILITY-EVALUATION-1.pdf>
- HIVO. (б.д.). Шаблон за бриф за приобщаващ дизайн. Извлечено от <https://hivo.co/templates/inclusive-design-brief-template>
- Learning Guild. (б.д.). Проектиране за всички умове: Практически начини за подкрепа на учащи с дислексия, ADHD и други когнитивни разлики. The Learning Guild. <https://www.learningguild.com/articles/designing-for-all-minds-practical-ways-to-support-learners-with-dyslexia-adhd-other-cognitive-differences>
- Magnago, W., and de Castro Nunes, A. (2024). Геймификация и приобщаващо образование: Насърчаване на ангажираността на всички ученици. ARACÊ: Educação, Cultura e Humanidades, 6(2), 2902–2911. <https://doi.org/10.56238/arev6n2-147>
- McCrindle, R. (2013). Образователна приобщаемост чрез лудично ангажиране и дигитална креативност. В К. Стефанидис и М. Антона (ред.), Универсален достъп във взаимодействието човек-компютър. Приложения и услуги за качество на живот – 7-ма международна конференция, UAHCI 2013, сборник с доклади, част III (Бележки от лекции в Computer Science, том 8011, стр. 195-202). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39194-1_23



- Microsoft. (б.д.). Инструментариум за работилница за достъпност на игри. Microsoft Developer. <https://developer.microsoft.com/en-us/games/resources/productinclusion/accessibility/workshop>
- Patzer, Y., Russler, N., и Pinkwart, N. (2018). Геймификация в приобщаващото електронно обучение. В К. Miesenberger и G. Kouroupetroglou (ред.), Компютрите помагат на хора със специални нужди. ICCHP 2018. Lecture Notes in Computer Science, том 10896 (стр. 154–158). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94277-3_26
- Piedade, P., Neto, I., Pires, A., Prada, R., и Nicolau, H. (2024). PartiPlay: Комплект за партиципаторен дизайн на игри за невроразнообразни класни стаи [Предпечат]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2404.11234>
- Консорциум за световната мрежа (W3C). (2018). Насоки за достъпност на уеб съдържание (WCAG) 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21>



9.2. Данни за контакт с партньорите по проекта:

Фондация Кореняк (България):

- Адрес: България, София, ул. „Вихрен“ 10
- Имейл: foundation.korenyak@gmail.com
- Уебсайт: www.korenyakproject.org

Европейска геймификация в обучението и образованието (Белгия):

- Адрес: 15, Rue Gabrielle Petit, 7022 Монс, Белгия
- Имейл: europaangle.network@gmail.com
- Уебсайт: <https://egle-network.eu/>

Centrum Edukacyjne EST (Полша):

- Адрес: Wadowice, Al. M.B. Fatimskiej 66
- Имейл: fundacja@est.edu.pl
- Уебсайт: www.est.edu.pl

Escape4Change SlaVS s.r.l. (Италия):

- Адрес: via Medardo Rosso 5 Torino
- Имейл: info@escape4change.com
- Уебсайт: escape4change.com

Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Испания):

- Адрес: Polo Digital, Edificio 1 Tabacalera, Avenida de Sor Teresa Prat, 15 Малага, Испания, 29003
- Имейл: info@rinova.es
- Уебсайт: <https://rinova.es/>

9.3. Приложение - Примери за геймификация в обучението по социално предприемачество - Таблица с примери в страните партньори (директна връзка с „Доклад за текущите практики“)

Практика	Организация/ Държава	Целева аудитория и основни цели	Метод на геймификация (основни елементи)	Въздействие / Резултати (обобщение)	Преносимост
FutureForge	Мундус България (FutureForge Erasmus+) - България.	Младежи (14–30), младежки работници, специалисти по кариерно ориентиране. Цели: кариерно проучване, бъдещи умения, изграждане на капацитет за младежки работници.	Работилници, базирани на настолни игри; геймифициран инструментариум (100 пакета за работилници); вземане на решения по сценарий, ролева игра, точки, кооперативни предизвикателства, обсъждания.	Резултати: Ръководство „Умения и професии на бъдещето“, Инструментариум за геймификация, пилотирани дългосрочни обучения; положителна обратна връзка от обучители и активно участие.	Висока - настолна игра + инструментариум , локализируем; подходящ за младежки центрове, училища, кариерно ориентиране.
BC4ESE Еко- социално предприемачест во	Консорциум BC4ESE - Хърватия, Босна и Херцеговина, Черна гора, Сърбия, Белгия (регионален проект).	Младите хора в Западните Балкани/ Европа. Цели: насърчаване на еко-социалното предприемачество и уменията за устойчив бизнес.	Обучение за дигитални ролеви модели; онлайн симулатори на еко- социални бизнес сценарии; точки, значки, класации, резултати от сценарии.	18 учители и 18 непедагогически служители, както и приблизително 855 ученици от средното училище.	Игриви и емоционално ангажиращи методи.
Проект E-SCAPE	Химикотехноло гичен университет и партньори - България + Гърция + партньори от ЕС.	Студенти от висши учебни заведения, наскоро завършили висше образование, обучители, преподаватели, работещи в неформални среда. Цели: преносими умения (решаване на проблеми, дигитална компетентност, работа в екип), пригодност за заетост.	Сценарии за дигитални ескейп стаи и 3D виртуален свят; ръководства за сценарии, размисъл и картографиране на умения.	Резултати: Рамка за обучение, няколко сценария, 3D платформа, ръководство за въздействие и умножение; качествени подобрения в разбирането на меките умения.	Силен - ръководствата за сценарии позволяват локализация; техническите ресурси са полезни, но са възможни и по- прости модули.

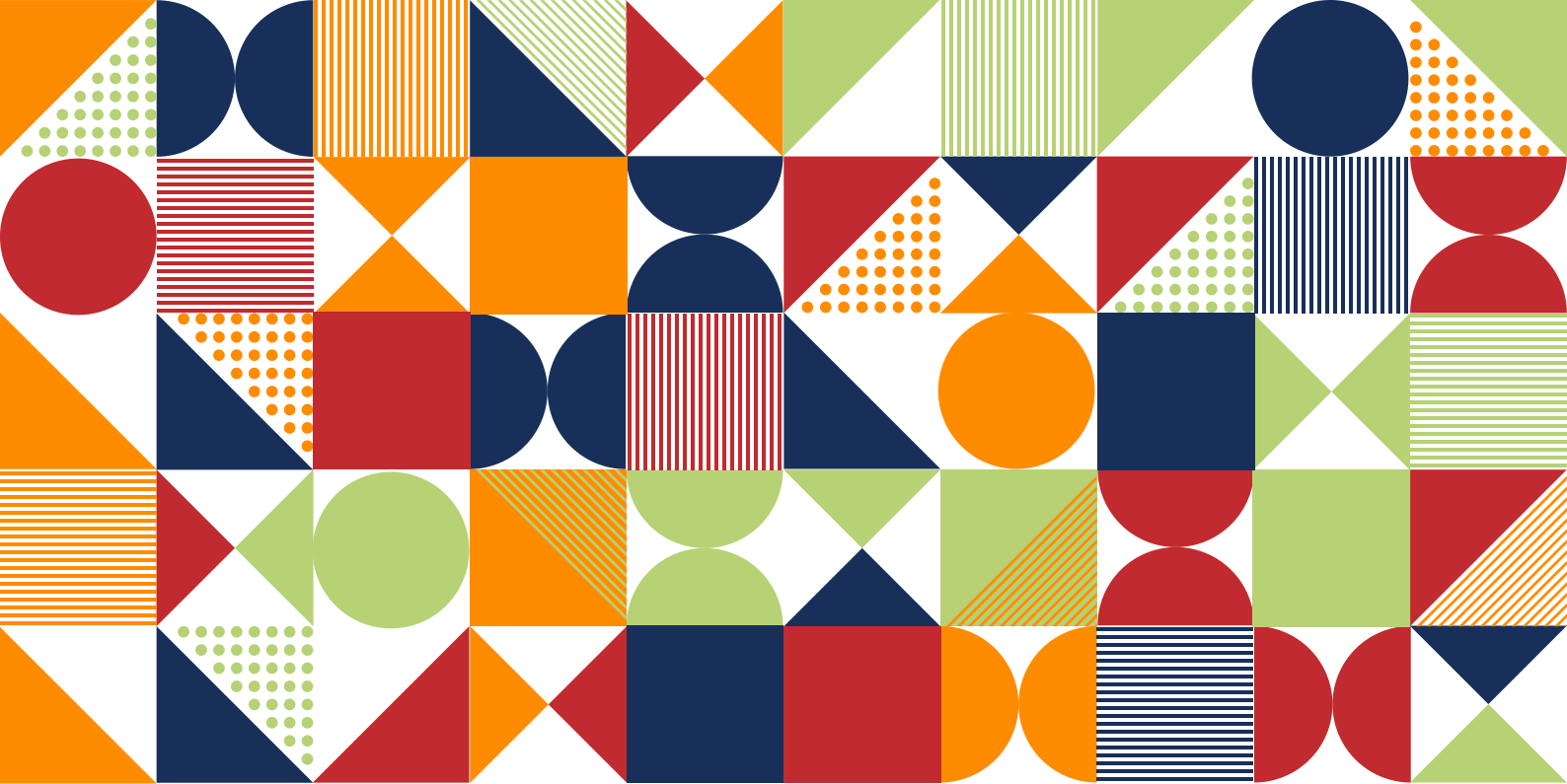
Практика	Организация/ Държава	Целева аудитория и основни цели	Метод на геймификация (основни елементи)	Въздействие / Резултати (обобщение)	Преносимост
ERSE (Образователно спасяване на социалното предприемачество)	Консорциум ERSE - Белгия + партньори (Кипър, Португалия, Гърция...).	Млади професионалисти и в неправителствени организации, младежки организации, преподаватели. Цели: осведоменост и умения за социално предприемачеств о, модел на обучение по ИКТ.	Образователните стаи за бягство (СБ) като централен инструмент; сценарийно- базирано имерсивно обучение; педагогическо ръководство + ръководство за производство.	Изготвено ръководство, наръчник за продукция, 18 резюмета и 12 пълни сценария, електронна платформа, брошура с рефлексии; положителна обратна въръзка от партньорите.	Висококачествен и материали с отворен достъп, многоезични ресурси; подходящи за училища, неправителствени организации, учители.
Gaming4Skills	Консорциум (Испания, Кипър, Румъния, Белгия).	Училищни преподаватели, учители. Цели: интегриране на видеоигрите във формалното образование; изграждане на междупредметни компетенции.	Използване на съществуващи видеоигри като инструменти за обучение (игра за зрители/създатели/ единични/групови); педагогически входни точки, последователности на обучение.	Резултати: брошура, инструмент за вземане на решения, 4 библиотеки с педагогически последователности; помогна на учителите да възприемат стратегии, базирани на игри.	Високо ниво - ресурси, адаптируеми към различните предмети и учебни програми.
Геймификация на дигиталното обучение (GDL)	Европейски консорциум (Гърция, Румъния, Франция, Италия, Полша, Великобритания).	Учители и учащи в средните училища. Цели: дигитална педагогика, приобщаване, готовност на учителите за дигитална геймификация.	Методологичен сборник, технически инструментариум, модули за електронно обучение, педагогически последователности.	Многоезични ресурси, овластяващи преподавателите; подобрена ангажираност и дигитална компетентност.	Високо - многоезични и адаптивни материали за различни образователни системи.
Играй по начина! (Младежки обмен)	Фондация за подкрепа на развитието „Иноватор“ - Полша.	Младежи (18–30) в обмен. Цели: пригодност за заетост, умения за писане на автобиография/ интервюиране, увереност.	Участниците разработват игри на тема пазар на труда; ролеви игри, интерактивни предизвикателства, обучение между възрастници.	Отчетени подобрени готовност за автобиография/ интервю и самочувствие; положителна обратна въръзка от участниците.	Високо ниво - възпроизводимост в НПО; нуждае се от фасилитатори и межкултурна среда.



Практика	Организация/ Държава	Целева аудитория и основни цели	Метод на геймификация (основни елементи)	Въздействие / Резултати (обобщение)	Преносимост
GaMYTHication	„Фондация „Зелен слон“ (Fundacja Zielony Słoń) – Полша.	Младежи (18–30) в обмен по програма „Еразъм+“. Цели: разказване на истории, реторика, межкултурна осведоменост.	Геймифицирано разказване на истории (Пътешествието на героя), LARP, дизайн на ескейп стаи, създаване на аватари, екипна ролева игра.	Подобрен език, реторика, работа в екип и публично говорене; положителни оценки.	Високо - адаптивно за различни обмени; изисква фасилитиране на разказването на истории и прости реквизити.
Game Changer	НПО „Логос“ - Полша.	Младежи 12–30. Цели: толерантност, гражданска ангажираност, приобщаване; борба с радикализацията.	Офлайн социални градски игри + онлайн ролеви игри (Roll20, Discord). Ролеви игри, переговори, вземане на решения, симулирани граждански предизвикателства.	Ангажирана местна младеж; онлайн обхват в цяла Полша; висока степен на потапяне и дискусия относно гражданските ценности.	Високо - възпроизводимо от НПО; изисква цифрови платформи и обучени фасилитатори.
Youth Business International (YBI)	Youth Business International (глобален, централа Великобритан ия) - внедрен в Испания и извън нея.	Млади предприемачи на възраст 18–35 години, особено в неравностойно положение. Цели: менторство, финанси, предприемачески умения, приобщаващо икономическо развитие.	Модули за обучение, базирани на сценарии, и предприемачески предизвикателства (дигитални елементи), развитие на менторството (по- малко класическа геймификация, повече предизвикателства/ симулация).	Широк обхват (над 50 държави), стотици хиляди засегнати; силен модел на местни партньорства и частни партньорства.	Много висок - гъвкав, локализиран модел; цифровата платформа позволява дистанционно машабиране.
RadicalGAME	Мрежа за осведоменост за радикализацията / Консорциум на ЕС - Белгия и партньори.	Млади хора, преподаватели, лидери на общността. Цели: предотвратяване на радикализацията, насърчаване на критичното мислене и приобщаването.	Геймификация, базирана на карти (физически/онлайн карти), решения за сценарии, рефлексивни обсъждания; онлайн версия на платформата.	Насърчава диалога и съпротивата срещу екстремизма; очаква се да повиши критичното мислене и осведомеността.	Адаптивно - физически и дигитални формати; изисква културна чувствителност и местни партньорства.



Практика	Организация /Държава	Целева аудитория и основни цели	Метод на геймификация (основни елементи)	Въздействие / Резултати (обобщение)	Преносимост
iDEA (Награда за вдъхновяващо дигитално предприятие)	Отворен университет (Великобритания) - онлайн глобална платформа.	Младежи (предимно 10–19 години). Цели: дигитални/ предприемачески умения; система от награди и значки за мотивиране на ученето.	Онлайн мисии, точки, значки, многостепенни награди (бронз/ сребро/злато), сертифициране - силна геймификационна механика.	>2,3 милиона потребители, 17,2 милиона завършени значки, 216 хиляди награди; множество отличия в областта на образователните технологии (данни от доклад).	Изключително високо ниво - онлайн платформа, лесна за внедряване; необходима е минимална локална адаптация.
Геймификация на заетостта (GOE I)	Консорциум (Испания, Италия, Португалия, Румъния).	Младежи, изложени на риск от изключване/ безработица (включително хора с увреждания, мигранти). Цели: трансверсални компетенции, пригодност за заетост, приобщаване.	Настолни игри, подбрани за упражняване на умения; Наръчник за преподаватели, дневници на участниците, инструменти за оценка.	Качествени доказателства за подобрена комуникация, адаптивност, увереност; 7 семинара между партньорите.	Подход за настолни игри с висока и ниска цена; Наръчникът за преподаватели подкрепя репликацията.
EDGE (Повишаване на величието и пригодността за заетост на хората с увреждания)	Conorzio SIR / Melazeta и партньори - Италия + партньори от ЕС.	Млади хора с интелектуални/ релационни затруднения. Цели: пригодност за заетост, приобщаващо наемане на работа, предприемаческо мислене.	Сериозна игра (FairPlay на Мелазета) - сценарии с аватари на работното място; симулации за вземане на решения, които могат да се играят отново; допълваща осъзнатост и менторство.	Доставена е сериозна игра, Наръчник за приобщаващи компании, обучение и брендиране за приобщаващи работодатели; положително мултимодално въздействие.	Висока - проектирана за достъпност; пилотен проект в различни държави; ресурсите и платформата улесняват приемането.
GROW (Геймизирайте младежката си работа)	Консорциум (Италия, Гърция, Испания, Албания, Косово, Черна гора)	Младежки организации и младежки работници, особено работещи с хора с по-малко възможности. Цели: изграждане на капацитет в методите за геймификация.	Методология и педагогически подход: наръчник, видео уроци, учебни програми, общност от практикуващи.	Подобрени умения и практика на младежките работници; местните обучения създадоха мултипликативни ефекти и подкрепа от връстници.	Висококачествен и - свободно достъпни материали и CoP поддържат мащабен трансфер.



Съфинансирано от
Европейския съюз

ФИНАНСИРАНО ОТ ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ. ИЗРАЗЕНИТЕ ВЪЗГЛЕДИ И МНЕНИЯ ОБАЧЕ СА САМО НА АВТОРА(ИТЕ) И НЕ ОТРАЗЯВАТ НЕПРЕМЕННО ТЕЗИ НА ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ ИЛИ НА ИЗПЪЛНИТЕЛНАТА АГЕНЦИЯ ЗА ЕВРОПЕЙСКО ОБРАЗОВАНИЕ И КУЛТУРА (ЕАСЕА). НИТО ЕВРОПЕЙСКИЯТ СЪЮЗ, НИТО ЕАСЕА НОСЯТ ОТГОВОРНОСТ ЗА ТЯХ. (КОД НА ПРОЕКТА: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

