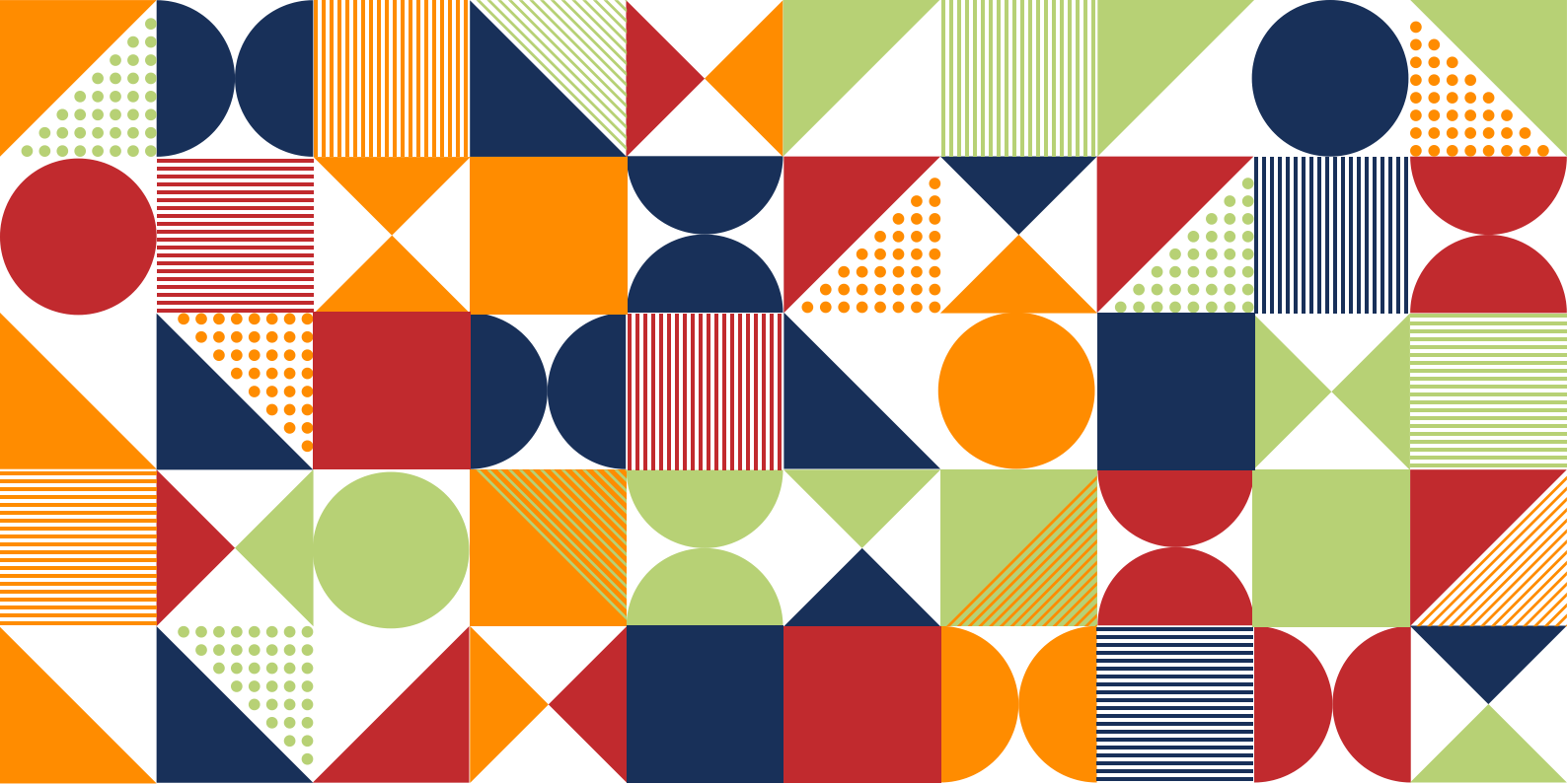




Broszura „Gamifikacja cyfrowa w pracy z młodzieżą”



Spis treści

1. Wprowadzenie	3
2. Podłoże teoretyczne.....	5
3. Analiza krajobrazu narzędzi do grywalizacji cyfrowej	9
4. Aktualne praktyki w pracy z młodzieżą	16
5. Grywalizacja cyfrowa dla przedsiębiorczości społecznej	18
6. Grywalizacja inkluzywna i dostępna	23
7. Przewodnik wdrażania dla pracowników młodzieżowych	29
8. Wnioski	35
9. Załączniki	36



1.1. Cel broszury

Celem tej broszury jest wyjaśnienie, czym jest grywalizacja cyfrowa, dlaczego może być przydatna i jak można ją zastosować w działaniach wspierających umiejętności, motywację i uczestnictwo młodych ludzi.

Broszura przedstawia również przegląd istniejących narzędzi, platform i rzeczywistych praktyk z całej Europy. Podkreśla, jak grywalizacja cyfrowa może wspierać przedsiębiorczość społeczną, kreatywność i aktywne obywatelstwo wśród młodych ludzi.

1.2. Grupa docelowa

- Pracownicy młodzieżowi i liderzy młodzieżowi
- Trenerzy, animatorzy i edukatorzy
- Organizacje pozarządowe, organizacje społeczne i przedsiębiorstwa społeczne pracujące z młodzieżą

Z broszury mogą korzystać zarówno początkujący, jak i doświadczeni profesjonaliści. Nie są wymagane żadne zaawansowane umiejętności techniczne.

1.3. Jak korzystać z tej broszury

Broszura podzielona jest na rozdziały tematyczne. Każdy rozdział można czytać samodzielnie lub traktować jako przewodnik krok po kroku.

Pracownicy młodzieżowi mogą korzystać z broszury, aby projektować nowe działania, ulepszać istniejące programy lub zgłębiać narzędzia dopasowane do potrzeb swoich grup docelowych. Trenerzy mogą integrować treści z warsztatami lub sesjami edukacji nieformalnej. Organizacje pozarządowe mogą korzystać z niej do planowania projektów, tworzenia materiałów edukacyjnych lub budowania potencjału kadrowego.



1.4. Kluczowe definicje

Gamifikacja

Gamifikacja to wykorzystanie elementów gry, takich jak punkty, odznaki, misje czy wyzwania, w kontekście niezwiązanym z grą. Jej celem jest zwiększenie zaangażowania, motywacji i uczestnictwa.

Gamifikacja cyfrowa

Gamifikacja cyfrowa wykorzystuje te elementy gier w środowiskach cyfrowych. Obejmuje to platformy online, aplikacje, cyfrowe escape roomy, symulacje i interaktywne opowiadanie historii. Gamifikacja cyfrowa pozwala pracownikom młodzieżowym łączyć naukę poprzez zabawę z narzędziami cyfrowymi, z których młodzi ludzie już korzystają i które im się podobają.

Praca z młodzieżą

Praca z młodzieżą to nieformalna praktyka edukacyjna, która wspiera rozwój osobisty, społeczny i edukacyjny młodych ludzi. Tworzy bezpieczną przestrzeń, w której młodzi ludzie mogą odkrywać swoje umiejętności, współpracować z rówieśnikami i uczestniczyć w życiu społecznym.

1.5. O projekcie

Niniejsza broszura została opracowana w ramach projektu Erasmus+ „Digital Escape Rooms for Social Entrepreneurship (2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991). Jest on realizowany przez partnerstwo pięciu organizacji:

- Fundacja Korenyaka (Bułgaria) – Beneficjent
- European Gamification in Learning and Education – EGLE (Belgia)
- Centrum Edukacyjne EST (Poland)
- Escape4Change SlaVS s.r.l. (Włochy)
- Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Hiszpania)

Projekt koncentruje się na wykorzystaniu cyfrowych escape roomów i technik grywalizacji do wspierania edukacji z zakresu przedsiębiorczości społecznej w pracy z młodzieżą. Partnerstwo prowadzi badania, opracowuje gry i materiały edukacyjne oraz tworzy praktyczne wskazówki dla profesjonalistów.



2. Podłoże teoretyczne

2.1 Korzyści edukacyjne płynące z grywalizacji w nieformalnej pracy z młodzieżą

Grywalizacja stała się ostatnio cennym narzędziem w edukacji i pracy z młodzieżą. W środowiskach edukacji pozaformalnej, gdzie uczestnictwo i kreatywność są szczególnie cenione, grywalizacja może zwiększyć zaangażowanie i wspierać kluczowe kompetencje, których tradycyjne metody niekiedy nie potrafią.

W przeciwieństwie do formalnego nauczania, praca z młodzieżą często opiera się na uczeniu się przez doświadczenie i interakcjach z rówieśnikami. Podejścia oparte na grywalizacji uzupełniają te zasady, oferując bodźce motywacyjne, które sprawiają, że doświadczenia edukacyjne są bardziej satysfakcjonujące. Na przykład, włączenie odznak i poziomów do programu młodzieżowego może pomóc uczestnikom w uświadomieniu sobie postępów i świętowaniu osiągnięć, a w rezultacie w utrzymaniu motywacji przez dłuższy czas.

Gamifikacja sprzyja również więziom społecznym. Wiele programów dla młodzieży koncentruje się na współpracy i budowaniu społeczności, co jest również cechą gier wieloosobowych, obejmujących wyzwania kooperacyjne lub wspólne misje. W takich zabawowych kontekstach młodzi ludzie postrzegają naukę jako coś aktywnego i wspólnotowego, a nie narzuconego czy opartego na rywalizacji.

Co więcej, grywalizacja jest zgodna z zasadami uczenia się opartego na kompetencjach, promowanymi w ramach takich programów jak Youthpass w europejskiej pracy z młodzieżą. Pomaga uczestnikom rozwijać i analizować umiejętności przekrojowe, takie jak komunikacja, kompetencje cyfrowe, kreatywność i odporność psychiczna, w trakcie zabawy i podejmowania wyzwań. Dobrze zaprojektowana grywalizacja przynosi zatem wiele korzyści edukacyjnych.



2.2 Gamifikacja - nauka oparta na grach - gry poważne

Choć często używane zamiennie, grywalizacja, nauka oparta na grach i gry poważne reprezentują odrębne podejścia w ramach koncepcji nauki opartej na zabawie. Zrozumienie tych różnic pomaga pracownikom młodzieżowym w wyborze właściwej strategii dla swoich celów edukacyjnych.

Pojęcie	Definicja	Przykład w pracy z młodzieżą
Gamifikacja	Wykorzystanie mechaniki gry (punktów, odznak, poziomów, wyzwań) w kontekście innym niż gra w celu zwiększenia zaangażowania.	Wprowadzenie odznak i misji dla uczestników programu wolontariatu, mających na celu zachęcenie do regularnego uczestnictwa.
Nauka oparta na grach (GBL)	Nauka poprzez gry, korzystanie z istniejących lub specjalnie zaprojektowanych gier jako narzędzi edukacyjnych.	Udział w symulacji cyfrowej, w której uczestnicy zarządzają projektem społecznościowym i uczą się pracy zespołowej oraz zarządzania zasobami.
Poważne gry	Pełnoprawne gry stworzone w celach edukacyjnych lub społecznych wykraczających poza rozrywkę.	Gra o przedsiębiorczości cyfrowej, w której gracze prowadzą wirtualny start-up, aby zdobyć wiedzę finansową i innowacyjność.

Gamifikacja koncentruje się na strukturze i motywacji; GBL kładzie nacisk na naukę poprzez rozgrywkę; a gry poważne (serious games) mają na celu immersyjne doświadczenia edukacyjne z jasno określonymi celami edukacyjnymi. W praktyce pracownicy młodzieżowi często łączą te podejścia, stosując grywalizację, integrując gry edukacyjne, a nawet współtworząc gry poważne z młodzieżą.

2.3 Psychologia motywacji i zaangażowania

Sukces gamifikacji wiąże się z jej zdolnością do podnoszenia motywacji. Jednym z bardzo wpływowych modeli wyjaśniających to zjawisko jest teoria samostanowienia (SDT), opracowana przez psychologów Edwarda Deciego i Richarda Ryana. SDT rozróżnia motywację wewnętrzną i zewnętrzną i dowodzi, że trwałe zaangażowanie pojawia się, gdy zaspokojone są trzy potrzeby psychologiczne.



- **Autonomia:** potrzeba kontrolowania swoich działań i wyborów. Grywalizacja, oferująca sensowne wybory, takie jak wybór misji czy personalizacja awatarów, wzmacnia poczucie odpowiedzialności i inicjatywy.
- **Kompetencje:** potrzeba poczucia skuteczności i spełnienia. Jasno określone cele, informacja zwrotna i możliwe do osiągnięcia wyzwania pozwalają uczestnikom doświadczać postępów i mistrzostwa. Poziomy, punkty doświadczenia lub informacje zwrotne wzmacniają to poczucie spełnienia.
- **Pokrewieństwo:** poczucie więzi z innymi. Interakcje społeczne, współpraca i uznanie w środowiskach zgrywalizowanych wzmacniają poczucie przynależności i celu u uczestników.

Gdy grywalizacja jest zgodna z tymi potrzebami, sprzyja autentycznej motywacji, a młodzi ludzie angażują się nie tylko ze względu na nagrody, ale dlatego, że samo doświadczenie jest wartościowe i przyjemne. Z kolei, gdy grywalizacja opiera się wyłącznie na motywacjach zewnętrznych, nie uwzględniając autonomii ani celu, zaangażowanie szybko zanika.

Gamifikacja korzysta również z wiedzy zawartej w teorii przepływu (Flow Theory). Przepływ odnosi się do stanu psychicznego głębokiej koncentracji i przyjemności, który pojawia się, gdy wyzwania są dobrze zrównoważone z umiejętnościami. Dobrze zaprojektowany program gamifikacyjny utrzymuje uczestników w tym „idealnym punkcie”, unikając zarówno nudy, jak i frustracji.

2.4 Powiązanie grywalizacji z rozwojem umiejętności przedsiębiorczych

Przedsiębiorczość w pracy z młodzieżą to nie tylko tworzenie biznesu. To raczej rozwijanie postawy inicjatywy, kreatywności i odporności. Grywalizacja może odegrać znaczącą rolę w rozwijaniu tych kompetencji.

1. Podejmowanie ryzyka doświadczalnego

Gry wymagają podejmowania ryzyka i uczenia się na błędach w bezpiecznym środowisku. Wyzwania w formie gier symulują to, nagradzając eksperymentowanie, odporność i iterację – cechy kluczowe dla młodych przedsiębiorców.

2. Orientacja na cel i myślenie strategiczne

Mechanizmy postępu, takie jak zadania i misje, odzwierciedlają przedsiębiorczy proces wyznaczania celów, zarządzania zasobami i pokonywania przeszkód. Uczą one młodych ludzi strategicznego planowania i adaptacji do zmieniających się warunków.

3. Współpraca i networking

Wieloosobowe zadania w formie gier rozwijają umiejętności komunikacji, negocjacji i przywództwa, które są kluczowe dla przedsiębiorczości społecznej i biznesowej.

4. Kreatywność i innowacyjność

Nacisk gamifikacji na rozwiązywanie problemów sprzyja kreatywnemu myśleniu. Kiedy młodzież współtworzy elementy gry (np. wymyślając misje lub projektując wyzwania), ćwiczy innowacyjność i koncepcje w namacalny sposób.

5. Refleksja i samoświadomość

Integracja etapów refleksji pomaga uczestnikom wyrazić swoją wiedzę i zbudować pewność siebie co do swoich umiejętności.

W ten sposób środowiska edukacyjne oparte na grach mogą pełnić rolę mikroświatów przedsiębiorczości w kontekście zabawy i niskiego ryzyka.

2.5 Podsumowanie

Gamifikacja stanowi pomost między kulturą młodzieżową a nauką. Oparta na psychologii motywacji i pedagogice doświadczalnej, może przekształcić nieformalną pracę z młodzieżą w bardziej partycypacyjną, kreatywną i inspirującą doświadczenie. Potrafiąc odróżnić gamifikację od pokrewnych koncepcji, takich jak nauka oparta na grach i gry poważne, pracownicy młodzieżowi mogą świadomie wybierać najlepsze podejście w danym kontekście. A jeśli uda im się połączyć te metody z rozwojem kompetencji przedsiębiorczych, gamifikacja pracy z młodzieżą staje się platformą do nauki kluczowych umiejętności przydatnych w realnym świecie.



3. Analiza narzędzi do grywalizacji cyfrowej

3.1 Tabela porównawcza 15 platform/narzędzi

Nazwa	Opis	Główne cechy	Koszt	Dostępność/ Inkluzywność	Mocne strony	Ograniczenia	Przypadek użycia/ Najlepszy dla
You(th) Play – Wirtualna Planeta	Hybrydowa gra ekologiczna: wersja VR + planszowa na potrzeby edukacji ekologicznej.	Misje fabularne, zadania akcji w świecie rzeczywistym, przewodniki dla prowadzących, tryb VR i tryb planszowy.	Bezpłatne dla organizacji i pozarządowych / finansowane przez Erasmus+.	Format hybrydowy zwiększa dostępność; wersja płytkowa sprawdza się w środowiskach o ograniczonych zasobach.	Wiele formatów; rygorystyczne testowanie młodzieży; lokalne działania obywatelskie.	Wersja VR jest dostępna wyłącznie w warsztatach prowadzonych przez moderatora; publiczny dostęp cyfrowy jest ograniczony.	Edukacja ekologiczna, warsztaty mieszane, akcje obywatelskie.
ARIS	Platforma mobilna przeznaczona do gier terenowych i interaktywnych opowieści opartych na lokalizacji.	Podnoszenie świadomości na temat zmian klimatycznych i myślenia systemowego	Bezpłatne / open-source.	Dostosowany do urządzeń mobilnych; zgodność ze standardami WCAG zależy od decyzji programisty.	Pełna kontrola kreatywna; bezpłatna.	Do korzystania z zaawansowanych funkcji wymagane są umiejętności programistyczne. Brak wbudowanych, domyślnych ustawień inkluzywności.	Lokalne zaangażowanie obywatelskie, mapowanie społeczności, zbieranie danych lokalnych.
Youthwork Digital (YMCA Rumunia)	Platforma zasobów cyfrowych dla pracowników młodzieżowych. Moduły MOOC + szablony do grywalizacji.	Kursy MOOC, szablony, narzędzia praktyczne, wymiana doświadczeń, pakiety ułatwiające naukę.	Bezpłatne i publiczne.	Zaprojektowany z myślą o integracji, wielojęzyczny, z prostym interfejsem użytkownika.	Gotowe do użycia, przetestowane na Bałkanach, dobre dla grup wrażliwych.	Mniejsza interaktywność w czasie rzeczywistym w porównaniu do większych platform do gier.	Budowanie potencjału, narzędzia dla młodzieży w trudnej sytuacji, szkolenie animatorów.

Nazwa	Opis	Główne cechy	Koszt	Dostępność/ Inkluzywność	Mocne strony	Ograniczenia	Przypadek użycia/ Najlepszy dla
Wooclap	Platforma interakcji na żywo do przeprowadzania ankiet, quizów i angażowania klasy.	Quizy na żywo, ankiety, chmury słów, liczniki czasu, analizy.	Podstawowa wersja darmowa, poziomy płatne.	Przyjazne dla przeglądarek i urządzeń mobilnych, kompatybilne z wieloma urządzeniami.	Bardzo proste, z informacją zwrotną w czasie rzeczywistym; przydatne w sesjach hybrydowych.	Ograniczona fabuła/narracja gry; limity pytań w planie darmowym.	Zajęcia na żywo, ocena kształtująca, praktyka językowa.
S'cape (Genialne narzędzia)	Bezpłatny zestaw narzędzi/rozszerzeń wzbogacający gry typu escape room oparte na platformie Genially.	Przeciąganie i upuszczanie, liczniki czasu, punktacja, widżety do układania puzzli, skrypty dla Genially.	Bezpłatny	Działa w języku Genially; krzywa uczenia się rozszerzeń; język francuski.	Bogaty zestaw rozszerzeń, skrypty bez kodu, aktywna społeczność.	Dostępne głównie w języku francuskim; wymagany dostęp do Internetu.	Genialne projektowanie escape roomów, nauka języków obcych, interaktywne opowiadanie historii.
Canva	Platforma do projektowania wizualnego służąca do tworzenia klikalnych, interaktywnych prezentacji/gier.	Szablony typu „przeciągnij i upuść”, wewnętrzne hiperłącza, opcje eksportu.	Bezpłatna, płatna wersja Pro.	Przeglądarka/wersja mobilna; łatwa dla początkujących; dobra pod względem dostępności wizualnej, jeśli dobrze zaprojektowana.	Bardzo łatwy projekt, wydruki i eksport cyfrowy, szybkie prototypowanie.	Brak wbudowanej logiki gry (wyników/timerów); ograniczona interaktywność w czasie rzeczywistym.	Szybkie interaktywne prezentacje, elementy gry do wydrukowania, asynchroniczne wyjścia.
Kahoot!	Platforma gier oparta na quizie, przeznaczona do gry w czasie rzeczywistym i asynchronicznej.	Quizy na żywo, ankiety, raporty, integracja (Zoom).	Podstawowa bezpłatna, premium.	Przede wszystkim urządzenia mobilne, zlokalizowane interfejsy, potrzeba dostępu do Internetu.	Szeroko stosowane; sprzyja rywalizacji i zaangażowaniu.	Uzależnienie od Internetu; ograniczona liczba zadań otwartych.	Sprawdzenie wiedzy, przygotowanie przed sesjami immersyjnymi.
Mentymetr	Interaktywne narzędzie do prezentacji ankiet, chmur słów, pytań i odpowiedzi.	Chmury słów, rankingi, anonimowe wprowadzanie danych, wizualizacje na żywo.	Bezpłatne, ograniczone; plany płatne.	Opcje wprowadzania danych oparte na przeglądarce, wielojęzyczne i dostępne dla wszystkich.	Włączający udział, dobry dla cichych głosów.	Nie jest to gra bardzo „growa”, wymaga dostępu do Internetu.	Partycypacyjne planowanie, inkluzywne sondaże, warsztaty zdalne.
GooseChase	Mobilna aplikacja do zabawy w poszukiwanie skarbów z misjami GPS i zadaniami fotograficznymi.	Misje GPS, tabele wyników, galerie na żywo, zgłoszenia multimedialne.	Mały, bezpłatny; wersja premium przy większym użytkowniku.	Tylko na urządzeniach mobilnych; interfejs użytkownika w języku angielskim; możliwe opcje hybrydowe.	Bardzo angażująca nauka na świeżym powietrzu, rozwijająca pracę zespołową.	Wymagania dotyczące łączności i mobilności; ograniczenia językowe.	Polowania obywatelskie/ekologiczne na świeżym powietrzu, szlaki dziedzictwa kulturowego.

Nazwa	Opis	Główne cechy	Koszt	Dostępność/ Inkluzywność	Mocne strony	Ograniczenia	Przypadek użycia/ Najlepszy dla
Szpagat	Narzędzie typu open source do tworzenia interaktywnych, rozgałęzionych historii.	Przejścia nieliniowe, zmienne, multimedia, eksport do HTML.	Bezpłatny	Wieloplatforność; dostępność zależy od wyborów autora.	Łatwy start dla osób niebędących programistami, potężny po rozszerzeniu.	Brak wbudowanej współpracy; dostępność zależy od projektu autora.	Interaktywne narracje, rozgałęzione scenariusze edukacyjne oparte na decyzjach.
Owoc	Wspólna cyfrowa tablica do burzy mózgów i współtworzenia.	Nieograniczone płótno, szablony, współpraca w czasie rzeczywistym, integracje.	Bezpłatne, ograniczone; plany płatne / zniżki na edukację.	Obsługa wielu urządzeń, opcje językowe, ograniczona zaawansowana dostępność.	Doskonałe do współtworzenia i pracy zdalnej.	Ograniczenia bezpłatnego planu; wymaga stabilnego łącza internetowego i przepustowości.	Warsztaty współprojektowania, mapowanie pomysłów przedsiębiorczych, planowanie pracy zespołowej.
ClassDojo	Aplikacja do nauki zachowań i komunikacji w klasie (punkty, portfolio).	System punktowy, awatary, wiadomości, portfolio.	Bezpłatny rdzeń; płatna subskrypcja rodzinna	Wielojęzyczny; dostosowany do urządzeń mobilnych; używany w ustawieniach podstawowych.	Silne zaangażowanie rodziny; prosta grywalizacja zachowań.	Może kłaść zbyt duży nacisk na nagrody zewnętrzne; obawy dotyczące prywatności.	Zaangażowanie szkoły podstawowej, SEL, komunikacja rodzic-szkola.
Wesoło	Twórca interaktywnych treści bez kodu (prezentacje, gry, quizy).	Interaktywne przyciski, animacje, śledzenie, szablony.	Bezpłatny / Pro / Master (poziomy płatne).	Ma na celu zapewnienie dostępności; problemy z renderowaniem niektórych interakcji na urządzeniach mobilnych.	Bardzo wszechstronny, silne funkcje grywalizacji, atrakcyjny wizualnie.	Pewne ograniczenia mobilne; eksport i analiza tylko w przypadku planów płatnych.	Interaktywne prezentacje, rozpowszechnianie, gry typu escape room dla publiczności.
HMH Classcraft™	Platforma do gier fabularnych, która zamienia naukę w zadania w stylu RPG.	Zadania, awatary, nagrody, analiza pracy nauczycieli, śledzenie zachowań.	Subskrypcja (cena instytucjonalna).	Multiplatformowy; mający na celu zaangażowanie wszystkich.	Duże zaangażowanie, skalowalność, dane dla nauczycieli.	Koszt dla instytucji, mniejsze możliwości personalizacji gry.	Całoklasowy program nauczania z elementami gier, SEL, długoterminowe zaangażowanie.
Duolingo	Aplikacja do nauki języków obcych z elementami grywalizacji, poziomami, seriami i osiągnięciami.	Poziomy, XP, serie, zadania adaptacyjne, tabele wyników.	Bezpłatny; Duolingo Plus płatny.	Przed wszystkim mobilne; szeroko dostępne; pomocne dla wielu uczniów.	Bardzo angażujące, oparte na badaniach metody nauczania, bardzo skalowalne.	Ograniczona możliwość ćwiczenia prawdziwych konwersacji, nie jest to rozwiązanie zapewniające pełną płynność.	Nauka języków obcych we własnym tempie, mikronauka, wielojęzyczne grupy młodzieżowe.



3.2 Kryteria oceny narzędzi (użyteczność/koszt/inkluzywność/dostępność itp.) – podsumowanie oceny

Krótkie podsumowanie poniżej przedstawia wyniki 15 badanych narzędzi w kluczowych wymiarach projektu.

- **Użyteczność i krzywa uczenia się** – Narzędzia takie jak Canva, Genially, Kahoot!, Wooclap i ClassDojo wysoko oceniają łatwość obsługi. Wymagają krótkiego szkolenia i umożliwiają szybkie prototypowanie. Narzędzia oferujące większą elastyczność (ARIS, Twine, Miro) zapewniają większą swobodę projektowania, ale wymagają od moderatorów większych umiejętności technicznych.
- **Koszt i licencje** – Istnieje silna mieszanka: wiele wartościowych narzędzi ma użyteczne darmowe wersje (Kahoot!, Genially, Canva, Twine, ARIS, Youthwork.Digital). Platformy premium (Classcraft, Genially Pro, GooseChase premium) mogą dodać zaawansowaną analitykę lub skalować, ale wymagają budżetów organizacji pozarządowych lub instytucji edukacyjnych.
- **Dostępność i inkluzywność** – opcje hybrydowe i low-tech (wersja planszowa You(th) Play, eksport z Canva, narzędzia Genially + S'cape) najlepiej sprawdzają się w kontekstach inkluzywności i niskiej łączności. Kilka platform stawia na urządzenia mobilne (Kahoot!, Duolingo, GooseChase), co zwiększa zasięg, ale może wykluczać użytkowników bez smartfonów. Dostępność często zależy od praktyk autorskich: narzędzia open source (Twine, ARIS) mogą być dostępne, ale wymagają przemyślanego projektu, aby spełniać wytyczne WCAG.
- **Adaptowalność i personalizacja** – platformy otwarte lub bezkodowe (Twine, ARIS, Genially + S'cape) umożliwiają dogłębną personalizację dostosowaną do lokalnych kontekstów i scenariuszy przedsiębiorczości społecznej. Miro i Canva umożliwiają współtworzenie, ale mogą wymagać narzędzi do łączenia, aby dodać mechanizmy punktacji lub progresji.

- 
- **Skalowalność i zrównoważony rozwój** – platformy z infrastrukturą chmurową i szerokim zastosowaniem (Duolingo, Classcraft, Kahoot!, Genially) łatwo się skalują i docierają do wielu użytkowników. Zrównoważony rozwój zależy również od zasobów społeczności i wersji offline. Projekty wykazały, że rozwiązania hybrydowe (cyfrowe + drukowane) oferują najlepszą zrównoważoność w środowiskach o niskim zasobie zasobów.
 - **Wymagania techniczne i niezawodność** – narzędzia wymagające stabilnego połączenia internetowego lub zaawansowanego sprzętu (VR dla Virtual Planet, GooseChase na świeżym powietrzu z GPS) mogą ograniczać wykorzystanie na obszarach wiejskich. Należy zapewnić zapasowe wersje low-tech lub eksport offline.
 - **Funkcje danych i ewaluacji** – narzędzia analityczne (Woodclap, Genially Pro, Kahoot!, Classcraft) wspierają monitorowanie i ewaluację. Dla wielu organizacji pozarządowych proste raportowanie (wskaźniki ukończenia, wyniki quizów) jest wystarczające, ale mierzenie długoterminowych efektów uczenia się lub przedsiębiorczości wymaga dodatkowego projektu ewaluacyjnego.
 - **Społeczność i wsparcie** – platformy z aktywnymi społecznościami lub rozbudowanymi samouczkami (społeczność S'cape/Genially, społeczność Twine, Youthwork.Digital) pomagają praktykom szybciej wdrażać i dostosowywać narzędzia. Społeczności open source umożliwiają również dzielenie się wiedzą i korzystanie z szablonów wielokrotnego użytku.
 - **Podsumowanie: Żadne narzędzie nie jest idealne. Wybierz je zgodnie ze swoimi priorytetami** – integracja i funkcjonalność offline (wybierz narzędzia hybrydowe/do druku + proste narzędzia mobilne), szybkie prototypowanie (Canva, Genially), rozbudowane, rozgałęzione narracje (Twine, ARIS), interakcja i ocena na żywo (Woodclap, Kahoot!, Mentimeter) lub pełnowymiarowe zaangażowanie w RPG (Classcraft).



3.3 Przykłady zastosowań w pracy z młodzieżą – wyciągnięte wnioski i napotkane wyzwania (podsumowanie)

Poniżej znajdują się krótkie, praktyczne lekcje i wyzwania zaczerpnięte z rzeczywistych przypadków użycia opisanych w analizie. Punkty te odzwierciedlają, co sprawdziło się i na co należy zwrócić uwagę, stosując badane narzędzia w środowisku młodzieżowym.

Wyciągnięte wnioski (co się sprawdziło)

- **Formaty hybrydowe zwiększają zasięg.** Hybrydowy projekt You(th) Play – Virtual Planet (VR + plansza) umożliwił udział w wydarzeniach zarówno w miastach, jak i na wsi. Połączenie treści cyfrowych z formatami offline poprawia integrację.
- **Narzędzia o niskim progu wejścia szybko budują potencjał.** Platformy takie jak Youthwork Digital, Canva i Genially pozwalają pracownikom młodzieżowym tworzyć wartościowe, oparte na grach aktywności z minimalnym szkoleniem. Są idealne do szybkich pilotaży i dla organizacji o ograniczonym doświadczeniu technicznym.
- **Narzędzia oparte na lokalizacji i narzędzia obywatelskie przynoszą namacalne rezultaty.** ARIS i GooseChase sprawiły, że młodzież stała się aktywnymi zbieraczami danych i rzecznikami społeczności (np. mapując obszary o dużym zanieczyszczeniu środowiska, szlaki dziedzictwa), wnosząc realny wkład w politykę i podejmując lokalne działania.
- **Narzędzia open-source i no-code umożliwiają kreatywne narracje.** Twine i ARIS umożliwiły współtworzenie rozgałęzionych scenariuszy istotnych dla przedsiębiorczości społecznej i dylematów etycznych.
- **Brak łączności i urządzeń.** Wielu młodych ludzi z terenów wiejskich lub ubogich nie ma niezawodnego internetu ani urządzeń. Projekty rozwiązały ten problem, oferując wersje do druku lub na tablicach oraz, tam gdzie to możliwe, wstępnie wczytując treści.



- **Brak łączności i urządzeń.** Wielu młodych ludzi z terenów wiejskich lub ubogich nie ma niezawodnego internetu ani urządzeń. Projekty rozwiązały ten problem, oferując wersje do druku lub na tablicach oraz, tam gdzie to możliwe, wstępnie wczytując treści.
- **Dostępność nie jest automatyczna.** Narzędzia rzadko gwarantują zgodność z WCAG domyślnie. Nawet platformy wyglądające na dostępne wymagają świadomych praktyk autorskich (tekst alternatywny, czytelne czcionki, napisy), aby zapewnić rzeczywistą inkluzywność.
- **Umiejętności techniczne i facylitacja są istotne.** Potężne platformy (ARIS, Twine, Miro) wymagają szkoleń dla facylitatorów. Projekty kładą nacisk na inwestowanie czasu w podnoszenie kwalifikacji facylitatorów i testy pilotażowe przed wdrożeniem.
- **Zrównoważony rozwój i finansowanie funkcji premium.** Plany premium (GooseChase premium, licencje instytucjonalne Classcraft, Genially Pro Analytics) zwiększają funkcjonalność, ale wymagają planowania budżetu. Organizacje pozarządowe powinny rozważyć bezpłatne/hybrydowe alternatywy lub szukać zniżek edukacyjnych.

Praktyczne wskazówki z terenu

- Zawsze przeprowadzaj pilotaż w małej grupie, zbieraj jakościowe opinie i zapisy techniczne.
- Zapewnij proste rozwiązania awaryjne (materiały do druku, pliki PDF offline) dla każdej aktywności cyfrowej.
- Połącz narzędzia do interakcji na żywo (Wooclap/Kahoot!) z narzędziami narracyjnymi (Twine/Genially), aby połączyć ocenę z immersją.
- Wprowadź etap podsumowania/refleksji jako obowiązkowy etap, aby zabawa przekształciła się w naukę i myślenie przedsiębiorcze.



4. Aktualne praktyki w pracy z młodzieżą

4.1 Historie sukcesu i praktyczne zastosowania organizacji młodzieżowych/pracowników młodzieżowych

We wszystkich 15 badanych praktykach pojawia się kilka powtarzających się wzorców sukcesu:

- **Niedrogie i angażujące projekty sprawdzają się znakomicie.** Projekty wykorzystujące gry planszowe lub scenariusze oparte na kartach (FutureForge, GOE I, ERSE) cieszyły się dużym zainteresowaniem i były łatwe w realizacji dla pracowników młodzieżowych przy minimalnych zasobach. Formaty te okazały się szczególnie przydatne w centrach młodzieżowych i warsztatach doradztwa zawodowego.
- **Cyfrowe symulacje poszerzają zasięg i głębię.** Cyfrowe escape roomy, wirtualne światy 3D i gry poważne (E-SCAPE, EDGE, BC4ESE) umożliwiły bezpieczne ćwiczenie złożonych scenariuszy – dotyczących zatrudnienia, decyzji w miejscu pracy, eko-społecznej przedsiębiorczości – pomagając uczestnikom przećwiczyć zachowania i dostrzec konsekwencje bez narażania się na ryzyko w świecie rzeczywistym. Narzędzia te wspierały również realizację zdalną i formaty mieszane.
- **Gamifikowane certyfikaty i mikroodznaki zwiększają motywację i uznanie.** Platformy ze zorganizowanymi misjami i odznakami (elementy iDEA, YBI) wykazały wysoki poziom ukończenia i stałego uczestnictwa, co jest przydatne tam, gdzie potrzebne jest formalne uznanie lub motywacja.
- **Budowanie potencjału metodologicznego zwielokrotnia oddziaływanie.** Projekty, które przeszkoliły pracowników młodzieżowych i dostarczyły otwarte podręczniki/samouczi (GROW, Gaming4Skills, GDL), umożliwiły wielu praktykom pierwszej linii zaprojektowanie i adaptację działań z wykorzystaniem gier – tworząc efekt mnożnikowy wykraczający poza projekty pilotażowe.



- **Przedsiębiorczość społeczna i integracja społeczna dobrze korzystają z uczenia się scenariuszy.** ERSE, BC4ESE i EDGE wykorzystały grywalizację opartą na scenariuszach, aby zwiększyć świadomość modeli biznesu społecznego i ćwiczyć podejmowanie decyzji ukierunkowanych na integrację.

Praktyczne wskazówki dotyczące zastosowania podane przez praktyków:

- Po zabawie wykorzystaj podsumowanie/refleksję, aby przełożyć doświadczenie na naukę.
- Lokalizuj scenariusze tak, aby odpowiadały społeczno-ekonomicznemu kontekstowi uczestników.
- Połącz rozwiązania low-tech i cyfrowe, aby zapewnić maksymalną dostępność.

4.2 Wyciągnięte wnioski i stojące przed nami wyzwania

Projekty wskazały także na szereg powtarzających się wyzwań i wniosków:

- **Wymagania dotyczące zasobów i technologii.** Platformy cyfrowe i światy 3D (E-SCAPE, EDGE) mogą wymagać większych możliwości technicznych (sprzętu, stabilnego internetu, wiedzy technicznej). Praktycy muszą zaplanować rezerwowe wersje low-tech i uwzględnić w budżecie wsparcie techniczne.
- **Potrzeba szkoleń dla facylitatorów.** Skuteczne uczenie się w dużej mierze zależy od umiejętności facylitatorów w zakresie prowadzenia scenariuszy i podsumowań refleksyjnych. Projekty kładą nacisk na inwestowanie w szkolenia (GROW, Gaming4Skills) i dostarczanie przejrzystych podręczników dla facylitatorów.
- **Ilościowy pomiar efektów uczenia się jest trudny.** Wiele projektów dostarcza bogatych jakościowych informacji zwrotnych, ale brakuje im długoterminowych danych ilościowych dotyczących wpływu (wskaźnik zatrudnienia, tworzenie przedsiębiorstw). To ogranicza wiarygodność dowodów dla fundatorów. Przyszłe inicjatywy powinny uwzględniać proste ramy monitorowania w programach pilotażowych.

- **Dostępność i inkluzywność muszą być uwzględnione w projekcie.** Projekty realizowane z młodzieżą neuroatypową lub niepełnosprawną (EDGE) pokazują, że dostępność wymaga przemyślanego projektu (interfejs użytkownika, jasne instrukcje, tempo). Modernizacja dostępności jest kosztowna – dlatego należy ją uwzględnić od samego początku.
- **Wrażliwość kulturowa i lokalizacja są niezbędne.** Treści scenariuszy (np. radykalizacja, przedsiębiorczość) muszą być dostosowane kulturowo; w przeciwnym razie ich przenoszenie będzie utrudnione. Projekty zalecają współpracę z lokalnymi organizacjami w zakresie lokalizacji.
- **Zrównoważony rozwój wykraczający poza finansowanie projektu.** Narzędzia oparte na platformach lub ciągłej moderacji są narażone na ryzyko utraty zrównoważonego rozwoju. Materiały w otwartym dostępie i budowanie potencjału (podręczniki, wspólnoty praktyk) to pragmatyczne sposoby zapewnienia kontynuacji.



5. Gamifikacja cyfrowa dla przedsiębiorczości społecznej

5.1 W jaki sposób grywalizacja promuje myślenie przedsiębiorcze

Cyfrowa gamifikacja integruje elementy projektowania gier z kontekstami poza grą, aby zwiększyć zaangażowanie i motywację (Deterding i in., 2011). W przedsiębiorczości społecznej gamifikacja stanowi potężne narzędzie wspierające przedsiębiorcze myślenie, promujące innowacyjne rozwiązania wyzwań społecznych i angażujące społeczności w wartościowy sposób. Niniejszy raport analizuje, w jaki sposób gamifikacja promuje przedsiębiorcze nastawienie, analizuje scenariusze oparte na grach, poruszające kwestie społeczne, takie jak zrównoważony rozwój i integracja, oraz nanosi zasady escape roomów na edukację w zakresie przedsiębiorczości.



Gamifikacja promuje przedsiębiorcze myślenie poprzez tworzenie interaktywnych środowisk, które stymulują rozwiązywanie problemów, podejmowanie ryzyka i odporność psychiczną – kluczowe cechy odnoszących sukcesy przedsiębiorców. Poprzez włączenie elementów takich jak nagrody, rankingi i śledzenie postępów, gamifikacja zachęca do eksperymentowania i iteracji, odzwierciedlając proces przedsiębiorczości (Hamari i in., 2014). Na przykład, platformy gamifikacyjne, takie jak SimVenture, symulują scenariusze biznesowe, w których użytkownicy podejmują strategiczne decyzje, wspierając krytyczne myślenie i zdolność adaptacji (SimVenture, b.d.).

Co więcej, grywalizacja wzmacnia motywację wewnętrzną, która jest kluczowa dla podtrzymania przedsiębiorczości. Według Kiili (2005), gry cyfrowe sprzyjają stanom flow, dostarczając jednoznacznej informacji zwrotnej i ustrukturyzowanych celów, promując trwałe zaangażowanie. Jest to zgodne z myśleniem przedsiębiorczym, w którym jednostki muszą radzić sobie z niepewnością i niepowodzeniami. Na przykład, grywalizacja platform edukacyjnych, takich jak Kahoot!, angażuje użytkowników poprzez konkursy, promując szybkie podejmowanie decyzji i współpracę (Kahoot!, b.d.). Takie środowiska kształtują nastawienie na rozwój, umożliwiając początkującym przedsiębiorcom postrzeganie wyzwań jako szans (Burnette i in., 2020).

5.2. Scenariusze gier poruszające problemy społeczne

Scenariusze z elementami grywalizacji są coraz częściej wykorzystywane do rozwiązywania problemów społecznych, takich jak zrównoważony rozwój i integracja, angażując graczy w immersyjne doświadczenia rozwiązywania problemów. Scenariusze te wykorzystują mechanikę gry, aby zwiększać świadomość, zachęcać do zmiany zachowań i inspirować do innowacyjnych rozwiązań.



5.2.1 Zrównoważony rozwój

Gry takie jak „Eco” stawiają przed graczami wyzwanie budowania zrównoważonych cywilizacji przy jednoczesnym zarządzaniu zasobami środowiska (Strange Loop Games, brak daty). Gracze muszą znaleźć równowagę między wzrostem gospodarczym a ochroną środowiska, wspierając myślenie systemowe – kluczową umiejętność dla przedsiębiorców społecznych zajmujących się zmianami klimatu. Podobnie, „World Climate Simulation” angażuje uczestników w odgrywanie ról decydentów negocjujących globalne porozumienia klimatyczne, promując wspólne strategie na rzecz zrównoważonego rozwoju (Climate Interactive, brak daty). Gry te są zgodne z Celami Zrównoważonego Rozwoju (SDGs) Organizacji Narodów Zjednoczonych, zachęcając graczy do opracowywania praktycznych rozwiązań (Organizacja Narodów Zjednoczonych, 2015).

5.2.2 Włączenie

Scenariusze z elementami grywalizacji promują również włączenie społeczne poprzez symulowanie różnorodnych perspektyw i rozwijanie empatii. Na przykład „Spent” to gra online, w której gracze podejmują decyzje finansowe jako osoby o niskich dochodach, podkreślając systemowe bariery utrudniające włączenie ekonomiczne (Urban Ministries of Durham, data nieznana). Takie gry zachęcają graczy do projektowania rozwiązań inkluzywnych, co stanowi kluczowy aspekt przedsiębiorczości społecznej. Innym przykładem jest Mission US, która wykorzystuje historyczne odgrywanie ról do zgłębiania kwestii rasy i płci, wspierając dialog na temat równości (WNET, 2021). Scenariusze te pokazują, jak grywalizacja może angażować społeczności w walkę z nierównościami społecznymi.

5.3 Mapowanie zasad escape roomów na edukację przedsiębiorczości

Escape roomy, jako immersyjne, zgrywalizowane doświadczenia, oferują unikalną platformę do edukacji przedsiębiorczości, symulując środowiska pełne presji i współpracy. Zasady escape roomów – rozwiązywanie zagadek, praca zespołowa i zarządzanie czasem – bezpośrednio przekładają się na kompetencje przedsiębiorcze.



5.3.1. Rozwiązywanie zagadek i identyfikacja problemów

Escape roomy wymagają od graczy identyfikowania i rozwiązywania zagadek, co odzwierciedla proces przedsiębiorczości, polegający na rozpoznawaniu luk rynkowych i opracowywaniu rozwiązań. Według Nicholsona (2015), escape roomy rozwijają myślenie analityczne, stawiając złożone wyzwania wymagające kreatywnego podejścia. W edukacji z zakresu przedsiębiorczości, grywalizacja escape roomów może symulować scenariusze, takie jak opracowanie zrównoważonego modelu biznesowego, zachęcając uczniów do krytycznego i innowacyjnego myślenia.

5.3.2 Praca zespołowa i współpraca

Udane doświadczenia w escape roomach zależą od skutecznej komunikacji i współpracy – umiejętności niezbędnych w przedsięwzięciu. Wiemker i in. (2015) podkreślają, że escape roomy promują zaufanie i delegowanie ról, przygotowując uczestników do zespołowych projektów przedsiębiorczych. Na przykład, zgrywalizowany escape room, zaprojektowany na potrzeby edukacji z zakresu przedsiębiorczości społecznej, mógłby zlecać zespołom rozwiązywanie problemów lokalnych, takich jak poprawa dostępu do edukacji czy wspieranie innowacji opartych na współpracy.

5.3.3 Zarządzanie czasem i odporność

Escape roomy nakładają ograniczenia czasowe, ucząc graczy ustalania priorytetów zadań i dostosowywania się do presji — kluczowych umiejętności przedsiębiorczych. W kontekście edukacyjnym escape roomy można zaprojektować tak, aby symulowały prezentacje projektów lub terminy ich realizacji, przygotowując uczniów na szybkie tempo przedsiębiorczości.



5.4 Podsumowanie

Cyfrowa grywalizacja oferuje transformacyjny potencjał dla przedsiębiorczości społecznej poprzez wspieranie przedsiębiorczego myślenia, rozwiązywanie problemów społecznych poprzez immersyjne scenariusze gier oraz wykorzystywanie zasad escape roomów w edukacji. Angażując uczestników w interaktywne, nastawione na rozwiązywanie problemów środowiska, grywalizacja wyposaża aspirujących przedsiębiorców w umiejętności i nastawienie niezbędne do wywierania wpływu społecznego. Wraz z rozwojem podejść gamifikacyjnych, ich integracja z edukacją przedsiębiorczości będzie odgrywać kluczową rolę w kształtowaniu innowacyjnych rozwiązań globalnych wyzwań.



6. Grywalizacja inkluzywna i dostępna

Gamifikacja cyfrowa może odegrać kluczową rolę w promowaniu inkluzywnych środowisk edukacyjnych dla młodych ludzi. Integrując elementy zabawy i technologii cyfrowych, uwzględniając różnorodne umiejętności, doświadczenia i pochodzenie, pracownicy młodzieżowi mogą wspierać zaangażowanie, współpracę i kreatywność wszystkich uczniów. Badania podkreślają, że grywalizacja zaprojektowana z myślą o inkluzji zwiększa zaangażowanie i motywację uczniów o zróżnicowanych profilach i potrzebach (McCrindle, 2013; Magnago i de CastroNunes, 2024; Consuegra de Sucre i in., 2025). Aby to osiągnąć, inkluzja nie powinna być traktowana jako dodatek, lecz powinna być wpleciona w cały proces projektowania, od koncepcji do wdrożenia.

6.1 Projektowanie gier dla uczniów neuroatypowych

Neuroróżnorodność obejmuje szeroki zakres profili poznawczych, w tym autyzm, ADHD, dysleksję, dyspraksję i inne zaburzenia uczenia się i przetwarzania informacji. Gry zaprojektowane z myślą o tych osobach przynoszą korzyści wszystkim uczestnikom, promując jasność myślenia, elastyczność i zaangażowanie.

Pierwszą ważną zasadą jest komunikacja multimodalna. Aby gra była multimodalna, należy połączyć tekst, elementy wizualne, dźwiękowe i interaktywne informacje zwrotne. Dzięki temu treść staje się dostępna dla osób o różnych stylach poznawczych. Na przykład instrukcje pisemne można uzupełnić ikonami lub narracją, a wskazówki wizualne mogą prowadzić uczniów przez złożone zadania.



Elastyczność i kontrola nad uczniem to również kluczowe zasady. Umożliwienie graczom dostosowania tempa, pominięcia opcjonalnych wyzwań lub wyłączenia timerów wspiera osoby, które mają problemy z koncentracją lub presją czasu. Podobnie, przejrzysta struktura, przewidywalne wskaźniki postępów i spójna nawigacja pomagają zmniejszyć obciążenie poznawcze i lęk.

Wreszcie, projektanci powinni unikać przeciążenia sensorycznego, ograniczając użycie migających świateł, nagłych dźwięków lub zatłoczonych aranżacji. Zapewnienie ustawień głośności, jasności lub efektów wizualnych pozwala każdemu uczniowi na personalizację doświadczenia. Krótko mówiąc, gry dla osób neuroatypowych powinny być elastyczne, jasno ustrukturyzowane i uwzględniać indywidualne różnice, zapewniając każdemu uczestnikowi możliwość skupienia się na radości uczenia się, a nie na barierach projektowych.

6.2 Standardy dostępności: czcionka, kolor i nawigacja

Dostępna konstrukcja gwarantuje, że wszyscy uczniowie, w tym osoby z dysfunkcjami sensorycznymi, motorycznymi i poznawczymi, mogą skutecznie korzystać z gier cyfrowych.

Wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych (WCAG) stanowią solidną podstawę do zapewnienia inkluzywności w środowiskach edukacyjnych opartych na grach. Poniższa tabela podsumowuje kluczowe standardy dostępności istotne dla pracowników młodzieżowych projektujących lub wybierających narzędzia cyfrowe.

Element projektu	Najlepsze praktyki
Czcionka i typografia	Używaj czcionek bezszeryfowych (np. Arial, Verdana) o odpowiedniej wielkości (12–14 pt lub większych). Unikaj ozdobnych i skondensowanych krojów pisma. Zachowaj odpowiedni odstęp między wierszami, aby zapewnić czytelność.
Kontrast kolorów	Zadbaj o wysoki kontrast między tekstem a tłem. Unikaj polegania wyłącznie na kolorze w celu przekazania znaczenia; łącz kolory z ikonami lub etykietami.
Nawigacja i interfejs	Zapewnij przejrzyste, spójne menu i ikony. Unikaj ukrytej nawigacji. Wspieraj wiele metod wprowadzania danych (klawiatura, dotyk, głos). Zachowaj przewidywalny układ.
Zdolność adaptacji	Pozwól użytkownikom dostosować rozmiar czcionki, wyciszyć lub zmodyfikować dźwięk, włączyć napisy lub zmniejszyć animacje. Zapewnij kontrolę nad czasem i tempem.
Dostępne multimedia	Dodaj napisy do audio, tekst alternatywny do obrazów i transkrypcje do filmów. Sprawdź zgodność ze standardami WCAG 2.1 AA.
Dostępność poznawcza	Używaj prostego języka, jasnych instrukcji i krótkich fragmentów tekstu. Podziel zadania na mniejsze kroki i wizualnie wyróżnij kluczowe punkty.

Standardy te nie tylko poprawiają dostępność dla uczniów z niepełnosprawnościami, ale także zwiększają użyteczność i komfort wszystkich użytkowników. Przestrzegając ich, pracownicy młodzieżowi tworzą bardziej sprawiedliwe i angażujące środowisko cyfrowe, które promuje uczestnictwo, a nie wykluczenie.



6.3. Narzędzia i szablony do projektowania inkluzywnego

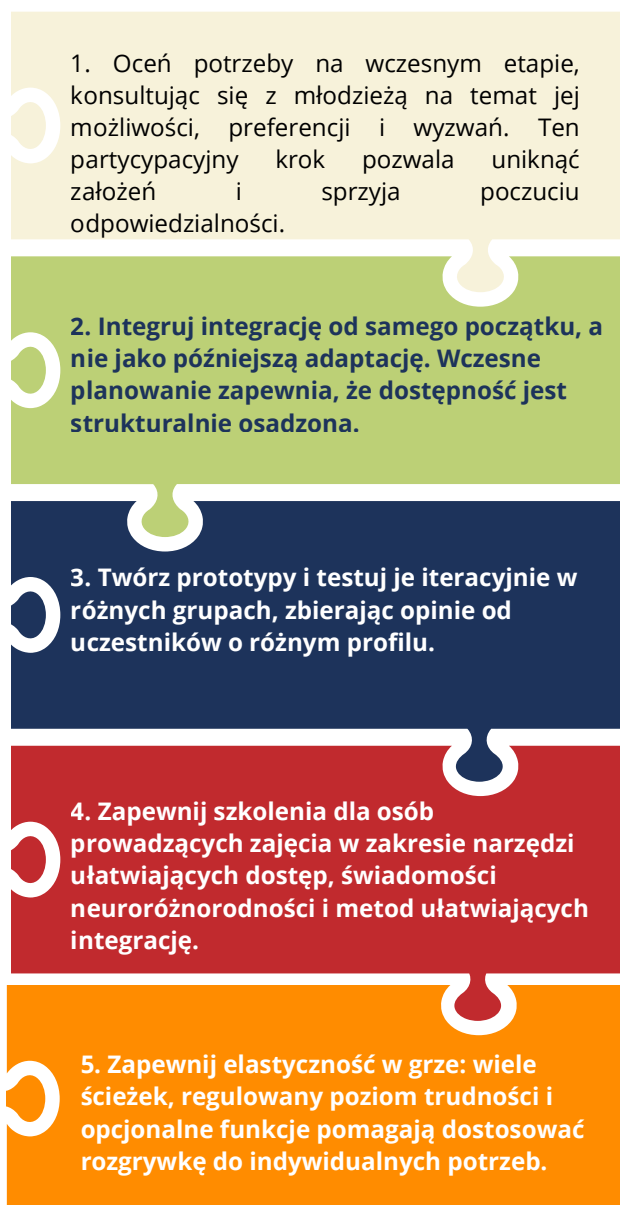
Pracownicy młodzieżowi i edukatorzy mogą korzystać z szerokiej gamy dostępnych narzędzi i szablonów, aby zintegrować integrację z projektami grywalizacji. Zasoby te wspierają każdy etap projektowania, od planowania i współtworzenia po ewaluację i doskonalenie.

Zasób / Narzędzie	Opis
<u>Projekt GameOn</u>	Platforma oferująca podręczniki, najlepsze praktyki i narzędzia do współprojektowania na rzecz inkluzywnego tworzenia gier.
<u>Zestaw narzędzi Microsoft Game Accessibility Workshop</u>	Zestaw materiałów warsztatowych i list kontrolnych służących do podnoszenia świadomości projektantów i animatorów na temat dostępności.
<u>Szablon streszczenia projektu inkluzywnego (HIVO)</u>	Szablon planowania zapewniający dostępność i różnorodność użytkowników od początku projektu.
<u>Zestaw do współprojektowania PartiPlay</u>	Zestaw narzędzi do projektowania partycypacyjnego opracowany dla osób neuroatypowych.
Listy kontrolne dostępności (Learning Guild, GiftAble itp.)	Praktyczne listy kontrolne dotyczące dostępności poznawczej, treści multimodalnych i projektowania sensorycznego.

Narzędzia te pomagają w realizacji intencji inkluzywnych, zapewniając praktyczne wskazówki profesjonalistom, którzy mogą nie mieć technicznego wykształcenia w zakresie projektowania. Zachęcają również do refleksji, współpracy i ciągłego doskonalenia – podstawowych zasad inkluzywnej pracy z młodzieżą.

6.4. Od zasad do praktyki

Tworzenie inkluzywnych, zgrywalizowanych środowisk edukacyjnych wymaga świadomej, iteracyjnej praktyki. Poniższe kroki mogą pomóc pracownikom młodzieżowym we włączaniu kwestii dostępności do swoich projektów:





Magnago i de Castro Nunes (2024) podkreślają, że skuteczna grywalizacja inkluzywna zależy również od odpowiedniej infrastruktury i szkoleń personelu. Podobnie McCrindle (2013), Patzer i in. (2018) oraz Consuegra de Sucre i in. (2025) wspólnie wykazują, że przemysłana grywalizacja wzmacnia motywację, współpracę i uczestnictwo we wszystkich profilach uczenia się.

6.5. Podsumowanie

Inkluzywna i dostępna grywalizacja to nie tylko zgodność z wytycznymi dotyczącymi dostępności, ale także uznanie różnorodności za źródło kreatywności i zaangażowania. Integrując zasady dostępności z doświadczeniami edukacyjnymi opartymi na grywalizacji, pracownicy młodzieżowi otwierają możliwości pełnego uczestnictwa dla każdego młodego człowieka, niezależnie od różnic poznawczych, fizycznych czy kulturowych. W tym sensie inkluzywna grywalizacja staje się potężnym narzędziem na rzecz równości, wzmocnienia pozycji i uczenia się przez całe życie.



7. Przewodnik wdrażania dla pracowników młodzieżowych

7.1 Praktyczne wskazówki dotyczące tego, co należy wziąć pod uwagę podczas planowania i organizowania działań z wykorzystaniem gier (np. wybór odpowiednich narzędzi, dostosowanie się do potrzeb grupy docelowej, rozwiązywanie problemów itp.)

Organizując rozgrywki, należy wziąć pod uwagę kilka elementów, takich jak: główny cel, grupa docelowa, możliwość zapewnienia jak największej integracji, wybór zestawu narzędzi, rozpoczęcie misji i wyjaśnienie zasad.

Właściwa analiza i uwzględnienie tych elementów pozwala na stworzenie gry, która osiągnie znaczący sukces.

Przyjrzyjmy się im bliżej:

1. **Określenie celu:** przed rozpoczęciem programu należy określić cele, które mają zostać osiągnięte, określając dokładnie, co młodzi ludzie powinni umieć lub wiedzieć po jego zakończeniu.
2. **Analiza grupy docelowej:** nie wszyscy młodzi ludzie są tacy sami. Skuteczność grywalizacji zależy od dostosowania się do ich potrzeb i kontekstu.
 - **Ocena umiejętności cyfrowych:** czy grupa czuje się komfortowo korzystając ze złożonych aplikacji (np. Moodle/Classcraft), czy też wymaga prostych i znanych narzędzi (np. Kahoot! i Formularze Google)?

- **Preferencje motywacyjne (typy graczy Bartle'a):**

- **Osoby osiągające sukcesy:** chcą widzieć poziomy i drzewka umiejętności.
- **Odkrywcy:** uwielbiają odkrywać ukryte treści i fabułę.
- **Osoby towarzyskie:** dobrze reagują na opinie kolegów i projekty zespołowe.
- **Zawodnicy:** mogą docenić publiczne tabele wyników, ale zawsze należy zachować równowagę między grą zespołową.

3. Weryfikacja inkluzywności: należy upewnić się, że projekt nie będzie nikogo dyskryminował. Dlatego należy zapewnić opcje wprowadzania danych i zweryfikować kontrast kolorów na wybranych platformach. Ten ostatni punkt jest fundamentalny i warto go dalej badać, aby przełamać tzw. „bariery cyfrowe”.

Należy stworzyć projekt inkluzywny, który zapewni, że wszyscy uczestnicy, bez względu na ich zdolności fizyczne i poznawcze czy znajomość technologii, będą mogli w pełni i znacząco uczestniczyć.

Aby to zrobić, konieczne jest nie tylko:

1. Urozmaicaj wyzwania, włączając zadania nagradzające różne umiejętności: analizę, refleksję, kreatywność i interakcję werbalną (a zatem nie tylko szybkość);
2. Zawsze udostępniaj wskazówki krok po kroku dotyczące dynamiki gry, unikając zakładania wcześniejszej znajomości gier, ale także, a nawet przede wszystkim, przestrzegaj zasad WCAG (wytycznych dotyczących dostępności treści internetowych): postrzegalność, funkcjonalność, zrozumiałość i solidność.

Poniżej zamieszczono tabelę wyjaśniającą.

Bariera dostępności	Rozwiązanie inkluzywne w grywalizacji cyfrowej	Zasada WCAG
Ślepota wzrokowa/barw	Stosuj wysoki kontrast i nie opieraj się wyłącznie na kolorze, aby przekazać istotne informacje.	Dostrzegalny
Słuch/Głuchota	Zawsze dodawaj napisy lub transkrypcje do materiałów informacyjnych i filmów motywacyjnych.	Dostrzegalny
Motoryka/Mobilność	Upewnij się, że interakcje są możliwe za pośrednictwem klawiatury lub uproszczonego wprowadzania danych.	Wykonalny
Poznawcza/Dysleksja	Używaj jasnego i spójnego języka. Unikaj kar czasowych za złożone zadania.	Zrozumiały
Techniczny	Zaoferuj różnorodne opcje wprowadzania danych (np. przysyłanie odpowiedzi w postaci zwykłego tekstu).	Wykonalny

3. Wybór zestawu narzędzi cyfrowych

Lepiej unikać korzystania z jednej aplikacji typu „wszystko w jednym”. Lepiej wybrać podejście hybrydowe, ekonomiczne i elastyczne, łączące różne platformy (np. LMS dla struktury, Kahoot! dla zaangażowania, Badgr dla certyfikacji).

Trzy warstwy idealnego zestawu narzędzi:

Warstwa (funkcja)	Główny cel	Przykłady narzędzi (opcje bezpłatne/freemium)
1. Silnik (LMS/Struktura)	Zapewnienie natychmiastowych punktów i nagród za codzienne zaangażowanie.	Google Classroom, Moodle, lokalne platformy e-learningowe.
2. Informacja zwrotna (szybki PBL)	Zapewnienie natychmiastowych punktów i nagród za codzienne zaangażowanie.	Kahoot!, ClassDojo (za punkty), Quizizz.
3. Dowód (certyfikacja)	Aby tworzyć odznaki i drzewa umiejętności, które mają wartość zewnętrzną.	Badgr, Otwarte Odznaki, drzewo umiejętności wizualizowane na Miro.

4. Protokół selekcji

- **Nadaj priorytet silnikowi:** wybierz platformę zarządzania (LMS), która zapewnia autonomię i zrozumiałość.
- **Łatwa integracja:** sprawdź, czy narzędzia do przekazywania opinii i dowodzenia można łatwo zintegrować (np. link do badgr po ukończeniu quizu w Google Classroom).
- **Test pilotażowy:** przed oficjalnym uruchomieniem należy przetestować zestaw technologii z niewielką grupą „beta testerów” (kilku zaufanych młodych osób), aby zidentyfikować błędy i komplikacje.

5. Faza startu misji i zasady



Sposób prezentacji grywalizacji decyduje o jej akceptacji, dlatego niezwykle ważne jest przeprowadzenie dobrego wstępnego briefingu, zgodnie z poniższymi wskazówkami:

- unikaj słowa „kurs”: używaj bardziej atrakcyjnych nazw, takich jak „misja alfa”, „akademia liderów” lub „eksploracja przyszłości”.
- Wyjaśnij zasady jasno i cierpliwie.
- Ważne jest, aby przedstawiać się jako przewodnik, a nie „nauczyciel”. Lepiej jest używać określeń takich jak „mistrz gry” lub „mentor”, który prowadzi młodych ludzi przez fabułę i dba o równowagę w grze.

Wreszcie, zarządzanie tabelą wyników i ryzykiem konkurencyjnym jest kluczowe dla sukcesu danej aktywności. Szczególnie, jeśli zdecydujesz się na korzystanie z tabeli wyników:

- lepiej jest używać kilku tabel wyników: nie tylko tych dotyczących łącznej liczby punktów, ale także tych za kreatywność, współpracę i pomoc rówieśniczą. Nagradza to różne typy graczy i sprawia, że gra jest inkluzywna.
- częstotliwość aktualizacji tabeli wyników powinna być zmienna lub zaskakująca, aby utrzymać wysoki poziom zaangażowania.
- poczucie kontroli: zadбай o to, aby młodzi ludzie czuli, że mają kontrolę nad swoimi wynikami (jeśli się zaangażują, to zarabiają; nie zależy to od szczęścia).

7.2 Monitorowanie, ocena i informacja zwrotna

Gamifikacja to proces ciągłego doskonalenia, który wymaga wprowadzania zmian na podstawie danych z gry.

a. ciągły monitoring: wykorzystuj dane generowane przez narzędzia cyfrowe, aby szybko identyfikować wyzwania:

- punkt stagnacji (tzw. grind): jeśli konkretne zadanie spowalnia lub zniechęca większość młodych ludzi, jest to „martwa strefa”. zmniejsz poziom trudności, podziel zadanie na mikrozadania lub zwiększ nagrodę (PD), aby uczynić je bardziej atrakcyjnym.
- wskaźnik odejść: jeśli młodzi ludzie przestają się logować, motywacja zewnętrzna nie wystarczy. Przeanalizuj narrację lub wprowadź nową dynamikę zespołu, aby ponownie aktywować motywację społeczną.

b. cykle sprzężenia zwrotnego i ponownego projektowania

- informacje zwrotne z gry a informacje zwrotne z nauki:
 - informacje zwrotne z gry: punkty, awans na wyższy poziom (automatyczne i natychmiastowe).
 - informacja zwrotna na temat uczenia się: szczegółowe uwagi dotyczące wyników i sugestie dotyczące ulepszeń (od mistrza gry/pracownika młodzieżowego).
- kwestionariusze na zakończenie misji: zapytaj młodych ludzi bezpośrednio:
 - „Jakie wyzwanie było najbardziej satysfakcjonujące?”
 - „które zadanie Ci się nie podobało (i dlaczego)?”
 - „Czy udało Ci się wykorzystać swoje punkty na coś pożytecznego?”

Ważne jest, aby wykorzystać te informacje do zastosowania „łatki” (aktualizacji gry/programu) przed uruchomieniem kolejnego cyklu. Dzięki temu każda kolejna iteracja będzie bardziej angażująca i przystępna od poprzedniej.

Poniżej zamieszczono szczegółową tabelę umożliwiającą monitorowanie i ocenę, czy gra odniosła większy czy mniejszy sukces (była bardziej lub mniej skuteczna) na podstawie możliwie najbardziej obiektywnych pomiarów za pomocą określonych kluczowych wskaźników efektywności:

Kategoria KPI	Metryki gry	Co mierzy
Zaręczyny	Częstotliwość logowania (seria), współczynnik ukończenia	Skuteczność narracji i premii za dostęp.
Nauka	Średni czas awansu, wyniki quizów	Szybkość zdobywania i rzeczywistego przekazywania wiedzy.
Zatrzymanie	Współczynnik odejść	Umiejętność utrzymania zainteresowania na dłuższą metę.



8. Wnioski

Gamifikacja cyfrowa oferuje pracownikom młodzieżowym skuteczne i elastyczne narzędzie do angażowania młodych ludzi, wspierania ich nauki i zachęcania do aktywnego uczestnictwa. Łącząc elementy gry z edukacją pozaformalną, narzędzia cyfrowe mogą wzmacniać motywację, współpracę i kreatywność, a jednocześnie pomagać młodym ludziom rozwijać kluczowe umiejętności w zakresie przedsiębiorczości społecznej i rozwoju osobistego.

Niniejsza broszura zawiera przegląd aktualnych teorii, praktycznych metodologii, platform cyfrowych oraz rzeczywiste przykłady z Bułgarii, Belgii, Włoch, Polski i Hiszpanii. Podkreśla również znaczenie dostępności i projektowania inkluzywnego, zapewniając, że wszyscy młodzi ludzie będą mogli korzystać z gier edukacyjnych.

Przedstawione tutaj zasoby, narzędzia i rekomendacje mają na celu wsparcie pracowników młodzieżowych, trenerów i organizacji w projektowaniu wartościowych, zabawnych i efektywnych działań. Partnerzy projektu mają nadzieję, że niniejsza broszura zainspiruje nowe podejścia, zachęci do eksperymentowania i przyczyni się do szerszego wykorzystania grywalizacji cyfrowej w środowisku pracy z młodzieżą.



9. Załączniki

9.1 Bibliografia i dalsza lektura (proszę skorzystać z Przewodnika cytowania APA, zamieszczonego w folderze):

- Zichermann, G. i Cunningham, C., Gamifikacja poprzez projektowanie: wdrażanie mechaniki gier w aplikacjach internetowych i mobilnych. (O'Reilly Media), 2011.
- Komisja Europejska / Projekt Erasmus+, Gamifikacja w edukacji pozaformalnej i pracy z młodzieżą. (Podręcznik lub wytyczne dotyczące projektów europejskich), 2021.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. i Nacke, L., Od elementów projektowania gier do grywalizacji: definicja grywalizacji. (Atti della 15. Międzynarodowa Konferencja Akademicka MindTrek: Wizja przyszłych środowisk medialnych), 2011.
- Burnette, J. L., Pollack, J. M., Forsyth, R. B., Hoyt, C. L., Babij, A. D., Thomas, F. N. i Coy, A. E. (2020). Interwencja oparta na nastawieniu na rozwój: wzmacnianie poczucia własnej skuteczności w przedsiębiorczości uczniów i rozwoju kariery. Teoria i praktyka przedsiębiorczości, *44*(5), 878–908. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1042258719864293>
- Climate Interactive. (b.d.). Symulacja klimatu na świecie. Climate Interactive. <https://www.climateinteractive.org/tools/world-climate-simulation/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. i Nacke, L. (2011). Od elementów projektowania gier do grywalizacji: definicja „gamifikacji”. Materiały z 15. Międzynarodowej Konferencji Akademickiej MindTrek, 9–15. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>



- Kiili, K. (2005). Cyfrowe uczenie się oparte na grach: w kierunku modelu gier doświadczalnych. Internet i szkolnictwo wyższe, 8(1), 13-24. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000776?via%3Dihub>
- Hamari, J., Koivisto, J. i Sarsa, H. (2014). Czy grywalizacja działa? – Przegląd literatury badań empirycznych nad grywalizacją. Materiały z 47. Międzynarodowej Konferencji Hawajskiej nt. Nauk Systemowych, 3025–3034. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>
- Kahoot! (b.d.). Kahoot! dla szkół. Kahoot. <https://kahoot.com/schools-u/>
- Nicholson, S. (2015). Zagłądanie za zamknięte drzwi: Przegląd obiektów escape room. Biała Księga. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- SimVenture. (b.d.). Ewolucja SimVenture. SimVenture. <https://simventure.com/evolution>
- Strange Loop Games. (b.d.). Eco. Strange Loop Games. <https://www.strangeloopgames.com/eco/>
- Organizacja Narodów Zjednoczonych. (2015). Transformacja naszego świata: Agenda na rzecz zrównoważonego rozwoju 2030. Organizacja Narodów Zjednoczonych. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Urban Ministries of Durham. (b.d.). Spent. Urban Ministries of Durham. <http://playspent.org/>
- Wiemker, M., Elumir, E. i Clare, A. (2015). Gry typu escape room: Czy można przekształcić nieprzyjemną sytuację w przyjemną? Biała księga. <https://www.gamebasedlearning.com/escape-room-games-white-paper>
- WNET. (2021). Mission US. WNET. <https://www.mission-us.org/>



- Consuegra de Sucre, D., Mitre Vásquez, M. i Sucre Medina, A. J. (2025). Transformacja edukacji inkluzywnej poprzez grywalizację i technologie cyfrowe. *Multidisciplinary Journal of Epistemology of Science*, 2(2), 566–567. <https://doi.org/10.71112/kwq57923>
- Projekt GameOn. (b.d.). GameOn: Projektowanie gier dla inkluzywności. Źródło: <https://gameonproject.info/>
- GiftAble. (2024, marzec). Ocena dostępności: Lista kontrolna oceny i audytu dostępności [PDF]. Źródło: <https://giftabled.org/wp-content/uploads/2024/03/ACCESSIBILITY-EVALUATION-1.pdf>
- HIVO. (b.d.). Szablon briefu projektowego dla osób z niepełnosprawnościami. Źródło: <https://hivo.co/templates/inclusive-design-brief-template>
- Learning Guild. (b.d.). Projektowanie dla wszystkich umysłów: Praktyczne sposoby wspierania uczniów z dysleksją, ADHD i innymi zaburzeniami poznawczymi. 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. i de Castro Nunes, A. (2024). Grywalizacja i edukacja włączająca: Promowanie zaangażowania wszystkich uczniów. *ARACÊ: Educação, Cultura e Humanidades*, 6(2), 2902–2911. <https://doi.org/10.56238/arev6n2-147>
- McCrindle, R. (2013). Inkluzywność edukacyjna poprzez zaangażowanie ludyczne i kreatywność cyfrową. W: C. Stephanidis i M. Antona (red.), *Uniwersalny dostęp w interakcji człowiek-komputer. Aplikacje i usługi dla jakości życia – 7. Międzynarodowa Konferencja, UAHCI 2013, Materiały, część III (Notatki z wykładów w Informatyce, tom 8011, s. 195-202)*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39194-1_23



- Microsoft. (b.d.). Zestaw narzędzi do warsztatów dotyczących dostępności gier. Microsoft Developer. <https://developer.microsoft.com/en-us/games/resources/productinclusion/accessibility/workshop>
- Patzer, Y., Russler, N. i Pinkwart, N. (2018). Gamifikacja w inkluzywnym e-learningu. W: K. Miesenberger i G. Kouroupetroglou (red.), Computers Helping People with Special Needs. ICCHP 2018. Lecture Notes in Computer Science, tom 10896 (s. 154–158). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94277-3_26
- Piedade, P., Neto, I., Pires, A., Prada, R. i Nicolau, H. (2024). PartiPlay: Zestaw do projektowania gier partycypacyjnych dla klas neuroatypowych [Przedruk]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2404.11234>
- Konsorcjum World Wide Web (W3C). (2018). Wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych (WCAG) 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21>



9.2. Dane kontaktowe partnerów projektu:

Fundacja Korenyaka (Bułgaria):

- Adres: Bułgaria, Sofia, ul. Vihren 10.
- Adres e-mail: foundation.korenyak@gmail.com
- Strona internetowa: www.korenyakproject.org

Europejska grywalizacja w uczeniu się i edukacji (Belgia):

- Adres: 15, Rue Gabrielle Petit, 7022 Mons, Belgia
- Adres e-mail: eupeangle.network@gmail.com
- Strona internetowa: <https://egle-network.eu/>

Centrum Edukacyjne EST (Poland):

- Address: Wadowice, Al. M.B. Fatimskiej 66
- Adres e-mail: fundacja@est.edu.pl
- Strona internetowa: www.est.edu.pl

Escape4Change SlaVS s.r.l. (Włochy):

- Adres: via Medardo Rosso 5 Turyn
- Adres e-mail: info@escape4change.com
- Strona internetowa: escape4change.com

Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Hiszpania):

- Adres: Polo Digital, Edificio 1 Tabacalera, Avenida de Sor Teresa Prat, 15 Málaga, Hiszpania, 29003
- E-mail: info@rinova.es
- Strona internetowa: <https://rinova.es/>

9.3. Załącznik – Przykłady grywalizacji w edukacji z zakresu przedsiębiorczości społecznej – Tabela przykładów w krajach partnerskich (bezpośredni link do „Raportu o bieżących praktykach”)

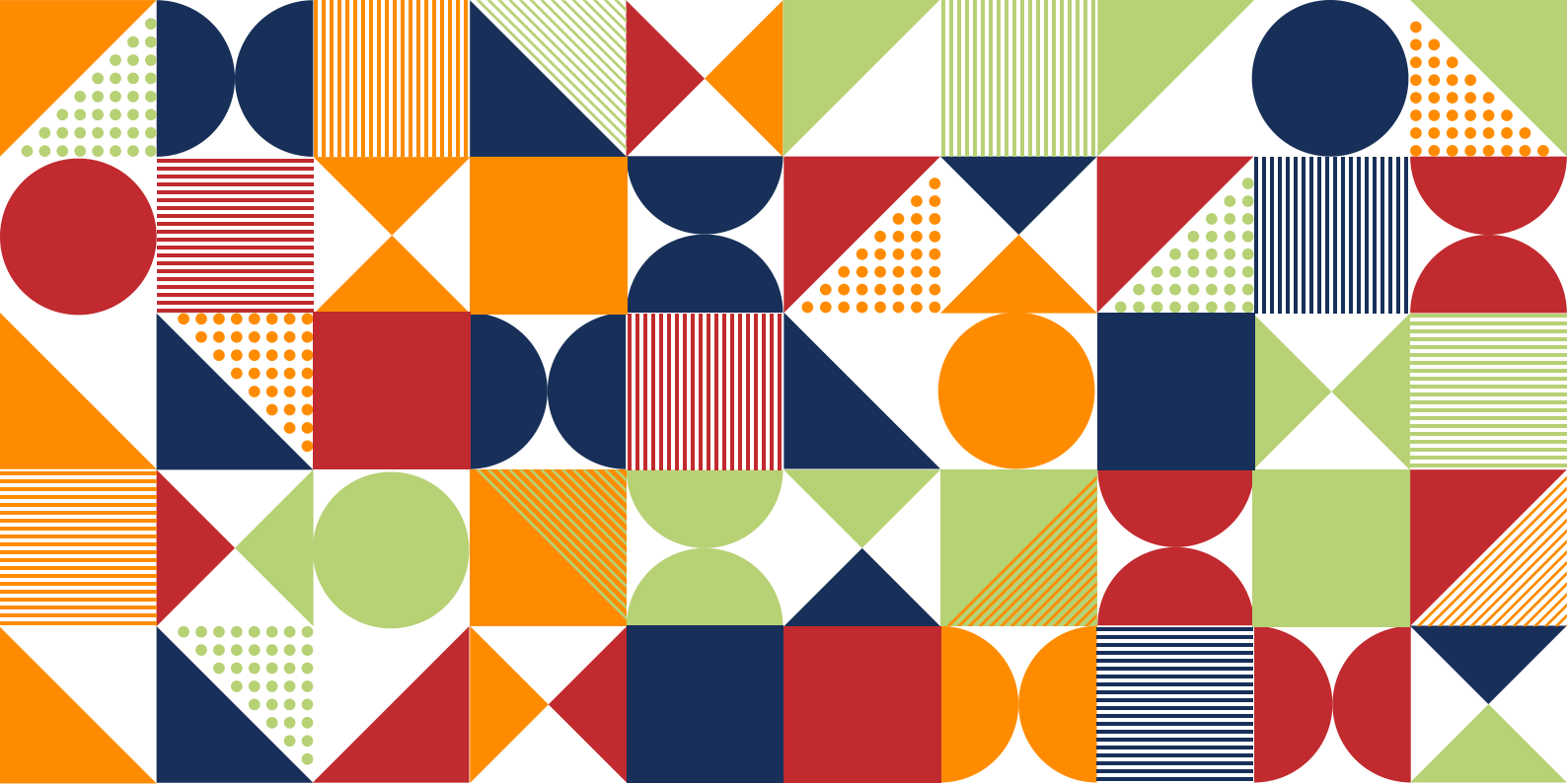
Praktyka	Organizacja/Kraj	Grupa docelowa i główne cele	Metoda grywalizacji (elementy podstawowe)	Wpływ / Wyniki (podsumowanie)	Możliwość przenoszenia
FutureForge	Mundus Bulgaria (FutureForge Erasmus+) - Bułgaria.	Młodzież (14–30 lat), pracownicy młodzieżowi, doradcy zawodowi. Cele: eksploracja kariery, umiejętności na przyszłość, budowanie potencjału pracowników młodzieżowych.	Warsztaty oparte na grach planszowych, zestaw narzędzi z elementami grywalizacji (100 pakietów warsztatowych), podejmowanie decyzji na podstawie scenariuszy, odgrywanie ról, punkty, wyzwania kooperacyjne, podsumowania.	Rezultaty: poradnik „Umiejętności i zawody przyszłości”, zestaw narzędzi do grywalizacji, pilotażowe szkolenia LTTA, pozytywne opinie trenerów i aktywne uczestnictwo.	Wysoka - gra planszowa + zestaw narzędzi do lokalizacji; nadaje się do ośrodków młodzieżowych, szkół, poradnictwa zawodowego.
BC4ESE (Przedsiębiorczość ekospołeczna)	Konsorcjum BC4ESE – Chorwacja, BiH, Czarnogóra, Serbia, Belgia (projekt regionalny).	Młodzi ludzie na Bałkanach Zachodnich/Europie. Cele: promowanie eko-społecznej przedsiębiorczości, zrównoważonych umiejętności biznesowych.	Edukacja w zakresie wzorców cyfrowych; internetowe symulatory scenariuszy eko-społecznego biznesu; punkty, odznaki, tabele wyników, wyniki scenariuszy.	18 nauczycieli i 18 pracowników szkoły będących pracownikami niebędącymi nauczycielami oraz około 855 uczniów szkół średnich.	Zabawne i angażujące emocjonalnie metody.
Projekt E-SCAPE	Uniwersytet Technologii Chemicznej i partnerzy - Bułgaria + Grecja + partnerzy z UE.	Studenci uczelni wyższych, absolwenci, trenerzy, edukatorzy nieformalni. Cele: umiejętności transferowalne (rozwiązywanie problemów, kompetencje cyfrowe, praca zespołowa), zatrudnialność.	Cyfrowe scenariusze escape roomów i wirtualny świat 3D; przewodniki po scenariuszach, refleksje i mapowanie umiejętności.	Rezultaty: Ramy nauczania, kilka scenariuszy, platforma 3D, przewodnik po oddziaływaniu i mnożeniu; jakościowa poprawa zrozumienia kompetencji miękkich.	Mocne - przewodniki scenariuszowe umożliwiają lokalizację; pomocne są zasoby techniczne, ale możliwe są również prostsze moduły.
ERSE (Edukacja na rzecz ratowania przedsiębiorczości społecznej)	Konsorcjum ERSE - Belgia + partnerzy (Cypr, Portugalia, Grecja...).	Młodzi profesjonalści w organizacjach pozarządowych, organizacjach młodzieżowych, edukatorzy. Cele: świadomość i umiejętności w zakresie przedsiębiorczości społecznej, model uczenia się ICT.	Edukacyjne pokoje zagadek (ER) jako narzędzie centralne; nauka immersyjna oparta na scenariuszach; przewodnik pedagogiczny + podręcznik produkcyjny.	Opracowano przewodnik, instrukcję produkcji, 18 streszczeń i 12 pełnych scenariuszy, platformę elektroniczną, broszurę z refleksjami; pozytywne opinie partnerów.	Wysoki – materiały o otwartym dostępie, zasoby wielojęzyczne; odpowiednie dla szkół, organizacji pozarządowych, trenerów.

Praktyka	Organizacja/ Kraj	Grupa docelowa i główne cele	Metoda grywalizacji (elementy podstawowe)	Wpływ / Wyniki (podsumowanie)	Możliwość przenoszenia
Gaming4Skills	Konsorcjum (Hiszpania, Cypr, Rumunia, Belgia).	Nauczyciele i trenerzy szkolni. Cele: integracja gier wideo z edukacją formalną; budowanie kompetencji międzyprzedmiotowy ch.	Wykorzystanie istniejących gier wideo jako narzędzi edukacyjnych (gra widza/twórcy/indywid ualna/grupowa); punkty wejścia pedagogicznego, sekwencje nauczania.	Rezultaty: broszura, narzędzie decyzyjne, 4 biblioteki sekwencji pedagogicznych; pomoc nauczycielom w przyjęciu strategii opartych na grach.	Wysoki – zasoby dostosowane do różnych przedmiotów i programów nauczania.
Gamifikacja uczenia się cyfrowego (GDL)	Konsorcjum europejskie (Grecja, Rumunia, Francja, Włochy, Polska, Wielka Brytania).	Nauczyciele i uczniowie szkół średnich. Cele: pedagogika cyfrowa, inkluzyjność, gotowość nauczycieli do grywalizacji cyfrowej.	Kompendium metodologiczne, zestaw narzędzi technicznych, moduły e-learningowe, sekwencje pedagogiczne.	Zasoby wielojęzyczne zwiększające możliwości nauczycieli, poprawiające zaangażowanie i kompetencje cyfrowe.	Wysoki poziom - wielojęzyczne i dostosowane do różnych systemów edukacyjnych materiały.
Graj swoją drogą! (Wymiana Młodzieży)	Fundacja Wspierania Rozwoju Innowator - Polska.	Młodzież (18–30 lat) w programach wymiany. Cele: zdolność do zatrudnienia, umiejętność pisania CV/prowadzenia rozmowy kwalifikacyjnej, pewność siebie.	Uczestnicy projektują gry o tematyce rynku pracy, odgrywają role, podejmują interaktywne wyzwania i podejmują się nauczania równieżniczego.	Zgłoszono poprawę przygotowania CV/gotowości do rozmowy kwalifikacyjnej i wzrost pewności siebie; pozytywne opinie uczestników.	Wysoki – możliwy do powtórzenia w organizacjach pozarządowych; wymagający animatorów i międzykulturowego o środowiska.
GaMYTHication	Green Elephant Foundation (Fundacja Zielony Słoń) - Poland.	Młodzież (18–30 lat) w wymianach Erasmus+. Cele: opowiadanie historii, retoryka, świadomość międzykulturowa.	Opowiadanie historii w formie gier (Podróż Bohatera), LARP-y, projektowanie escape roomów, tworzenie awatarów, zespołowe odgrywanie ról.	Poprawa języka, retoryki, pracy zespołowej i wystąpień publicznych; pozytywne oceny.	Wysoki – zdolny do adaptacji w różnych wymianach; wymaga ułatwienia opowiadania historii i prostych rekwizytów.
Game Changer	Logos NGO - Polska.	Młodzież 12–30 lat. Cele: tolerancja, zaangażowanie obywatelskie, integracja; przeciwdziałanie radikalizacji.	Społecznościowe gry miejskie offline + gry RPG online (Roll20, Discord). Odgrywanie ról, negocjacje, podejmowanie decyzji, symulowane wyzwania obywatelskie.	Zaangażowana lokalna młodzież; zasięg online w całej Polsce; wysoki poziom zaangażowania i dyskusji na temat wartości obywatelskich.	Wysoki – możliwy do powielenia przez organizacje pozarządowe; wymaga platform cyfrowych i przeszkolonych animatorów.

Praktyka	Organizacja/ Kraj	Grupa docelowa i główne cele	Metoda grywalizacji (elementy podstawowe)	Wpływ / Wyniki (podsumowanie)	Możliwość przenoszenia
Międzynarodowy Biznes Młodzieżowy (YBI)	Youth Business International (globalny, siedziba główna w Wielkiej Brytanii) – wdrożony w Hiszpanii i innych krajach.	Młodzi przedsiębiorcy w wieku 18–35 lat, szczególnie ci z grup defaworyzowanych. Cele: mentoring, finanse, umiejętności przedsiębiorcze, inkluzywny rozwój gospodarczy.	Moduły edukacyjne oparte na scenariuszach i wyzwania przedsiębiorcze (elementy cyfrowe), rozwój mentoringu (mniej klasycznej grywalizacji, więcej wyzwań/symulacji).	Szeroki zasięg (ponad 50 krajów), setki tysięcy osób objętych zasięgiem; silny lokalny model partnerski i partnerstwa prywatne.	Bardzo wysoki – elastyczny, zlokalizowany model; platforma cyfrowa umożliwia skalowanie zdalne.
RadicalGAME	Sieć zwiększania świadomości na temat radykalizacji / konsorcjum UE - Belgia i partnerzy.	Młodzież, edukatorzy, liderzy społeczności. Cele: zapobieganie radykalizacji, wspieranie krytycznego myślenia i inkluzji.	Grywalizacja oparta na kartach (karty fizyczne/online), podejmowanie decyzji scenariuszowych, podsumowania refleksyjne; wersja na platformie online.	Promuje dialog i opór wobec ekstremizmu; oczekuje się, że zwiększy krytyczne myślenie i świadomość.	Możliwość dostosowania – formaty fizyczne i cyfrowe; potrzebuje wrażliwości kulturowej i lokalnych partnerstw.
iDEA (Nagroda Inspirującego Przedsiębiorstwa Cyfrowego)	Open University (UK) – globalna platforma internetowa.	Młodzież (głównie 10–19 lat). Cele: umiejętności cyfrowe/przedsiębiorcze; system nagród i odznak motywujący do nauki.	Misje online, punkty, odznaki, nagrody wielopoziomowe (brązowe/srebrne/złote), certyfikacja – solidne mechanizmy grywalizacji.	>2,3 miliona użytkowników, 17,2 miliona ukończonych odznak, 216 tysięcy nagród; liczne wyróżnienia w dziedzinie technologii edukacyjnych (dane z raportu).	Bardzo wysokie – platforma internetowa, łatwa do przyjęcia, wymagająca minimalnej adaptacji lokalnej.
Gamifikacja zatrudnienia (GOE I)	Konsorcjum (Hiszpania, Włochy, Portugalia, Rumunia).	Młodzież zagrożona wykluczeniem/bezrobociem (w tym osoby z niepełnosprawnościami, migranci). Cele: kompetencje przekrojowe, zatrudnialność, integracja.	Gry planszowe wybrane do ćwiczenia umiejętności; Podręcznik dla nauczycieli, dzienniki uczestników, narzędzia ewaluacyjne.	Jakościowe dowody poprawy komunikacji, zdolności adaptacyjnych, pewności siebie; 7 warsztatów dla partnerów.	Podejście do gier planszowych oparte na wysokich i niskich kosztach; Podręcznik nauczyciela wspiera powielanie.



Praktyka	Organizacja/ Kraj	Grupa docelowa i główne cele	Metoda grywalizacji (elementy podstawowe)	Wpływ / Wyniki (podsumowanie)	Możliwość przenoszenia
EDGE (Wzmacnianie potencjału i zatrudnialności osób niepełnosprawnych)	Konsorcjum SIR / Melazeta i partnerzy - Włochy + partnerzy z UE.	Młodzi ludzie z niepełnosprawnością intelektualną/relacyjną. Cele: zatrudnienie, inkluzywne zatrudnianie, przedsiębiorczość.	Serious Game (FairPlay Melazety) – scenariusze awatara w miejscu pracy; powtarzalne symulacje oparte na decyzjach; uzupełniająca się uważność i mentoring.	Dostarczono poważną grę, podręcznik dla firm integracyjnych, szkolenia i budowanie marki dla pracodawców integracyjnych; pozytywny wpływ multimodalny.	Wysoki – zaprojektowany z myślą o dostępności; pilotaż w wielu krajach; zasoby i platforma ułatwiają adopcję.
GROW (Wprowadź elementy grywalizacji do swojej pracy)	Konsorcjum (Włochy, Grecja, Hiszpania, Albania, Kosowo, Czarnogóra)	Organizacje młodzieżowe i pracownicy młodzieżowi, zwłaszcza pracujący z osobami o mniejszych szansach. Cele: budowanie potencjału w zakresie metod grywalizacji.	Metodyka i podejście pedagogiczne: podręcznik, samouczki wideo, programy nauczania, Społeczność Praktyków.	Wzmocniono umiejętności i praktykę pracowników młodzieżowych; lokalne szkolenia przyniosły efekt mnożnikowy i wsparcie rówieśnicze.	Wysoki - swobodnie dostępne materiały i CoP wspierają transfer na dużą skalę.



Dofinansowane przez
Unię Europejską

FINANSOWANE PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ. WYRAŻONE POGLĄDY I OPINIE SĄ JEDNAK POGLĄDAMI I OPINIAMI WYŁĄCZNIE AUTORA/AUTORÓW I NIEKONIECZNIE ODZWIERCIEDLAJĄ POGLĄDY UNII EUROPEJSKIEJ ANI EUROPEJSKIEJ AGENCJI WYKONAWCZEJ DS. EDUKACJI I KULTURY (EACEA). ANI UNIA EUROPEJSKA, ANI EACEA NIE PONOSZĄ ZA NIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. (KOD PROJEKTU: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

