

5.1. გეიმიფიკაცია და თამაშები, როგორც სწავლის ძლიერი ინსტრუმენტი

თანამედროვე საზოგადოება წარმოუდგენელია განათლების გარეშე. განათლების ხარისხის ამაღლება მოითხოვს უფრო მეტ გულისყურს, ეფექტური მეთოდების მოძიებასა და მათ გამოყენებას.

ერთ ერთი მთავარი პრობლემა არის სტუდენტის ინტერესის გაღვივება სწავლისადმი. მისი შემეცნებითი საქმიანობის გააქტიურება მეცადინეობებზე, რათა სასწავლო პროცესი გახდეს უფრო შედეგიანი. ყოველი მასწავლებელი ფიქრობს იმაზე, რომ სტუდენტებისთვის გაკვეთილი გახდეს არა მარტო შემეცნებითი, არამედ საინტერესოც, ანუ გააძლიეროს მათი მოტივაცია სწავლის მიმართ.

ამ პრობლემის გადაწყვეტის ერთ-ერთი ყველაზე ეფექტური გზა დღესდღეობით საგანმანათლებლო პროცესში თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიების ფართო დანერგვაა.

თანამედროვე ახალგაზრდობას სრული წვდომა აქვს ციფრულ ტექნოლოგიებთან და სწავლის განსხვავებული სტილი, ახალი დამოკიდებულება სასწავლო პროცესისადმი და უმაღლესი მოთხოვნები სწავლებისა და სწავლის მიმართ. მასწავლებლები ახალი გამოწვევების წინაშე დგანან და უწევთ მნიშვნელოვანი საკითხების გადაჭრა, რომლებიც დაკავშირებულია სასწავლო პროცესის ადაპტაციასთან მოსწავლეთა საჭიროებების მიხედვით, პრიორიტეტებთან და მოთხოვნებთან. მასწავლებლებმა უნდა გამოიყენონ სწავლების სხვადასხვა მეთოდები და მიდგომები, რომლებიც აიძულებს მოსწავლეებს იყვნენ აქტიური მონაწილეები ძლიერი მოტივირებით და ჩართულობით. განათლების თანამედროვე პედაგოგიური პარადიგმები და ტენდენციები, რომლებიც განმტკიცებულია ICT-ის გამოყენებით, ქმნის წინაპირობებს ახალი მიდგომებისა და ტექნიკის გამოყენებისათვის აქტიური სწავლების განსახორციელებლად. □წავლის გეიმიფიკაცია ერთ-ერთი ასეთი ტენდენციაა.

გეიმიფიკაცია არის სათამაშო სტრატეგიების გამოყენება სწავლის გასაუმჯობესებლად და უფრო მიმზიდველია ინდივიდებისთვის. სწავლისთვის გეიმიფიკაცია შეიძლება იყოს მომგებიანი, რადგან თამაშები ნერგავს ისეთ უნარებს, როგორცაა პრობლემის გადაჭრა, კრიტიკული აზროვნება, სოციალური ცნობიერება და თანამშრომლობა. თამაშები ასევე ასტიმულირებს ინდივიდებს, ზრდის ინტერესს გარკვეული საგნების მიმართ და აძლიერებს მათ კოგნიტურ შესაძლებლობებს.

სწავლის გეიმიფიკაცია არის საგანმანათლებლო მიდგომა, რომელიც მიზნად ისახავს სტუდენტების მოტივაციას ვიდეო თამაშების დიზაინისა და თამაშის ელემენტების გამოყენებით სასწავლო გარემოში. გეიმიფიკაციის მიზანია მოსწავლეთა ინტერესის მიპყრობით და სწავლის გაგრძელების შთაგონებით მაქსიმალურად გაზარდოს სწავლის სიამოვნება და სასწავლო პროცესში ჩართულობა.

სწავლების ხარისხი სულ უფრო მნიშვნელოვანია საგანმანათლებლო დაწესებულებების წარმატებისთვის. ამ კონტექსტში, გეიმიფიკაცია არის ინსტრუმენტი, რომელიც ხშირად გამოიყენება სწავლა-სწავლების პროცესის გასაუმჯობესებლად, ეხმარება როგორც მასწავლებლებს, ასევე მოსწავლეებს მიაღწიონ თავიანთ მიზნებს მოკლე, საშუალო და გრძელვადიან პერსპექტივაში.

ეს განსაკუთრებით ეხება ახალგაზრდა თაობებს, რომლებიც უფრო დიდ დროს ატარებენ ინტერნეტში. კვლევებმა აჩვენა, რომ ახალგაზრდა თაობის 55% იყენებს სმარტფონებს დღეში 5 საათზე მეტი ხნის განმავლობაში.

გეიმიფიკაციის სწავლის მიდგომის გამოყენებით, ჩვენ შეგვიძლია დავამთხვიოთ მავნე ჩვევები და ვავარჯიშოთ სტუდენტები და მოსწავლეები ისე, რომ სწავლა სახალისო გახდეს. ბოლო კვლევამ აჩვენა, რომ ისინი, ვინც სწავლობენ გეიმიფიცირებული განათლების მეთოდებით, უფრო მაღალ ქულას იღებენ, ვიდრე ისინი, ვინც არ სწავლობენ იმავე მეთოდით. სხვა კვლევები აჩვენებს, რომ მიუხედავად იმისა, რომ გეიმიფიკაცია აუმჯობესებს სწავლის შედეგებს, არ არსებობს მტკიცებულება, რომელიც ადასტურებს, რომ გეიმიფიკაცია იწვევს დამოკიდებულებას.

მიუხედავად იმისა, რომ განათლებაში გეიმიფიკაცია ჯერ კიდევ მზარდი ფენომენია, მიმოხილვა ცხადყოფს, რომ (i) არასაკმარისი მტკიცებულება არსებობს საგანმანათლებლო კონტექსტში გეიმიფიკაციის გრძელვადიანი სარგებლის მხარდასაჭერად; (ii) გეიმიფიცირებული სწავლების პრაქტიკამ აჯობა მკვლევარების მიერ მისი მექანიზმებისა და მეთოდების გაგებას; (iii) იმის ცოდნა, თუ როგორ გავათამაშოთ აქტივობა საგანმანათლებლო კონტექსტის სპეციფიკის შესაბამისად, ჯერ კიდევ შეზღუდულია. მიმოხილვა ხაზს უსვამს სისტემატურად შემუშავებული კვლევებისა და მკაცრად აპრობირებული მიდგომების აუცილებლობას, რომლებიც ადასტურებენ გეიმიფიკაციის საგანმანათლებლო სარგებელს, თუ გეიმიფიცირებული სწავლება უნდა გახდეს აღიარებული სასწავლო მიდგომა.

გეიმიფიკაციის მზარდი პოპულარობა გამომდინარეობს მისი პოტენციალის რწმენით, ხელი შეუწყოს მოტივაციას, ქცევის ცვლილებებს, მეგობრულ კონკურენციას

და თანამშრომლობას სხვადასხვა კონტექსტში, როგორცაა მომხმარებელთა ჩართულობა, თანამშრომლობა და სოციალური ლოიალობა. როგორც ნებისმიერი ახალი და პერსპექტიული ტექნოლოგია, იგი გამოიყენება სხვადასხვა სფეროებში, მათ შორის მარკეტინგი, ჯანდაცვა, ადამიანური რესურსები, ტრენინგი, გარემოს დაცვა და კეთილდღეობა. გეიმიფიკაცია არის მულტიდისციპლინარული კონცეფცია, რომელიც მოიცავს თეორიულ და ემპირიულ ცოდნას, ტექნოლოგიურ დომენებსა და პლატფორმებს და განპირობებულია პრაქტიკული მოტივაციების მთელი რიგით (Seaborn & Fels, 2015). ძირითადი ცნებებისა და პრაქტიკის არსის საუკეთესოდ აღქმის მცდელობისას, ტერმინი გეიმიფიკაცია განისაზღვრა რამდენიმე გზით, როგორცაა „თამაშის დიზაინის ელემენტების გამოყენება არათამაშის კონტექსტში“ (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011), „თამაშისანი გამოცდილების შექმნის ფენომენი“ (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014), ან „აქტივობების თამაშად გადაქცევის პროცესი“ (Werbach, 2014). დისციპლინებში ემპირიულმა მუშაობამ დაიწყო იმის შესწავლა, თუ როგორ შეიძლება გამოიყენებოდეს გეიმიფიკაცია გარკვეულ კონტექსტში და რა ქცევითი და ექსპერიმენტული ეფექტი აქვს გეიმიფიკაციას ადამიანებზე მოკლე და გრძელვადიან პერსპექტივაში.

მნიშვნელოვანია, რომ მასწავლებელმა მოტივირება გაუწიოს მათ მოსწავლეებს და გააცნობიერონ ის ფაქტი, რომ ის, რაც რთულად გამოიყურება, ყოველთვის ასე არ არის. ამავდროულად, ინსტრუქტორებმა უნდა იცოდნენ, რომ ტრადიციულად დამკვიდრებული მეთოდები ყოველთვის არ არის ის, რაც ყველაზე მეტად იზიდავს სტუდენტებს. სინამდვილეში, მიუხედავად იმისა, რომ ბევრი ინსტრუქტორი მხარს უჭერს ინოვაციური მეთოდოლოგიების გამოყენებას, არსებობს ფართო და ემპირიულად დადასტურებული კონსენსუსი, რომ სტუდენტის მოტივაცია და ინტერესი სწავლების ტრადიციული მეთოდების მიმართ მწირია, რადგან ისინი არაეფექტურად ითვლება (Lee & Hammer, 2011).

უკუკავშირი, რომელსაც სტუდენტები იღებენ თავიანთი მასწავლებლებისგან, ძალიან მნიშვნელოვანია, რათა დაეხმარონ მათ წინსვლასა და შემდეგ საფეხურზე გადასვლაში (Kapp, 2012a). გეიმიფიკაცია ხელს უწყობს სტუდენტების მოტივაციას და ჩართულობას (Clark & Rossiter, 2008), ასევე ინტერესსა და ცოდნის გაუმჯობესებას (Camilleri, Busuttil, & Montebello, 2011; Kapp, 2012a). შეიძლება ითქვას, რომ ადამიანების რაოდენობამ, ვინც იყენებს გარკვეულ თამაშზე დაფუძნებულ რესურსს, შეიძლება დადებითი გავლენა იქონიოს მომხმარებელთა მოტივაციაზე, რომლებიც უფრო მეტად განაგრძობენ მის გამოყენებას (Lin & Bhattacharjee, 2008). ზოგადად, გეიმიფიკაციის გავლენის შესახებ დასკვნები რამდენიმე ფორმას იღებს, რომლებიც შეიძლება იყოს

დადებითი, უარყოფითი, შერეული ან თუნდაც ნულოვანი. ეს არის იმის გამო, რომ გეიმიფიკაცია არ ახდენს გავლენას ყველა მონაწილეზე ერთნაირად. მიუხედავად ამისა, იგი სასარგებლოდ მიიჩნევა რამდენიმე ავტორის მიერ (Brunsell & Horejsi, 2011; González & Area, 2013; Hellwege & Robertson, 2012; McGonigal, 2011; Muntean, 2011).

გეიმიფიკაცია აღარ არის ახალი ფენომენი ელექტრონული სწავლების ტექნოლოგიის სფეროში. ვირტუალური სასწავლო გარემოს გასაუმჯობესებლად ხშირად გამოიყენება სხვადასხვა მიდგომები. პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ გეიმიფიკაციის განხორციელების ტექნოლოგიურ გადაწყვეტილებებს სულ უფრო მეტი სიახლე მოაქვს სასწავლო პროცესში. თამაშებზე დაფუძნებული აქტივობები აუმჯობესებს მომხმარებლის ლოგიკურ დედუქციურ აზროვნებას, რეაქციას, თუნდაც არსებული ტექნოლოგიების გამოყენებით და ახალი ცოდნის მართვის შექმნით. გეიმიფიკაციის ელემენტები შეიძლება იყოს ეფექტური კატალიზატორები, რომლებიც განსაზღვრავენ სრულყოფილების, მოქნილობისა და ორიგინალურობის იდეებს, ხოლო თამაშის მექანიკის გამოყენებას შეუძლია ხელი შეუწყოს ჩართულობის ხელშეწყობას. გამოვლინდა თამაშების ექვსი ძირითადი ელემენტი, როგორც განსაკუთრებით ეფექტური განათლებაში: არჩევანი, სწრაფი გამოხმაურება, თანამშრომლობითი პროცესები, პროგრესის მტკიცებულება და კონკურენცია. ყველაზე დიდი შესამჩნევი განსხვავება ტიპიურ თამაშის მოდელსა და გეიმიფიკაციის მოდელს შორის (განსაკუთრებით ელექტრონული სწავლების კონტექსტში) არის მდგრადობაში (ხშირად აღიქმება როგორც ცოდნა) "ჩართულობის" და "დაჯილდოების" აქტივობების შემდეგ.

განალიზებულია ვირტუალურ სასწავლო გარემოში დომინირების მოტივაციის მოდელები (VLE). ძირითადი ყურადღება ეთმობა მასწავლებლებისა და მონაწილეთა მოტივაციის გაუმჯობესებას ინოვაციური სასწავლო ინსტრუმენტებისა და გეიმიფიკაციის ტექნიკის საშუალებით. გეიმიფიკაციის ტექნიკის მიზნებისთვის და ორგანიზაციული მიზნების მიხედვით, პრაქტიკაში გამოიყენება სხვადასხვა მოდელები და ელემენტები. პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ გეიმიფიკაციის განხორციელების ტექნოლოგიურ გადაწყვეტილებებს სულ უფრო მეტი სიახლეს მოაქვს სასწავლო პროცესში. ეს ტექნოლოგიები საშუალებას აძლევს პრაქტიკოსებს და მკვლევარებს გამოიყენონ თავიანთი უნარები ახალი და ინოვაციური გეიმიფიკაციის გადაწყვეტილებებზე დაფუძნებული საინფორმაციო სისტემების შესაქმნელად. გაირკვა, რომ თამაშებზე დაფუძნებული აქტივობები სტუდენტებში ავითარებს ლოგიკურ დედუქციურ აზროვნებას, რეაქციას, არსებული ტექნოლოგიების გაუმჯობესებას და ცოდნის ახალ მენეჯმენტს.

გლობალურად, ტრენინგის გეიმიფიკაციის კონცეფცია ძალიან ფართოდ არის გაანალიზებული. მაგალითად, მეცნიერებმა Yuizonო-მ, Xing-მა და Furukawa-მ (2014) გაანალიზეს გეიმიფიკაციის ელემენტების გავლენა სისტემაში „ბრენშტორმინგი“. ისინი ამტკიცებენ, რომ გეიმიფიკაციის ელემენტები ეფექტური კატალიზატორებია, რომლებიც განსაზღვრავდნენ იდეების გამართულობას, მოქნილობას და ორიგინალურობას. Witt, Scheiner და Robres-Bissantz (2011) აჩვენეს, რომ თამაშის მექანიკის გამოყენებამ შეიძლება ხელი შეუწყოს „ნაკადის“ სტატუსის ჩართვას, მაგრამ ასევე ხაზი გაუსვა გეიმიფიკაციის ხარისხის მნიშვნელობას. კრონკმა (2013) გაანალიზა სტუდენტების ჩართულობა ლექციებზე და მათ დასწრებაზე. ავტორმა გამოიყენა ქულების სისტემა, რომელიც ასტიმულირებს მოსწავლეებს გეიმიფიკაციის ელემენტების გამოყენებით. შედეგებმა აჩვენა, რომ ამ ელემენტის გამოყენებამ გავლენა მოახდინა სტუდენტების შეფასებებზე. Karl M. Kapp (2012) აანალიზებს თამაშებზე დაფუძნებულ ჩართულობას - ნებისმიერი პოზიტიური სასწავლო გამოცდილების ქვაკუთხედს. ციფრული თამაშებისა და თამაშზე დაფუძნებული ინტერფეისების მზარდი პოპულარობისთვის აუცილებელია, რომ გეიმიფიკაცია იყოს ყველა მასწავლებლის სწავლების მეთოდის ნაწილი.

2010 წლიდან გეიმიფიკაცია წარმოიშვა ინდივიდის ჩართულობის, მოტივაციისა და დამოკიდებულების გაზრდის მიზნით თამაშების გამოყენებით (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara, & Dixon, 2011). გეიმიფიკაცია პირველად გამოიყენეს მარკეტინგში და მოგვიანებით განხორციელდა სხვა სფეროებში, როგორცაა ჯანმრთელობა (Schoech, Boyas, Black, & Elias-Lambert, 2013), გარემო (Filsecker & Hickey, 2014), სპორტი (Koivisto & Hamari, 2014), ინჟინერია (Huotari, & Hamari, 2017), მათემატიკა (Attali & Arieli-Attali, 2015), კომპიუტერული მეცნიერება (Domínguez et al., 2013), ბიოლოგია (Su & Cheng, 2015), კომუნიკაცია (Hanus & Fox, 2015) და ფსიქოლოგია (Landers). & Landers, 2014). გეიმიფიკაცია ჩვეულებრივ აღწერილია, როგორც თამაშის დიზაინის ელემენტების გამოყენება არათამაშის კონტექსტში (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011; Koivisto & Hamari, 2014; Werbach & Hunter, 2012).

გეიმიფიკაციის მიზანია მომხმარებლების მხარდაჭერა და მოტივაცია შეასრულონ მოცემული დავალება (Deterding, Sicart, et al., 2011; Domínguez et al., 2013; Huotari & Hamari, 2012), ჩართონ ისინი აქტივობებში (Csikszentmihalyi, 1990; Deci & Ryan, 1985; Deterding, Sicart, et al., 2011; Hamari, 2013; Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006) და გააძლიერონ მათი ინტერესი გარკვეული სფეროს მიმართ, რამაც შეიძლება გააძლიეროს სწავლა (Huotari & Hamari, 2012). საგანმანათლებლო კონტექსტში, გეიმიფიკაციას აქვს დიდი პოტენციალი მოსწავლეთა მოტივაციისკენ, რაც სასკოლო

გარემოს უფრო მიმზიდველს ხდის (Lee & Hammer, 2011), ვინაიდან ეს არის პროცესი, რომელიც მიმართულია საგანმანათლებლო აქტივობების გაუმჯობესებაზე (Gibson, Ostashevski, Flintoff, Grant, & Knight, 2015; Lee & Hammer, 2011; Werbach & Hunter, 2012). იდეა, რომ თამაშზე დაფუძნებული სწავლება მხოლოდ თამაშს გულისხმობს, არასწორია; სწავლა არ უნდა იყოს მოსაწყენი გამოცდილება, არამედ მოტივაციური და სასიამოვნო (ვუ, 2011). რამდენიმე ავტორი თანხმდება გეიმიფიკაციის უპირატესობებზე სამიზნე აუდიტორიისთვის (Stott & Neustaedter, 2013), რადგან თამაშები მომხმარებლებს საშუალებას აძლევს შეცდნენ და ისევ სცადონ, სწავლას შიშის გარეშე შეხვდნენ და, შესაბამისად, უფრო მეტად ჩაერთონ სასწავლო პროცესში (Lee & Hammer, 2011).

როდესაც განიხილავთ კვლევებს, რომლებიც ყველაზე ხშირად არის ციტირებული ლიტერატურაში, შესაძლებელია იპოვოთ ადრეულ ეტაპზე მოტივაციის გაზრდის მაგალითები, ასევე მარკეტინგული თამაშის მომხმარებლების მიერ გამოვლენილი ინტერესის გაზრდის შესახებ (Downes-Le Guin, Baker, Mechling, & Ruyle, 2012), ან თამაშზე დაფუძნებული რესურსების გამოყენების სხვადასხვა ეფექტი (Gäsländ, 2011; Witt, 2011). ზოგიერთმა კვლევებმა გაამახვილა ყურადღება იმ ფაქტზე, რომ არსებობს დემოგრაფიული განსხვავებები გეიმიფიკაციის ზემოქმედებასა და ეფექტურობასთან დაკავშირებით. ბეგლიმ (2012) დაასკვნა, რომ ასაკი და თამაშების გაცნობა ზრდის მომხმარებელთა ინტერესს ასეთი რესურსების მიმართ, ხოლო მაკდანიელი და ფანფარელი (2016) ამტკიცებენ, რომ არ არსებობს გენდერული განსხვავება გეიმიფიკაციის ზემოქმედებაში. დემოგრაფიული განსხვავებები მართლაც აქტუალურია, როდესაც ადამიანი განიხილავს თამაშზე დაფუძნებული ტექნოლოგიის გამოყენებას (Venkatesh, Morris, & Ackerman, 2000), რადგან ზოგიერთმა განსხვავებამ აღქმასა და ტექნოლოგიის გამოყენების მოტივაციასთან დაკავშირებით აჩვენა, რომ გამოყენების განზრახვა შეიძლება შეიცვალოს, ან არა, დემოგრაფიული ფაქტორების მიხედვით (Venkatesh et al., 2000). მკვლევარები დიდ ყურადღებას არ აქცევენ ასაკს და სქესს, როგორც ცვლადებს, რომლებმაც შეიძლება გავლენა მოახდინოს ისეთი რესურსების გამოყენებაზე, როგორცაა თამაშები, მაგრამ მათ შეუძლიათ გამოიყენონ განსხვავებები გამოყენებისა და მოტივაციის შესახებ (Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas, & Holmstrom, 2010; Griffiths, Davies, & Chappell, 2003; Williams, Yee, & Caplan, 2008). სხვა კვლევებმა აჩვენა, რომ პროგრესზე გამომხატვებამ გააუმჯობესა სწავლა და შეამცირა წარუმატებლობის მაჩვენებელი (Bellotti et al., 2013).

გეიმიფიკაცია განათლებაში

წლების განმავლობაში იყო მცდელობები, რომ თამაშზე დაფუძნებული სწავლება გამოეყენებინათ განათლებაში, რათა წახალისებინათ მოსწავლეები. (Denny, 2013). ამის მიზანი იყო აიძულონ მოსწავლეები მონაწილეობა მიიღონ ყველა აქტივობაში, რომელიც დაკავშირებულია სხვადასხვა სასწავლო სფეროსთან, წახალისოს ისინი გამოიყენონ მათთვის მიმზიდველი სასწავლო საშუალებები (Denny, 2013; Domínguez et al., 2013; Moccozet, Tardy, Opprecht, & Léonard. , 2013; Simões, Redondo, & Vilas, 2013).

თამაშზე დაფუძნებული მეთოდების მიხედვით, მიმართავენ სამკერდე ნიშნებს და ჯილდოებს, რათა ამოიციონ მოსწავლეთა გაუმჯობესება კლასიფიკაციის სისტემის საფუძველზე, რომელიც აფასებს მოთამაშეების მიერ თამაშის დროს დადასტურებულ უნარებსა და ცოდნის დონეს. კლასიფიკაციის სისტემა იყენებს კონკურენტუნარიანობას, როგორც თამაშის დინამიკის ძალას სქემებისა და რანჟირების სახით, რომლებიც აფასებენ სტუდენტებს ზრდადი თანმიმდევრობით (C. Li, Dong, Untch, & Chasteen, 2013).

პროგრესის ინდიკატორების დანერგვა შეიძლება იყოს ძალიან მოტივატორი სტუდენტებისთვის. განათლებაში გეიმიფიკაცია ასევე შესანიშნავია სოციალური სწავლისთვის, რაც თავისთავად შეიძლება იყოს უზარმაზარი მოტივატორი. არის აპლიკაციები და ვებსაიტები, რომლებიც გაძლევთ შესაძლებლობას დაუკავშირდეთ მეგობრებს და კონკურენცია გაუწიოთ მათ ქულებს, რაც გიბიძგებთ, ისწავლოთ ყველაზე მეტი.

გეიმიფიცირებული სასწავლო მასალებით მოსწავლეებმა და მასწავლებლებმა შესაძლებელია მეტად აკონტროლონ სასწავლო პროცესი წამახალისებელი აქტივობების საშუალებით, როგორცაა სკალირებული შეფასებები და დონეები, სტუდენტებს შეუძლიათ მეტი მოტივაციით მიაღწიონ საუკეთესო შედეგებს. ქულები ხელს უწყობს დონის ამადლებას. ეს ბევრად უფრო პოზიტიური მიდგომაა და ქმნის უფრო დამხმარე საკლასო კულტურას. გეიმიფიკაციის მოდელის სახალისო ბუნებამ შეიძლება გაუადვილოს სტუდენტებს მიაღწიონ თავიანთ მიზნებს. (<https://www.futurelearn.com/info/blog/general/gamification-in-education>)

მიუხედავად იმისა, რომ ჯილდოები ხელს უწყობს სტუდენტებს შორის კონკურენტუნარიანობას, ინტერესს და მოტივაციას, მეტოქეობამ ასევე შეიძლება გამოიწვიოს უარყოფითი შედეგები (Zichermann & Cunningham, 2011). სწორედ ამიტომ, თამაშზე დაფუძნებული განათლება უნდა გაუმკლავდეს რამდენიმე მნიშვნელოვან გამოწვევას, რომელთაგან ყველაზე მნიშვნელოვანი ის არის, რომ მოსწავლეებმა მიიღონ ასეთი სასწავლო გარემო, სახამ შეიძლება ითქვას, რომ ის წარმატებულია.

ამიტომ, მიზნები, უკუკავშირის ტიპი და ჯილდოები მკაფიოდ უნდა იყოს განსაზღვრული, რათა მოსწავლეები ჩაეფლონ პოზიტიურ და ინდივიდუალურ სასწავლო პროცესში (Csikszentmihalyi, 1990). ეს აუცილებელია იმისთვის, რომ მოსწავლეები ყოველთვის იყვნენ ჩართულნი და ინფორმირებულნი მიღწეული პროგრესის შესახებ და ამან ხელი შეუწყოს მათ აკადემიურ მიღწევებს (Trowler, 2010).

Kahu-სთვის (2013) მოსწავლეთა ჩართულობა აქტივობებში შეიძლება დაიყოს სამ ძირითად კომპონენტად, რომელსაც ეწოდება ქცევითი, შემეცნებითი და აფექტური. ქცევითი ჩართულობა არის პოზიტიური ქცევა, რომელსაც აჩვენებენ სტუდენტები, რომლებიც მონაწილეობენ სასწავლო აქტივობებში, ძალისხმევის, დაჟინებულობისა და ყურადღების დემონსტრირებაში და უარყოფითი ქცევის ნიშნების გარეშე (Finn, Pannozzo, & Voelkl, 1995). კოგნიტური ჩართულობა გულისხმობს სტუდენტების ინვესტიციას გარკვეული საგნის დაუფლებაში (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004).

რაც შეეხება აფექტურ ჩართულობას, ეს დაკავშირებულია სტუდენტების სურვილთან, შეასრულონ დავალებები, გამოხატონ თავიანთი ინტერესი პოზიტიური დამოკიდებულებით (Appleton, Christenson, & Furlong, 2008). შესაძლებელია თამაშზე დაფუძნებული რესურსების გამოყენება სასკოლო ფორმალურ ან არაფორმალურ კონტექსტში, იმ პირობით, რომ არსებობს გარკვეული დონის ჩართულობა, Denny-ის (2013) მიხედვით, ამ ტიპის რესურსებისთვის, რომლებიც ხელს უწყობენ სასწავლო აქტივობებში მონაწილეობის ამაღლებას.

კლოპფერის, ოსტერვეილისა და სალენის (2009) მიხედვით, ყველა საგანმანათლებლო თამაში უნდა ეყრდნობოდეს გარკვეულ მექანიკას და დინამიკას. თამაშის მექანიკა არის წესებისა და ჯილდოების კონსტრუქცია, ხოლო დინამიკა შედგება სურვილებისა და ემოციებისგან, რომელსაც თამაში აღვიძებს მოთამაშეებში. ზოგიერთმა ავტორმა (მაგ., Lee & Hammer, 2011; Linehan, Kirman, Lawson, & Chan, 2011) ყურადღება გაამახვილა უამრავ წესზე, რომლებიც აუცილებლად უნდა იყოს თამაშის ნაწილი: გამოცდილების განმეორების დაშვება, რათა მიზანი იყოს მიღწეული, მათ შორის, თამაშის დროს შესრულების შესახებ დაუყოვნებელი გამოხმაურება, წარმატების სხვადასხვა შესაძლებლობების და კარგი შესრულების დაჯილდოება.

მნიშვნელოვანია, რომ გააცნობიერებული იქნას თამაშების გამოყენების მნიშვნელობა საგანმანათლებლო კონტექსტში, მაგრამ იმის გათვალისწინებით, რომ ის უნდა აკმაყოფილებდეს როგორც სტუდენტებს, ასევე ინსტრუქტორებს. თამაშების გამოყენებამ ინსტრუქტორებს უნდა მისცეს შესაძლებლობა შექმნან გამოწვევები,

რომლებიც შესაფერისია სტუდენტების ცოდნის დონისთვის, აამაღლოს სირთულის დონე ახალი უნარების შექმნისას (Kuh, Kinzie, Schuh, & Whitt, 2011).

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, განათლება და სწავლა იყო მრავალი გეიმიფიკაციის გამოცდილების ეტაპი და გამოვლინდა გარკვეული დადებითი შედეგები, რომლებიც გამომდინარეობს თამაშზე დაფუძნებული სტრატეგიების გამოყენებით. რაც შეეხება სტუდენტების ინტერესს და მოტივაციას, სინამდვილეში, ისეთი ავტორები, როგორცაა ჰამარი და სხვ. (2014) აცხადებენ, რომ ასეთ შემთხვევებში სწავლა გარანტირებულია, თუმცა ისინი ასევე აღიარებენ მეტი კვლევების საჭიროებას. ცხადია, რომ თამაშზე დაფუძნებული მექანიზმების უბრალო გამოყენება, არ აქვს მნიშვნელობა ექსპერტიზის სფეროს, არ იძლევა იმის გარანტიას, რომ სასწავლო მიზნები მიიღწევა (დიჩევა, დიჩევი, აგრე და ანგელოვა, 2015).

ელექტრონული სწავლება

გეიმიფიკაცია ასევე თანმიმდევრულად მიდის ელექტრონულ სწავლებასთან. ონლაინ საგანმანათლებლო პლატფორმები შესანიშნავი გზაა გეიმიფიცირებული სწავლის განსახორციელებლად.

ელექტრონული სწავლება მეტად პოპულარული და აუცილებელი გახდა ბოლო წლების განმავლობაში, განსაკუთრებით პანდემიისა და ონლაინ განათლების ალტერნატივების საჭიროების გამო. აპლიკაციები და ვებსაიტები შესანიშნავი საშუალებებია გეიმიფიკაციის ტექნიკისთვის, რადგან ისინი ხშირად შეუფერხებლად აერთიანებენ ისეთ რამეებს, როგორცაა ლიდერთა დაფები და შეფასების სისტემები.

ონლაინ სწავლება ყოველთვის არ არის ისეთი საინტერესო, როგორც ფიზიკური კლასები და გააჩნია საკუთარი გამოწვევები. ონლაინ ლექციები და გაკვეთილები შეიძლება იყოს სახიფათო ახალგაზრდა სტუდენტებისთვის, რადგან მათი ჩართვა უფრო რთულია და გარშემო ყურადღების გაფანტვაა. გეიმიფიკაცია შესანიშნავი გზაა ელექტრონული სწავლა ისეთივე საინტერესო გახადოს, როგორც პერსონალური სწავლება.

გეიმიფიკაციის მენეჯმენტი განათლებაში

მონოპოლია იყო პირველი სამაგიდო თამაში, რომელიც გამოიყენებოდა უმაღლეს განათლებაში მენეჯმენტის სფეროში. მალევე გახდა პოპულარული მისი თამაში სახლში, როგორც კოოპერატიული თამაში (Whitehill, 1999). 1950-იანი წლების შუა

ხანებში, მეორე მსოფლიო ომის გავლენით და მეინფრეიმ კომპიუტერების გამოჩენით, ამერიკის მენეჯმენტის ასოციაციამ გამოუშვა სიმულაცია სახელწოდებით Top Management (Cohen & Rhenman, 1961), რასაც მოჰყვა თამაში, რომლის მიზანი იყო გახდეს სარეზერვო ინსტრუმენტი ბიზნესის კვლევებისა და პოლიტიკის კურსისთვის (Albrecht, 1995). იმ დროისთვის, მრავალი მენეჯმენტის გადაწყვეტილებით თამაში გამოიყენებოდა მიჩიგანის, კალიფორნიის, პენსილვანიისა და ინდიანას უნივერსიტეტებში (კოენ და რენმანი, 1961). გაჩნდა თამაშების რამდენიმე ადაპტაცია, რომელიც ფოკუსირებულია გადაწყვეტილების მიღებაზე კონკრეტულ ბიზნეს სფეროებში, როგორცაა ოპერაციების კვლევა, ზოგადი ადმინისტრაცია, მარკეტინგული სტრატეგიები და მენეჯმენტის აღრიცხვა.

თამაშზე დაფუძნებული აქტივობები, რომლებიც ფოკუსირებულია სწავლის გაუმჯობესებაზე ფინანსური აღრიცხვის კურსებზე, გახდა ჩვეულებრივი, სხვა თამაშების ადაპტირება და მათი გადაქცევა ინსტრუმენტებად, რომლებიც, მიუხედავად იმისა, რომ არ იყო სპეციალურად შექმნილი ზოგადად მენეჯმენტის და, კერძოდ, ბუღალტერიის სწავლებისთვის, ისინი მაინც ეფექტური იყო. PowerPoint-ის (Murphy, 2005) და Excel-ის (Bee & Hayes, 2011) დახმარებით შეიქმნა სასწავლო ინსტრუმენტები, რომელიც, თუნდაც საკმაოდ მარტივი იყოს, დაეხმარა პრაქტიკის გაუმჯობესებასა და ცნებების გადახედვას ბუღალტერიაში. (Moncada & Moncada, 2014). ასევე, რამდენიმე ავტორმა გამოსცა ბიზნესის სიმულაციის სხვადასხვა პლატფორმა, რათა დაენახა, როგორ ახდენენ ისინი გავლენას მენეჯმენტსა და ბუღალტერიაში სწავლაზე. მათ დაასკვნეს, რომ ბიზნეს სიმულაციები მნიშვნელოვანი იყო ბუღალტერიის სტუდენტების ბიზნესის მართვისთვის მომზადებაში, დაეხმარა მათ მოემზადებინათ მომავალი ბიზნეს ლიდერების როლი და დახვეწეს გადაწყვეტილების მიღების უნარები (Carenys, Moya, & Perramon, 2017; Riley, Cadotte, Bonney, & MacGuire, 2013).

გემიფიკაციის კონსტრუქციები

გემიფიკაცია მოიცავს კონსტრუქციებს, რომლებიც ხსნიან, თუ როგორ შეიძლება გამოიყენოს გემიფიკაციის ინსტრუმენტები საგანმანათლებლო ინტერესებისთვის, მოტივაციის, დამოკიდებულებების და სწავლის ხელშეწყობისას. გემიფიკაციის კვლევებში გამოყენებულია რამდენიმე თეორია, კერძოდ, ლანდერსის გამიფიცირებული სწავლის თეორია (2014), რაიანისა და დეკის თვითგამორკვევის თეორია (SDT) (2000b), ჩიკსენტმიჰალის (1990) ნაკადის თეორია და აჟენის (1991)

დაგეგმილი ქცევის თეორია; მათი მიზანია შევეცადოთ და გავიგოთ, თუ როგორ შეუძლია გავლენა მოახდინოს აღქმაზე (PLE) მოტივაციაზე (MOT), ცოდნის ნაკადსა (FLO) და დამოკიდებულებებზე (ATT), რომლებიც წარმოიშვა თამაშზე დაფუძნებული რესურსების გამოყენებაში მენეჯმენტის სწავლებაში.

გემიფიკაცია სწავლისთვის: სტრატეგიები და მაგალითები

გემიფიკაცია სწავლაში და რატომ არის ეს მნიშვნელოვანი

გემიფიკაცია არის თამაშის ელემენტების გამოყენების პროცესი არათამაშის კონტექსტში. მას ბევრი უპირატესობა აქვს სწავლის ტრადიციულ მიდგომებთან შედარებით, მათ შორის:

- მოსწავლის მოტივაციის დონის ამაღლება
- ცოდნის შენარჩუნების გაუმჯობესება
- უკეთესი მოსწავლეების ჩართულობა სოციალური მექანიზმების მეშვეობით, როგორცაა სამკერდე ნიშნები, ქულები ან ლიდერები

ჩვენს თანამედროვე სამყაროში ტექნოლოგია ბუნებრივად არის მამოძრავებელი ძალა სწავლისა და სასწავლო გეგმების შემუშავების უკან. მოსწავლეთაგან უკეთესი შედეგის მისაღწევად, დღევანდელი პედაგოგები სულ უფრო ხშირად იყენებენ უახლესი ციფრული ინსტრუმენტებს და სტრატეგიებს სწავლების მეთოდებში. სწავლისთვის გემიფიკაცია ერთ-ერთი ასეთი სტრატეგიაა, რომელსაც მასწავლებლები სულ უფრო ხშირად იყენებენ მთელ მსოფლიოში. გემიფიცირებული ელემენტების გამოყენებამ შეიძლება დადებითად იმოქმედოს სტუდენტთა ჩართულობაზე, რაც მათ საშუალებას მისცემს, შედეგად ისწავლონ უფრო ეფექტურად.

გემიფიკაცია არის სათამაშო სტრატეგიების გამოყენება სწავლის გასაუმჯობესებლად და უფრო მიმზიდველი ინდივიდებისთვის. სწავლისთვის გემიფიკაცია შეიძლება იყოს მომგებიანი, რადგან თამაშები ნერგავს მთელი ცხოვრების მანძილზე ისეთ უნარებს, როგორცაა პრობლემის გადაჭრა, კრიტიკული აზროვნება, სოციალური ცნობიერება და თანამშრომლობა. თამაშები ასევე ასტიმულირებს ინდივიდებს, ზრდის ინტერესს გარკვეული საგნების მიმართ, ამცირებს მოსწავლეთა ცვენის მაჩვენებელს, აუმჯობესებს ქულებს და აძლიერებს მათ კოგნიტურ შესაძლებლობებს.

გლობალური გეიფიკაციის ბაზრის სავარაუდო ზრდა CAGR არის 30%, დაახლოებით \$31 მილიარდი, 2020-დან 2025 წლამდე 2019 წელთან შედარებით.

გეიფიკაციის ნეირომეცნიერება

გეიფიკაციის ფსიქოლოგია არის დარგი, რომელიც სწავლობს მომხმარებელთა ქცევას გეიმიფიცირებულ სისტემებში. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, ის ყურადღებას ამახვილებს იმაზე, თუ როგორ უნდა გაიგოს და გავლენა მოახდინოს ადამიანების ქცევაზე სათამაშო მეთოდების საშუალებით. კვლევებმა აჩვენა, რომ ტვინი მუშაობს გეიმიფიკაციასთან ჰარმონიაში და ის იწვევს დოფამინის გამოყოფას, რაც მოთამაშეებს აძლევს მოტივაციისა და სიამოვნების გაზრდის გრძნობას. მაგრამ კონკრეტულად როგორ მუშაობენ ისინი ერთად?

1. გეიმიფიკაცია აკავშირებს ადამიანებს ემოციურ დონეზე

ემოციები შეიძლება იყოს ძლიერი ინსტრუმენტი სწავლისთვის. ისინი ხელს უწყობენ ინფორმაციის უფრო ეფექტურად კოდირებასა და მოძიებას, რაც სწავლის პროცესს ბევრად უფრო ეფექტურს ხდის. გეიმიფიკაცია ქმნის ემოციურ კავშირს შინაარსსა და სტუდენტებს შორის. ის ძლიერ გავლენას ახდენს ინდივიდების ყურადღებაზე, რაც მათ უფრო მიმდებს ხდის სწავლისადმი.

2. გახსენება კონტროლდება ჰიპოკამპის მიერ

ჰიპოკამპი არის ტვინის ის ნაწილი, რომელიც აკონტროლებს იმ ინფორმაციის რაოდენობას, რომელსაც ვიხსენებთ. ამიტომ გასაკვირი არ არის, რომ გეიმიფიკაცია ეხმარება სტუდენტებს უკეთ შეინარჩუნონ ის, რაც ისწავლეს გაკვეთილის დროს. გაიმიფიკაცია ასტიმულირებს ჰიპოკამპის მეხსიერებას, რაც ხელს უწყობს ახალი ინფორმაციის შენახვას გრძელვადიან მეხსიერებაში. უფრო მეტიც, დოფამინი, ნეიროტრანსმიტერი, რომელიც დაკავშირებულია სწავლასთან და მეხსიერებასთან, ასევე გამოიყოფა ჰიპოკამპუსიდან, რაც ხელს უწყობს ამოცანაზე ყურადღების შენარჩუნებას.

3. მონათხრობის დამუშავება ტვინისთვის უფრო ადვილია, ვიდრე ფაქტების

ტვინი ამუშავებს მონათხრობს უფრო ეფექტურად, ვიდრე ფაქტების სერიას. ამ მიზეზით, მოთხრობა არის ფანტასტიკური გზა სტუდენტებისთვის ახალი ინფორმაციის მიწოდებისთვის. გეიმიფიკაციას დიდი სარგებელს მოაქვს ამ

სტრატეგიის გამოყენებით, რადგან თამაშები ხშირად შეიცავს ისტორიების მოთხრობის ელემენტებს, როგორცაა ფონი, პერსონაჟები, სიუჟეტური ცვლილებები და სხვა.

4. თამაში უნარჩუნებს თქვენს ტვინს ჯანმრთელობას

თამაშები ხელს უწყობს ნეიროპლასტიურობას, რაც არის ტვინის უნარი რეაგირება მოახდინოს სხვადასხვა სტიმულებზე და განავითაროს ახალი კავშირები. ამ ტიპის ტრენინგს შეუძლია გააძლიეროს ნერვული გზები, გაზარდოს კოგნიტური უნარები, როგორცაა მეხსიერება და ყურადღება, გააძლიეროს კრეატიულობა და პრობლემების გადაჭრის უნარები და დაეხმაროს ასაკთან დაკავშირებული კოგნიტური დაქვეითების თავიდან აცილებას.

გემიფიკაცია Vs. თამაშები

თამაშზე დაფუძნებული სწავლება თამაშებს სასწავლო პროცესის ნაწილად აქცევს. ეს არის სასწავლო მეთოდი, სადაც სტუდენტები სწავლობენ კონკრეტულ უნარებს ან ცოდნას რეალური თამაშისგან. ამ ტიპის სწავლება იღებს საგანმანათლებლო შინაარსს და გარდაქმნის მას თამაშად. მეორეს მხრივ, გემიფიკაცია იყენებს მხოლოდ თამაშის ელემენტებს არათამაშის კონტექსტში, რათა გააძლიეროს შინაარსის გაგება და ხელი შეუწყოს ინფორმაციის უკეთ შენახვას. მთავარი მიზანი მაინც სტუდენტების ჩართულობის გაუმჯობესებაა, მაგრამ გემიფიკაცია სულაც არ არის მიზნად ისახავს მათთვის რაიმე ახლის სწავლებას.

სტრატეგიები გემიფიკაციაში სწავლისთვის

არსებობს სხვადასხვა სახის გემიფიკაციის სტრატეგია, რომელიც შეგიძლიათ ჩართოთ თქვენს სასწავლო გარემოში. ყველაზე პოპულარულია:

1. ქულებით შეფასება

სხვადასხვა ამოცანების შესასრულებლად ქულების მინიჭებამ შეიძლება ხელი შეუწყოს ინდივიდებს შრომისმოყვარეობისკენ. ის ასევე უზრუნველყოფს მათი ძალისხმევის დონის ზუსტ წარმოდგენას, რათა აჩვენოს, რამდენად მიაღწიეს პროგრესს კურსის ან გაკვეთილის განმავლობაში.

2. სამკერდე ნიშნები

სამკერდე ნიშნები არის ფანტასტიური გზა ხალხის მცდელობისთვის აღიარებისა და დაჯილდოებისთვის. ბევრი არის ჯილდო, რომელიც მოცემულია ვირტუალური

ობიექტის ან თქვენს პროფილზე დამაგრებული სურათის სახით. ეს არის ფანტასტიკური გზა იმის დასაწახად, რომ თქვენ აფასებთ დავალებას და ძალისხმევას.

3. ლიდერბორდები

ლიდერბორდები შესანიშნავია სტუდენტებს შორის კონკურენციის შესაქმნელად, რადგან მათ სურთ თავიანთი სახელის დანახვა და შედეგად მეტი შრომა. თქვენ კი შეგიძლიათ შექმნათ ცალკეული ლიდერბორდები სხვადასხვა გუნდებზე დაფუძნებული, დაყავით ინდივიდები უფრო მცირე ჯგუფებად უკეთესი კონკურენციისთვის.

4. გამოწვევები

გამოწვევა არის დავალება, რომელიც მოითხოვს ინდივიდს რაღაცის დასრულებას თავისი დროისა და ძალისხმევის გამოყენებით, მაგრამ ეს არ ახდენს რაიმე უარყოფით გავლენას, თუ ვერ მოხერხდა ან არასწორად გაკეთდა. გამოწვევები შეიძლება შეიცავდეს სწავლის სტრატეგიებს, როგორცაა პრობლემის გადაჭრა, სადაც ინდივიდებმა უნდა იფიქრონ ჩარჩოს მიღმა, რათა შეიმუშაონ გამოსავალი.

სხვა გემიფიკაციის ტექნიკა ან სტრატეგია შეიძლება შეიცავდეს სიურპრიზის ელემენტს, რათა ის საინტერესო იყოს და მომხმარებლებს საშუალება მისცენ „განბლოკონ“ გარკვეული ფუნქციები ან შინაარსი თამაშში დავალების შესრულებით.

სახალისო ფაქტი: Gamified ჯანდაცვის აპლიკაციები არის ერთ-ერთი გზა ბავშვების ყურადღების გადასატანად იმ ფაქტისგან, რომ ისინი სამედიცინო მკურნალობას გადიან.

5.2. გემიფიკაციის მაგალითები

თამაშზე დაფუძნებული სწავლისგან განსხვავებით, რომელიც გულისხმობს სტუდენტების მიერ საკუთარი თამაშების შექმნას ან კომერციულად წარმოებული ვიდეო თამაშების თამაშს, გემიფიკაცია გულისხმობს თამაშზე დაფუძნებულ ელემენტებს, რომლებიც ამ პლატფორმებს პოპულარულს ხდის და მათ აერთიანებს სხვა აქტივობებში (სახლის) საკლასო ოთახში.

თამაშის ელემენტების მაგალითები, რომლებიც შეიძლება გამოყენებულ იქნას მოსწავლეთა ჩართულობისა და მოტივაციისთვის, მოიცავს:

- ნარატივი
- □წრაფი გამოხმაურება
- გართობა
- ოსტატობა (მაგალითად, დონის ამაღლების სახით)
- პროგრესის ინდიკატორები (მაგალითად, ქულების / სამკერდე ნიშნების / ლიდერბორდების მეშვეობით, რომელსაც ასევე უწოდებენ PBL)
- სოციალური კავშირი
- მოთამაშის კონტროლი.

კლასი, რომელიც შეიცავს ზოგიერთ ან ყველა ამ ელემენტს, შეიძლება ჩაითვალოს "გემიფიცირებულ" კლასად.

საუკეთესო კომბინაცია არის ის, რომელიც ქმნის მდგრად ჩართულობას, ითვალისწინებს მოსწავლეთა უნიკალურ საჭიროებებს და აკეთებს მეტს, ვიდრე უბრალოდ ქულების და დონეების გამოყენებას მოთამაშეების მოტივაციისთვის. ყველაზე ეფექტური გემიფიკაციის სისტემები იყენებენ სხვა ელემენტებს, როგორცაა თხრობა და კავშირი მოსწავლეებთან, რათა რეალურად დაიპყრონ მოსწავლის ინტერესი.

მასწავლებლებს შეუძლიათ განახორციელონ გემიფიკაცია შემდეგი მაგალითებით:

1. ქულების მინიჭება აკადემიური მიზნების შესასრულებლად

შთააგონეთ მოსწავლეები, დაინახონ კითხვების მარტივი ნაკრები სრულიად ახლებურად. სწორი ან კარგად სტრუქტურირებული პასუხები მოქმედებს ქულების სისტემაზე, სადაც სტუდენტები ამაღლდებიან წოდებებში.

საჭიროა თუ არა მოსწავლეებმა მოიყვანონ დეტალები ტექსტიდან და დასკვნები საკლასო დისკუსიებში? პასუხები მტკიცებულების გარეშე შეიძლება იყოს 1 ქულა, სწორი პასუხი 1 მტკიცებულებით 2 ქულით და სწორი პასუხი + 2 მტკიცებულება = 3 ქულა.

2. ქულების მინიჭება პროცედურული/არაკადემიური მიზნების შეხვედრისთვის

ქულების სისტემებს ასევე შეუძლიათ კარგად იმუშაონ არააკადემიური ამოცანებისთვისაც, როგორცაა საკლასო ოთახის დალაგება, ქურთუკებისა და ქულების ჩაცმა, რეესტრის მიხედვით დალაგება ან მათ სწორ სახლებში და ა.შ.

მაგ. გჭირდებათ საშინაო დავალების შესამოწმებლად დროის შემცირება? ყველა მოსწავლე, ვისაც საშინაო დავალება მზად აქვს შესამოწმებლად მასწავლებლის მოთხოვნამდე, ახლა იღებს 2 ქულას.

3. სათამაშო ბარიერების შექმნა

გამიფიკაციის ერთ-ერთი ძირითადი პრინციპი არის წახალისების მექანიკის გამოყენება, მაგალითად, სათამაშო ბარიერების - გამოწვევების წარმოდგენით. სათამაშო ბარიერები შეიძლება იყოს აკადემიური ან ქცევითი, სოციალური ან პირადი, შემოქმედებითი ან ლოგისტიკური.

4. კონკურსის შექმნა საკლასო ოთახში

კონკურენცია თანაკლასელებთან, სხვა კლასებთან ან თუნდაც მასწავლებელთან არის უდავო თამაშზე დაფუძნებული ელემენტი, რომელიც მუშაობს.

მაგალითად: მოსწავლეებმა უნდა დაიცვან წესი, რომელსაც მასწავლებელი ადგენს და ნებისმიერ დროს, როცა მოსწავლე დაიცავს წესს, კლასი იღებს ქულას. როდესაც მოსწავლე არ იცავს წესს, მასწავლებელი იღებს ქულას. ეს განსაკუთრებით კარგია პროცედურების და ახალი ქცევითი მოლოდინების დანერგვისთვის. თუ კლასი გაიმარჯვებს, მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს მდგრადი ჯილდო, როგორცაა 1 წუთიანი საცეკვაო წვეულება, გახანგრძლივებული შესვენების დრო ან ნაკლები საშინაო დავალება.

5. პერსონალიზებულ შესრულებაზე შედარება და ასახვა

ზოგიერთი ვიდეო თამაში გვთავაზობს მოთამაშის მუშაობის პერსონალიზებულ აღწერას ყოველი დონის ბოლოს – დეტალურად აღწერს უზარმაზარ მონაცემებს, როგორცაა მიღწევები, ქულები, ძლიერი მხარეები, სუსტი მხარეები და მათი შესრულების ასახვისა და სხვებთან შედარების გზები.

მაგალითად, ერთმა თამაშმა შეიძლება შესთავაზოს სტატისტიკა იმის შესახებ, თუ რომელი მიზნები იქნა მიღწეული და როგორ, მივანიჭოთ „ბეჯი“ ამ კონკრეტული შესრულების „სტილზე“ დაფუძნებული, შემდეგ თვალყური ადევნოთ ამ შესრულების ყველა დეტალს, როგორცაა ნახტომების საერთო რაოდენობა, გაფრთხილებული მტრების რაოდენობა, რაოდენობა. სხვადასხვა გზით მოხდა კონკრეტული პრობლემის გადაჭრა და ა.შ.

მასწავლებლებს შეუძლიათ გააკეთონ მსგავსი რამ - სანამ მოსწავლეები ამაღლდებიან, აგროვებენ ქულებს და ეჯიბრებიან ერთმანეთს, მათ შეუძლიათ შეაგროვონ მონაცემები, თვალყური ადევნონ პროგრესს და შეასრულონ წესები, ჯილდოები და ძიებები სტუდენტების შემდგომი მოტივაციისთვის. თუ ამის ხელით გაკეთება ძალიან ბევრს ჟღერს, მაშინ გადახედეთ მონაცემთა ინსტრუმენტებს თქვენი სკოლის LMS-ში ან სასწავლო აპებში, რომლებსაც შესაძლოა უკვე იყენებდეთ.

6. დონეების, გამშვები პუნქტების და „პროგრესის“ სხვა მეთოდების გამოყენება

გარდა თვალთვალის ქულებისა, მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს სხვადასხვა „გამშვები პუნქტები“, „დონეები“ ან პროგრესის სხვა სიმბოლოები, რათა მოსწავლეებს ფოკუსირება მისცენ (და პროპორციული ტრაზახი, როცა ისინი ამას მიაღწევენ).

მაგალითად, თვალყური ადევნეთ ქულებს მრავალ კლასში, შემდეგ, როდესაც სტუდენტები მიაღწევენ მნიშვნელოვან ეტაპს, როგორცაა 100 ქულა, მიეცით მათ "დონეზე ამაღლება". შემდგომი წინსვლისას ანიჭებენ მდგრადი ეტაპების ჯილდოებს, როგორცაა დამატებითი კითხვა ან სათამაშო დრო; სესია კომპიუტერზე ან შანსი იყოთ კლასის კაპიტანი დღის განმავლობაში.

7. ქულების ან ქულების ნაცვლად სასწავლო სამკერდე ნიშნების მიცემა.

ზოგჯერ რაღაც ხელშესახები და სიმბოლური შეიძლება ნიშნავდეს უფრო მეტს, ვიდრე ქულების მიღებას. როდესაც მოსწავლეები მიაღწევენ გარკვეულ საგუშაგოებს ან „დონეებს“, შეიძლება გსურდეთ წარუდგინოთ მათ წარმატების მარკერი, როგორცაა სწავლის სამკერდე ნიშნები ან სტიკერები.

8. დახმარება სწავლაში სპეციფიკური პერსპექტივების დადგენაში

ფანტასტიკური როლური თამაშის ეს ელემენტი არის ვიდეო თამაშების დიდი მოზიდვა. მიეცით მსმენელებს საშუალება შეასრულონ სხვადასხვა როლები, როგორცაა მოსამართლე, დიზაინერი, მამა, ექიმი და ა.შ.

გემიფიკაციის სარგებელი საკლასო ოთახში

კლასში გემიფიკაციის გამოყენებას ბევრი დადასტურებული სარგებელი აქვს, როგორცაა:

- სტუდენტები გრძნობენ, რომ ფლობენ თავიანთ სწავლას
- უფრო მოდუნებული ატმოსფერო წარუმატებლობის მიმართ, რადგან მოსწავლეებს შეუძლიათ უბრალოდ სცადონ ხელახლა
- მეტი გართობა კლასში
- სწავლა ხილული ხდება პროგრესის ინდიკატორების მეშვეობით
- მოსწავლეებმა შეიძლება გამოავლინონ სწავლის შინაგანი მოტივაცია
- სტუდენტებს შეუძლიათ გამოიკვლიონ სხვადასხვა იდენტობა სხვადასხვა ავატარების ან სიმბოლოების მეშვეობით
- მოსწავლეები ხშირად უფრო კომფორტულად გრძნობენ თავს სათამაშო გარემოში, ამიტომ ისინი უფრო პროაქტიულები და ღიაა შეცდომების დასაშვებად
- უფრო მაღალი ჩართულობა და კონცენტრაცია სტუდენტებს შორის
- ყუთის მიღმა ფიქრის შესაძლებლობა. ამოცანები აღარ არის მხოლოდ სამუშაო ფურცლის შევსება – რა არის უფრო ფართო, „გამიფიცირებული“ შედეგები?

არის თუ არა გემიფიკაცია ეფექტური?

გემიფიკაცია საოცრად ეფექტურია, როგორც საგანმანათლებლო გარემოში, ელექტრონული სწავლების პარამეტრებში და კორპორატიული კომპანიებისთვისაც კი, რომლებიც მას იყენებენ თანამშრომლების მომზადებაში.

Gamification მუშაობს შემდეგი მიზეზების გამო:

- თამაშები ეფუძნება ძირითად საჭიროებებს (ავტონომია, ღირებულება, კომპეტენცია და ა.შ.)

- **თამაშები შეიძლება იყოს სოციალური** (მაგალითად, თამაშებს შეიძლება ჰქონდეთ ლიდერბორდები, ან ადგილები, სადაც ნაჩვენებია მაღალი ქულების მქონე მოთამაშეები, რათა მოთამაშეებმა იგრძნონ დადასტურება, როდესაც ისინი კარგად იქცევიან. მოთამაშეებს შეუძლიათ გამოიწვიონ თავიანთი მეგობრები ან მოიწვიონ სხვები სათამაშოდ)
- **თამაშები ხელს უწყობს მუდმივ ჩართულობას** (გამიფიკაცია ეხმარება მომხმარებლებს შეინარჩუნონ თამაში გააგრძელონ და მოიპოვონ მეტი ქულები, ჯილდოები ან უბრალოდ მეტი ინფორმაცია აღმოაჩინონ)
- **ის აძლევს მოთამაშეებს (მოსწავლეებს) კონტროლს** (ისინი გრძნობენ, რომ ისინი პასუხისმგებელი არიან თავიანთ სასწავლო მოგზაურობაზე, გადადიან A წერტილიდან B წერტილამდე).

გემიფიკაცია მუშაობს, რადგან ის იწვევს რეალურ, ძლიერ ადამიანურ ემოციებს, როგორცაა ბედნიერება, ინტრიგა, აღელვება და მიღწევები. მთელ მსოფლიოში, კომპანიები, ინსტიტუტები და საყოფაცხოვრებო ბრენდები იყენებენ გემიფიკაციას, საოცარი შედეგებით.

თქვენი საკლასო ოთახის გამიფიცირების 5 გზა

ჩვენი ბევრი მოსწავლე რეგულარულად თამაშობს ვიდეო თამაშებს და შეიძლება თქვენც ეს კარგია. როდესაც 13 წლის ბიჭი თამაშობს ვიდეო თამაშებს, ის იყენებს ბევრ უნარს – ფაქტები და ინფორმაცია არის ინსტრუმენტები პრობლემების გადასაჭრელად კონტექსტში, და ის იღებს ქმედით გამოხმაურებას, რომელსაც იყენებს თამაშის მოსაგებად.

როდესაც ის ვერ ახერხებს დონის აწევას, ის არ ნებდება, მაგრამ აგრძელებს თამაშს, სანამ არ გადავა შემდეგ ეტაპზე. ის ასევე ეძებს ინფორმაციას ონლაინ რეჟიმში, რათა დაეხმაროს მას თამაშის განმავლობაში დამალული სააღდგომო კვერცხების პოვნაში. ის ასწავლის თავის მეგობრებს თამაშის ყოველი დონის გაძლიერებას. წარუმატებლობა არის უკუკავშირის და სწავლის წყარო, აუცილებელია თანამშრომლობა, ხოლო სწავლა და შეფასება მჭიდროდ არის ინტეგრირებული.

როგორ გამოვიყენოთ ეს გავრცელებული და მიმზიდველი სათამაშო ფენომენი შერეული სწავლის გამოცდილების ხელახალი დიზაინისა და გადატვირთვისთვის? აქ მოცემულია თქვენი კლასის გათამაშების ხუთი გზა, რათა გაზარდოთ ჩართულობა, თანამშრომლობა და სწავლა დისტანციურ, ჰიბრიდულ და პირად სასწავლო გარემოში:

1. მოახდინეთ ძველი სკოლის თამაშები საკლასო ოთახში გამოყენებისთვის.

ბინგო, კამათლის თამაშები, Connect Four და Scrabble ათწლეულების განმავლობაში არსებობს და მათი ადაპტირება შესაძლებელია საკლასო ოთახში სწავლისთვის. განათავსეთ ლექსიკური სიტყვები ბინგოს ბარათებზე და ნახეთ, შეუძლიათ თუ არა მოსწავლეებს სიტყვების შედარება განმარტებების მოსმენის შემდეგ. ჯგუფებში მუშაობისას მოსწავლეებს შეუძლიათ Scrabble-ის თამაში შინაარსის სპეციფიკურ კითხვებზე პასუხების მართლწერით. თუ სტუდენტები დისტანციურად არიან, შეგიძლიათ მიაწოდოთ სტუდენტებს იმ ნივთების სია, რომლებიც უნდა იპოვონ მათ სახლში და შემდეგ გააზიაროთ Zoom-ზე ან Google Meet-ის დროს. ჰიბრიდულ გარემოში განიხილეთ სტუდენტების გუნდებში მოთავსება აპლიკაციის Goose Chase-ის გამოყენებით, რათა შექმნან ციფრული ნადირობა, სტუდენტების გაგზავნით სურათების გადასაღებად, ვიდეოს შესაქმნელად ან კონკრეტულ თემასთან დაკავშირებული პასუხის მოძიებაში ონლაინ რეჟიმში.

2. ითამაშეთ ციფრული თამაშები.

სტუდენტებს უყვართ Kahoot-ის თამაში!, Quizizz, Quizlet Live, Gimkit და უახლესი ონლაინ წვრილმანი და თამაშები, Blooket. ეს უფასო პლატფორმები მასწავლებლებს საშუალებას აძლევს შექმნან მრავალფეროვანი კითხვები, რომლებსაც მოთამაშეები პასუხობენ საკუთარ მოწყობილობებზე. მასწავლებლებს ასევე შეუძლიათ აირჩიონ ამ საიტებზე უკვე გაზიარებული ათასობით ვიქტორინა ან შექმნან შინაარსის სპეციფიკური კითხვები, რათა გამოიყენონ წინასწარი შეფასების, ვიქტორინის ან გასასვლელი ბილეთების სახით. Breakout EDU-ს ასევე აქვს ციფრული თამაშების, თავსატეხებისა და შიფრების კოლექცია, რომლებიც ხელს უწყობენ კრიტიკულ აზროვნებას ონლაინ სწავლაში.

ვიქტორინა არის მოძიების პრაქტიკის ფორმა, რომელიც მტკიცედ არის ფესვგადგმული სასწავლო მეცნიერებებში, როგორც მეთოდი, რომელიც ეხმარება ადამიანებს დაიმახსოვრონ და განამტკიცონ თავიანთი სწავლა. 70 წლის განმავლობაში ჩატარებული 200-ზე მეტი ექსპერიმენტის შემდეგამებელი ანალიზი მიუთითებს, რომ მოპოვების პრაქტიკა, ეს არის ის, როდესაც თავს აიძულებთ დაიმახსოვროთ - იქნება ეს ვიქტორინა, ფლემ ბარათი თუ თამაში - თქვენ უფრო მეტად დაიმახსოვრებთ და ისწავლით შინაარსს, ვიდრე მაშინ. რამდენჯერმე გადაფურცლეთ თქვენს შენიშვნებს.

3. შექმენით ქვესტი.

ქვესტი არის მისია, რომელსაც აქვს მიზანი. ყოველწლიურად ჩემი სტუდენტები მონაწილეობენ სათავგადასავლო ქვესტში, რომელიც ეფუძნება ყოველკვირეული მიმდინარე მოვლენების კითხვას. სტუდენტები, რომლებიც სწორად უპასუხებენ ტექსტზე დამოკიდებულ კითხვას, იღებენ ქულებს. ექვსი კვირის შემდეგ ყველაზე მეტი ქულა იგებს პრიზს. მე ვაქვეყნებ დამატებით კითხვებს Remind-სა და Twitter-ზე, რათა სტუდენტებს დამატებითი ქულების დაგროვების საშუალება მისცენ. Quests ასევე შეიძლება იყოს დამოუკიდებელი პროექტები ან აქტივობები იმ სტუდენტებისთვის, რომლებმაც დაასრულეს თავიანთი სამუშაო.

4. შეებრძოლეთ მას ბოს-ბრძოლით.

თამაშში „ბოსი“ არის ბოროტმოქმედი, რომელიც გმირმა უნდა დაამარცხოს დღის გადასარჩენად. იგიერთ ორიგინალურ Super Marios Bros.-ში თითოეული დონის ბოლოს მონსტრზე, რომელიც უნდა დაამარცხოთ შემდეგ დონეზე გადასვლამდე. Classcraft-ის გეიფიკაციის პლატფორმაზე მასწავლებლებს შეუძლიათ შექმნან საკუთარი ბოს-ბრძოლები და ქვესტები ნებისმიერი შინაარსის სფეროდან კითხვების გამოყენებით. მასწავლებლებს ასევე შეუძლიათ შექმნან ბოსთა ბრძოლები Google Forms-ის ან Google Slides-ის გამოყენებით, შექმნან საკუთარი უნიკალური გამოგონილი ბოსი.

5. მიიღე ბეჯი ოსტატობისთვის.

სკაუტები აღიარებენ ოსტატობას და მიღწევებს სამკერდე ნიშნებით. მასწავლებლებს შეუძლიათ იგივე გააკეთონ მოსწავლეთა მიღწევებისა და ოსტატობის სამკერდე ნიშნებით დაჯილდოვებით, რომლებიც სცილდება ქულებს, რადგან ისინი წარმოადგენენ უფრო მეტს, ვიდრე უბრალოდ აკადემიურ მიღწევებს. სტუდენტები მუშაობენ სხვადასხვა სამკერდე ნიშნების შევსებაზე, რათა აჩვენონ კონცეფციის, სტანდარტის ან უნარის დაუფლება. სამკერდე ნიშნები შეიძლება იყოს ციფრული პრეზენტაცია Classbadges-ის გამოყენებით ან შეიძლება გამოჩნდეს ყველასთვის სანახავად მას შემდეგ, რაც მოსწავლეები მოიპოვებენ კონკრეტულ ბეჯს.

გემიფიკაცია არის საკლასო გარემოს და რეგულარული აქტივობების თამაშად გადაქცევა. ეს მოითხოვს კრეატიულობას, თანამშრომლობას და თამაშს. თამაშებისა და თამაშების კლასში შემოტანის მრავალი გზა არსებობს, რათა ხელი შეუწყოს სწავლას და გააღრმავოს მოსწავლეთა საგნის გაგება. მიუხედავად იმისა, მასწავლებლები ცდილობენ თამაშის გარკვეული ასპექტის შემოტანას თავიანთ კლასში, თუ თამაშის პლატფორმის გამოყენებას სასწავლო გეგმის მასშტაბით, მათ შეუძლიათ გამოიყენონ

გეიფიკაციის ელემენტები სწავლისა და მოსწავლეთა ჩართულობის გასაუმჯობესებლად და სტუდენტებისთვის სტანდარტების დასაკმაყოფილებლად .

აპლიკაციების მაგალითები, რომლებიც იყენებენ Gamification მომხმარებლის ჩართულობისთვის

გემიფიკაცია ახლა წარმოდგენილია აპებში მრავალი ინდუსტრიის სექტორიდან. მაგალითებია ელექტრონული კომერცია, ელექტრონული სწავლება, ფიტნესი, პროდუქტიულობა, ფინანსები, გაყიდვები და მრავალი სხვა. მოდით გადავიდეთ ფაქტებზე და გადავხედოთ აპლიკაციების მაგალითებს , რომლებმაც წარმატებით განახორციელეს გემიფიკაცია მომხმარებლის ზრდისა და ჩართულობისთვის.

ელექტრონული სწავლება

ახალი ცოდნის მიღება აღარ ასოცირდება მოწყენილობასთან და რუტინასთან. ინტერნეტის, მობილური აპლიკაციებისა და გეიფიკაციის გაჩენით, საგანმანათლებლო აქტივობები გარდაიქმნა ელექტრონულ სწავლებად - ტექნოლოგიური პროცესების გამოყენებით სწავლის გასაადვილებლად და საინტერესო გამოცდილებად გადაქცევად. აქ არის რამოდენიმე ყველაზე პოპულარული გამიფიცირებული აპი ელექტრონული სწავლების სექტორიდან:

დუოლინგო

ენის შემსწავლელი ეს აპლიკაცია იყენებს შემდეგ გეიფიკაციის ფუნქციებს:

- შიდა ვალუტა - ლინგოტები - რომელიც მომხმარებელს შეუძლია გამოიმუშავოს სხვადასხვა აქტივობების შესრულებისთვის.
- სოციალური ინტერაქცია — Facebook-ის საშუალებით მოწვეულ მეგობრებთან თანამშრომლობის შესაძლებლობა.
- კონკურენტუნარიანობა — მომხმარებლების მიერ მოწოდებულ საუკეთესო თარგმანზე ხმის მიცემის შესაძლებლობა.
- სამკერდე ნიშნები მინიჭებული მიღწევებისთვის, როგორცაა გარკვეული რაოდენობის უნარების დასრულება, გარკვეული რაოდენობის მეგობრების მიყოლა, გარკვეული რაოდენობის ლინგოტების დახარჯვა და ა.შ.
- ქულაზე დაფუძნებული ჯილდოები და ქულების დაფა.

Codecademy Go

Codecademy არის ონლაინ პლატფორმა, რომელიც ასწავლის პროგრამული უზრუნველყოფის შემუშავებას და კოდირებას. 2018 წელს კომპანიამ გამოუშვა მობილური აპლიკაცია Codecademy Go. პლატფორმა იყენებს ამ ელემენტებს აპლიკაციის გასათამაშებლად:

- ბეიჯები, რომლებიც მინიჭებულია გარკვეული უნარების კონკრეტული ეტაპების დაუფლებისთვის. ამჟამად, არსებობს ოთხი სახის ბეიჯი – სავარჯიშოების, კურსების, კონკრეტული კურსების და სარეკლამო სამკერდე ნიშნების დასასრულებლად.
- პროგრესის დაფა, რომელიც აჩვენებს დასრულებულ გაკვეთილებს, ისევე როგორც შემდეგს.
- ქულები მოცემულია თითოეულ დასრულებულ სავარჯიშოზე.

ხანის აკადემია

ეს არის საგანმანათლებლო აპლიკაცია, რომელიც შეგიძლიათ გამოიყენოთ თითქმის ყველაფრის შესასწავლად, ისტორიიდან მეცნიერებამდე. აი, როგორ ათამაშებს ის სასწავლო პროცესს:

- უნარის ხე. საგნები, რომლებიც შეგიძლიათ ისწავლოთ ხანის აკადემიაში, ორგანიზებულია როგორც ვიზუალური თანავარსკვლავედი, ასე რომ მომხმარებელს შეუძლია ნათლად დაინახოს მათი სასწავლო გზა.
- სამკერდე ნიშნები. აპლიკაცია გთავაზობთ სამკერდე ნიშნების უზარმაზარ არჩევანს, რომლებიც არის პლანეტებისა და ციური სხეულების თემატიკით. საგნის სირთულის დონის მიხედვით, სამკერდე ნიშნები იყოფა შემდეგ კატეგორიებად: მეტეორიტი, მთვარე, დედამიწა, მზე, შავი ხვრელი და გამოწვევის ლაქები. თითოეული კატეგორიის ბეჯებს აქვთ შესაბამისი სახალისო, ჯიშის სახელები: შეშლილი მეცნიერი ან კვირის გეიკი.
- პროგრესის დაფა და ქულები. აპლიკაცია აჩვენებს თქვენს პროგრესს, როგორც გალაქტიკის თემატიკის მიღწევების სისტემას და ანიჭებს ენერგეტიკულ ქულებს დონეების დასრულებისა და სამკერდე ნიშნების მისაღებად.

პროდუქტიულობა

პროდუქტიულობის აპლიკაციები გვეხმარება გავათამაშოთ ჩვენი ყოველდღიური რუტინა და ვიცხოვროთ უფრო ეფექტურად. ასეთი აპლიკაციები იყენებენ გემიფიკაციას, რათა შეგვახსენონ მნიშვნელოვანი ამოცანები, რომელთა გადადებაც ვაპირებთ. ეს შეხსენებები აგებულია ისე, რომ ისინი არ არიან შემაშფოთებელი, არამედ

უფრო მოწვევაა გამოწვევის დასასრულებლად. ახლა მოდით გავაგრძელოთ მობილური აპლიკაციების გემიფიკაციის რამდენიმე მაგალითი პროდუქტიულობის აპებში.

ტოდოსტი

ეს აპლიკაცია მომხმარებლებს ეხმარება შეასრულონ ყველა სახის დავალება, მცირე ყოველდღიური სამუშაოებიდან დაწყებული ძირითადი სამუშაო პროექტებით, შემდეგი გზით:

- ქულაზე დაფუძნებული ჯილდოს სისტემა. ყოველი დასრულებული ამოცანისთვის აპლიკაცია მომხმარებელს აჯილდოვებს კარმა ქულებით. არსებობს უარყოფითი კარმას „ჯილდოებიც“ გამოტოვებული ვადების გამო.
- დონეები. კარმა ქულების გარკვეული რაოდენობა ხსნის შემდეგ დონეებს.
- სოციალური ჩართულობის მახასიათებლები. მომხმარებლებს შეუძლიათ თავიანთი კარმა ქულა გაუზიარონ მეგობრებს სოციალურ მედიაში.

ჰაბიტუკა

ამ პროდუქტიულობის თამაშის აპლიკაციის მიზანია დაეხმაროს ადამიანებს ახალი ჩვევების მიღებაში სახალისო და საინტერესო ქვესტების სახით. აპლიკაცია იყენებს RPG თამაშების მექანიკას - მაგალითად, მოთამაშეებს შეუძლიათ შექმნან პერსონაჟები, გაერთიანდნენ გილდიებად და დაამარცხონ მონსტრები. აქ გეიფიკაციის მახასიათებლები შემდეგია:

- შიდა ვალუტა/ჯილდო. ყოველი დასრულებული ამოცანისთვის მომხმარებლები იღებენ სხვადასხვა ჯილდოს: XP, HP და ოქრო.
- კონკურსი. მოთამაშეებს შეუძლიათ შეეჯიბრონ ერთმანეთს გამოწვევებში.
- სწავლა. მას შემდეგ, რაც მომხმარებლები დაასრულებენ დავალებებს, მათ შეუძლიათ ისწავლონ ახალი ცნებები.

ტყე

ეს გეიფიკაციის მაგალითის აპლიკაცია იყენებს ხეების დარგვას, როგორც მთავარი გეიფიკაციის კონცეფციას. ეს გეხმარებათ იყოთ კონცენტრირებული თქვენს ამოცანებზე ყურადღების გადატანის გარეშე, როგორცაა სოციალური მედია. სანამ დავალებაზე მუშაობთ, თქვენ „დართავთ თესლს“, რომელიც შესაძლოა ძლიერ ხედ გადაიზარდოს. ან შეიძლება არა - თუ ცდუნებას დაემორჩილებით და საქმიანობას

შეწყვეტ, ხე გახმება. რაც უფრო კონცენტრირებული ხართ, მით მეტი ხე შეგიძლიათ გაიზარდოთ და საბოლოოდ ისინი ტყედ გადაიქცევიან.

☐ ანმრთელობის დაცვა

ჯანდაცვის აპლიკაციების ინდუსტრია საკმაოდ ფართოა და შეიძლება მოიცავდეს ფიტნესს და კვებას, მედიკამენტებს, ემოციურ ჯანმრთელობას, სარეაბილიტაციო აპებს და ა.შ.

Fitbit

Fitbit არის ფიტნეს ტრეკერი, რომელიც დაკავშირებულია აპთან შემდეგი გეიფიკაციის მახასიათებლებით:

- სამკერდე ნიშნები. როდესაც მომხმარებელი ასრულებს გარკვეულ აქტივობას, მაგ., აპლიკაციის გამოყენების მანძილზე გადის გარკვეული რაოდენობის ნაბიჯებს, ისინი იღებენ ბეჯს გაზომვადი მიღწევის სახით. მაგალითად, სერენგეთის სამკერდე ნიშანი ენიჭება 500 მილს, რაც შეესაბამება სერენგეთის ეროვნული პარკის მანძილს.
- სოციალური ჩართულობა. შეგიძლიათ იპოვოთ თქვენი მეგობრები, რომლებიც ასევე იყენებენ Fitbit-ს და შეეჯიბროთ მათ სპორტთან დაკავშირებულ სხვადასხვა გამოწვევებში.
- ორიგინალური გამოწვევები. Fitbit-ით შეგიძლიათ ვირტუალურად მოიაროთ თქვენი არჩევანის ქალაქში. ამგვარად თქვენ შეგიძლიათ როგორც „გამოიკვლიოთ“ ახალი ქალაქი და დარჩეთ ფორმაში.

MySugr

ეს ჯანდაცვის გეიფიკაციის აპლიკაცია შეიქმნა სპეციალურად დიაბეტით დაავადებულთათვის. ასევე არსებობს ვერსია ბავშვებისთვის - MySugr Junior. ტამაგოჩის მსგავსი აპლიკაცია ასახავს დაავადებას, როგორც ურჩხულს, რომელიც უნდა მოათვინიეროთ. დიაბეტით დაავადებულმა პაციენტებმა მუდმივად უნდა აკონტროლონ თავიანთი კვების ჩვევები და შაქრის დონე, რაც შეიძლება საკმაოდ მოსაწყენი იყოს. MySugr-ს შეუძლია გადააქციოს ეს მოსაწყენი რუტინა საინტერესო გამოცდილებად, ყველა საჭირო მობილური აპლიკაციის გეიფიკაციის ელემენტებით, როგორცაა პროგრესის თვალყურის დევნება და ჯილდოები.

მანგოს ჯანმრთელობა

ეს აპლიკაცია ახსენებს პაციენტებს, როდის დგება წამლის მიღების დრო და აღრიცხავს თითოეულ მიღებულ დოზას. რაც განასხვავებს მას სხვა გეიმიფიკაციის აპლიკაციებისგან, არის ის, რომ Mango Health აძლევს თავის მომხმარებლებს რეალურ ცხოვრებაში ჯილდოებს - მაღაზიაში ფასდაკლების კუპონები. თამაშის მსგავსი სხვა ელემენტებია შიდა ვალუტა, რომელიც მომხმარებლებს შეუძლიათ გამოიმუშაონ წამლის დროულად მიღებისა და სოციალური მახასიათებლების გამო, მაგალითად, მსგავსი პირობების მქონე პაციენტებთან მედიკამენტების დაცვასთან შედარებით.

შეფუთვა

გეიმიფიკაცია გულისხმობს თამაშის ელემენტების გამოყენებას არათამაშის პარამეტრებში, რითაც იზრდება მომხმარებლის ჩართულობა მოსაწყენი რუტინის სახალისო გამოცდილებად გადაქცევით. მან უკვე იპოვა გზა მრავალფეროვან ინდუსტრიებში, როგორცაა პროდუქტიულობა, ჯანდაცვა, განათლება და, როგორც ჩანს, მუშაობს, რადგან ადამიანის ტვინი მუდმივად ეძებს ახალ გამოწვევებს.

გამოყენებული რესურსები:

1. <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>
2. <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples#:~:text=Gamification%20Connects%20People%20On%20An,between%20the%20content%20and%20students.>
3. Kapp, Karl (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer. ISBN 978-1118096345.
4. Shatz, Itamar (2015). *Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process* (PDF). MEITAL National Conference. Haifa, Israel: Technion. pp. 227–232. Retrieved 4 August 2016.
5. Huang, Wendy Hsin-Yuan; Soman, Dilip (10 December 2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education* (PDF) (Report). Research Report Series Behavioural Economics in Action. Rotman School of Management, University of Toronto. Retrieved 14 February 2014.
6. <https://www.futurelearn.com/info/blog/general/gamification-in-education>
7. Christo Dichev & Darina Dicheva; "Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review" International Journal of Educational Technology in Higher Education volume 14, Article number: 9 (2017). <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>.

8. Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146-151.
9. Kapp, K. M. (2012a). Games, gamification, and the quest for learner engagement. *T and D*, 66(6), 64-68. Retrieved from <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84862892253&partnerID=40&md5=3d5cd4a19949a11159e3e4ba67557dfe>
<https://www.scopus.com/inward/record.uri...>
10. Clark, M. C., & Rossiter, M. (2008). Narrative learning in adulthood. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2008(119), 61-70. <https://doi.org/10.1002/ace.306>
<https://doi.org/10.1002/ace.306...>
11. Camilleri, V., Busuttil, L., & Montebello, M. (2011). Social interactive learning in multiplayer games. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), *Serious games and edutainment applications* (pp. 481-501). London, UK: Springer-Verlag London.
12. Lin, C.-P., & Bhattacharjee, A. (2008). Elucidating individual intention to use interactive information technologies: The role of network externalities. *International Journal of Electronic Commerce*, 13(1), 85-108. <https://doi.org/10.2753/jec1086-4415130103>
<https://doi.org/10.2753/jec1086-44151301...>
13. Brunzell, E., & Horejsi, M. (2011). "Flipping" your classroom. *The Science Teacher*, 78(2), 10. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/24148320> <http://www.jstor.org/stable/24148320...>
14. González, C., & Area, M. (2013). Breaking the rules: Gamification of learning and educational materials. *Proceedings of the International Workshop on Interaction Design in Educational Environments*, Portugal, 2. <https://doi.org/0.5220/0004600900470053>
<https://doi.org/0.5220/0004600900470053...>
15. Hellwege, B., & Robertson, C. (2012, October). Entertain, engage, educate. *Proceedings of Australian Computers in Education Conference*, Perth, Australia.
16. McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press.
17. Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. *Proceedings of International Conference on Virtual Learning ICVL*, Cluj-Napoca, Romania, 6. <https://www.scielo.br/j/bar/a/WxVBfV9MsNn7jghMn6QWptp/?lang=en>
18. <https://drive.google.com/file/d/0B8yMms6KDBihQVJINmY5aDRjLUU/view?resourcekey=0-rSrIqLRAEtK85VYCpzRDmA>
19. <https://drive.google.com/file/d/0B8yMms6KDBihQVJINmY5aDRjLUU/view?resourcekey=0-rSrIqLRAEtK85VYCpzRDmA>
20. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, May). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, Vancouver, BC, Canada.
21. Schoech, D., Boyas, J. F., Black, B. M., & Elias-Lambert, N. (2013). Gamification for behavior change: lessons from developing a social, multiuser, web-tablet based prevention game for youths. *Journal of Technology in Human Services*, 31(3), 197-217. <https://doi.org/10.1080/15228835.2013.812512> <https://doi.org/10.1080/15228835.2013.81...>

22. Filsecker, M., & Hickey, D. T. (2014). A multilevel analysis of the effects of external rewards on elementary students' motivation, engagement and learning in an educational game. *Computers & Education*, 75, 136-148. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.02.008>
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.0...>
23. Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers IN Human Behavior*, 35, 179-188. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.007> <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.00...>
24. Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27(1), 21-31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z> <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-...>
25. Attali, Y., & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification in assessment: Do points affect test performance? *Computers & Education*, 83, 57-63. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.12.012> <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.1...>
26. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020> <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.1...>
27. Csikszentmihalyi, M. (1990). The domain of creativity. In M. A. Runco, & R.S. Albert (Eds.), *Theories of creativity* (pp. 190-212). Newbury Park, CA: Sage.
28. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of Research in Personality*, 19(2), 109-134. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(85\)90023-6](https://doi.org/10.1016/0092-6566(85)90023-6) [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(85\)900...](https://doi.org/10.1016/0092-6566(85)900...)
29. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of Research in Personality*, 19(2), 109-134. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(85\)90023-6](https://doi.org/10.1016/0092-6566(85)90023-6) [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(85\)900...](https://doi.org/10.1016/0092-6566(85)900...)
30. Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8> <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-...>
31. Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S., & Knight, E. (2015). Digital badges in education. *Education and Information Technologies*, 20(2), 403-410. <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9291-7> <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9291-...>
32. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
33. Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). Analysis of gamification in education. Retrieved from <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf> <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamifi...>
34. Downes-Le Guin, T., Baker, R., Mechling, J., & Ruyle, E. (2012). Myths and realities of respondent engagement in online surveys. *International Journal of Market Research*, 54(5), 1-21. <https://doi.org/10.2501/ijmr-54-5-613-633> <https://doi.org/10.2501/ijmr-54-5-613-63...>

35. Gåsland, M. M. (2011). Game mechanic based e-learning: A case study (Master thesis). Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap, Gjøvik, Norway .
36. Bagley, K. S. (2012). Conceptual mile markers to improve time-to-value for exploratory search sessions (Doctoral dissertation). University of Massachusetts Lowell, Lowell, MA, USA.
37. McDaniel, R., & Fanfarelli, J. (2016). Building better digital badges: Pairing completion logic with psychological factors. *Simulation and Gaming*, 47(1), 73-102. <https://doi.org/10.1177/1046878115627138> <https://doi.org/10.1177/1046878115627138...>
38. Venkatesh, V., Morris, M. G., & Ackerman, P. L. (2000). A longitudinal field investigation of gender differences in individual technology adoption decision-making processes. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 83(1), 33-60. <https://doi.org/10.1006/obhd.2000.2896> <https://doi.org/10.1006/obhd.2000.2896...>
39. Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238-259. <https://doi.org/10.1177/1046878108319930> <https://doi.org/10.1177/1046878108319930...>
40. Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6(1), 81-91. <https://doi.org/10.1089/109493103321167992> <https://doi.org/10.1089/1094931033211679...>
41. Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x> <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008...>
42. Denny, P. (2013, April-May). The effect of virtual achievements on student engagement. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Paris, France, 13.
43. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020> <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.1...>
44. Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007> <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.00...>
45. Li, C., Dong, Z., Untch, R. H., & Chasteen, M. (2013). Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning environment. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72-77. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2013.v3.237> <https://doi.org/10.7763/ijiet.2013.v3.23...>
46. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in Web and mobile apps*. Sebastopol, CAN: O'Reilly Media.
47. Csikszentmihalyi, M. (1990). The domain of creativity. In M. A. Runco, & R.S. Albert (Eds.), *Theories of creativity* (pp. 190-212). Newbury Park, CA: Sage.

48. Trowler, V. (2010, November). Student engagement literature review. Heslington, UK: The Higher Education Academy.
49. Kahu, E. R. (2013). Framing student engagement in higher education. *Studies in Higher Education*, 38(5), 758-773. <https://doi.org/10.1080/03075079.2011.598505>
<https://doi.org/10.1080/03075079.2011.59...>
50. Finn, J. D., Pannozzo, G. M., & Voelkl, K. E. (1995). Disruptive and inattentive-withdrawn behavior and achievement among fourth graders. *The Elementary School Journal*, 95(5), 421-434. <https://doi.org/10.1086/461853> <https://doi.org/10.1086/461853...>
51. Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059> <https://doi.org/10.3102/0034654307400105...>
52. Appleton, J. J., Christenson, S. L., & Furlong, M. J. (2008). Student engagement with school: Critical conceptual and methodological issues of the construct. *Psychology in the Schools*, 45(5), 369-386. <https://doi.org/10.1002/pits.20303> <https://doi.org/10.1002/pits.20303...>
53. Denny, P. (2013, April-May). The effect of virtual achievements on student engagement. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Paris, France, 13.
54. Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). *Moving learning games forward*. Cambridge, MA: The Education Arcade.
55. Linehan, C., Kirman, B., Lawson, S., & Chan, G. (2011, April). Practical, appropriate, empirically-validated guidelines for designing educational games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Boston, MA, USA
56. Kuh, G. D., Kinzie, J., Schuh, J. H., & Whitt, E. J. (2011). *Student success in college: Creating conditions that matter*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
57. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference On*, Waikoloa, HI, USA, 47. <https://doi.org/10.1109/hicss.2014.377> <https://doi.org/10.1109/hicss.2014.377...>
58. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. Retrieved from https://www.j-ets.net/ETS/journals/18_3/6.pdf https://www.j-ets.net/ETS/journals/18_3/...
59. Whitehill, B. (1999). American games: A historical perspective. *Board Game Studies*, 2(1), 114-116.
60. Cohen, K. J., & Rhenman, E. (1961). The role of management games in education and research. *Management Science*, 7(2), 131-166. <https://doi.org/10.1287/mnsc.7.2.131>
<https://doi.org/10.1287/mnsc.7.2.131...>
61. Albrecht, W. D. (1995). A financial accounting and investment simulation game. *Issues in Accounting Education*, 10(1), 127-142.

62. 62. Murphy, E. A. (2005). Enhancing student learning with governmental accounting Jeopardy! *Journal of Public Budgeting, Accounting & Financial Management*, 17(2), 223-248. <https://doi.org/10.1108/jpbafm-17-02-2005-b007> <https://doi.org/10.1108/jpbafm-17-02-200...>
63. Bee, S., & Hayes, D. C. (2011). Using the jeopardy game to enhance student understanding of accounting information systems (AIS) exam material. *Review of Business Information Systems (RBIS)*, 9(1), 69-78. <https://doi.org/10.19030/rbis.v9i1.4471> <https://doi.org/10.19030/rbis.v9i1.4471...>
64. Moncada, S. M., & Moncada, T. P. (2014). Gamification of learning in accounting education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 14(3), 9-19.
65. Carenys, J., Moya, S., & Perramon, J. (2017). Is it worth it to consider videogames in accounting education? A comparison of a simulation and a videogame in attributes, motivation and learning outcomes. *Revista de Contabilidad*, 20(2), 118-130. <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.07.003> <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.07....>
66. Riley, R. A., Cadotte, E. R., Bonney, L., & MacGuire, C. (2013). Using a business simulation to enhance accounting education. *Issues in Accounting Education*, 28(4), 801-822. <https://doi.org/10.2308/iace-50512> <https://doi.org/10.2308/iace-50512...>
67. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: linking serious games and gamification of learning. *Simulation and Gaming*, 45(6), 752-768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660> <https://doi.org/10.1177/1046878114563660...>
68. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037//0003-066x.55.1.68> <https://doi.org/10.1037//0003-066x.55.1....>
69. Csikszentmihalyi, M. (1990). The domain of creativity. In M. A. Runco, & R.S. Albert (Eds.), *Theories of creativity* (pp. 190-212). Newbury Park, CA: Sage.
70. Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T) [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)900...](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)900...)