

გემიფიკაცია და თამაშები, როგორც სწავლის მძლავრი

ინსტრუმენტები

თანამედროვე საზოგადოება წარმოუდგენელია განათლების გარეშე. დღესდღეობით ჩვენი განათლების სისტემაში არსებობს საკმარისი რაოდენობის პრობლემები, რომლებიც საჭიროებენ სასწრაფო გადაწყვეტას. განათლების ხარისხის ამაღლება მოითხოვს უფრო მეტ გულისყურს, ეფექტური მეთოდების მოძიებასა და მათ გამოყენებას.

ბავშვებს ახალგაზრდობის წლებიდან უნერგავდნენ განათლებაში ჩაბმის აუცილებლობას, როგორც საზოგადოების ცხოვრების მნიშვნელოვან ნაწილს და როგორც პროგრესის ძრავს.

ერთ ერთი მთავარი პრობლემა არის მოსწავლეების ინტერესის გაღვიძება სწავლისადმი. მათი 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 ფართოდ დანერგვაა ყველაზე დიდი გამოწვევა, რომელიც ახასიათებს ტექნოლოგიაზე დაფუძნებულ სასწავლო პროცესს, არის მსემენლთა მოტივაციის შენარჩუნება მთელი სწავლების მანძილზე. მოტივაციის და თვითმოტივაციის დონე სწავლის მიმართ პირდაპირ დამოკიდებულებაშია.

საგანმანათლებლო პროცესის სუბიექტების ურთიერთობაზე სწავლის პროცესთან. არსებობს სწავლისადმი უარყოფითი დამოკიდებულება - სწავლის

სურვილის არ არსებობა, წარმატებისადმი სუსტი ინტერესი, მიზანდასახულობის არ არსებობა ნიშნის მისაღებად, მიზნის დაუსახაობა, სირთულეების დაძლევის სურვილის არარსებობა, საგანმანათლებლო დაწესებულებისა და პედაგოგების მიმართ ნეგატიური დამოკიდებულება.

ყოველივე ამის დაძლევა შესაძლებელია მსმენელთა მოტივაციის ამაღლების საშუალებით. ამიტომ სწავლის მოტივაციის ჩამოყალიბების პროცესი უნდა გახდეს ნებისმიერი მასწავლებლის მუშაობის მნიშვნელოვანი ნაწილი, რადგან სწავლის მიმართ დაბალი მოტივაციის პრობლემის გადაწყვეტა ხელს შეუწყობს განათლების ხარისხის გაუმჯობესებას, მოსწავლეების პოზიტიურ დამოკიდებულებას სწავლის პროცესის მიმართ, საგანმანათლებლო დაწესებულების, მასწავლებელს ავტორიტეტის ამაღლებას და სხვა. ამ შემთხვევაში მასწავლებლის დასახმარებლად შეუცვლელია გეიმიფიკაციის (Gamification) მეთოდის გამოყენება, როდესაც თამაშის ელემენტებისა და ტექნიკის გამოყენება არასათამაშო ამოცანების გადაჭრისათვის, სასწავლო პროცესში საინფორმაციო ტექნოლოგიების გამოყენების საშუალებით. საგანმანათლებლო პროცესის გეიმიფიცირების არსი მდგომარეობს პიროვნების მიდრეკილების გამოყენება თამაშების მიმართ, როგორც ინფორმაციის გაცვლისა და მოხმარების პროცესში ჩართვის გასაღები.

გეიმიფიკაცია (Gamification) არის მიდგომა სასწავლო პროცესისადმი, სადაც ხდება თამაშის მიმზიდველი ელემენტების გადმოტანა და გამოყენება რეალურ საგანმანათლებლო სივრცეში. ამასთან განსაკუთრებული ყურადღება ექცევა მოტივაციას და თვით-მოტივაციას. რადგანაც მოტივაცია ელექტრონული სასწავლო პროცესის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი გამოწვევაა, ამიტომ გეიმიფიკაციას სულ უფრო და უფრო მეტი მნიშვნელობა ენიჭება ტექნოლოგიაზე დაფუძნებული სასწავლო პროცესის აგებისას. აღსანიშნავია, რომ გეიმიფიკაცია (Gamification) განსხვავდება დიდაქტიკური

თამაშებისგან სპეციალურად შემუშავებული თამაშების ელემენტებისა და ტექნიკით, რითაც მთლიანად გამსჭვალულია სასწავლო პროცესი, ყოველი დასრულებული თამაშის ამოცანისთვის მოსწავლეები ღებულობენ ქულებს/სარგებელს.

თამაშებს ხშირად მოიხსენიებენ სხვადასხვა სახის სიმულატორებად (ტრენაჟორებად), რომლებიც მრავალფეროვანია თავისი სიუჟეტის და გარეგნული სახით. არსებობს ეკონომიკური სიმულატორები. ცხოვრების სიმულატორები, ტექნიკური სიმულატორები, სპორტული სიმულატორები. მათი ძირითადი დანიშნულებაა მოთამაშისთვის შექმნას ვირტუალური გარემო და ობიექტები, რომლებიც სრულიად ინდენტურად განასახიერებენ რეალურ გარემოსა და ობიექტებს, რათა მათთან ურთერთობის შედეგად მიღებული ცოდნა, გამოცდილება და უნარ-ჩვევები შემდგომში გამოიყენოს რეალურ ცხოვრებაში.

აი, როგორ შეუძლია გემიფიკაციას გავლენა მოახდინოს და მოტივირება მოახდინოს ადამიანებზე:

- **ეს ალვიებს ცნობისმოყვარეობას.** ცნობისმოყვარეობა ხელს უწყობს მომხმარებლების მოტივაციას, რათა მათ შეძლონ წინსვლა და მეტი ჯილდოს მიღება.
- **ეს ხელს უწყობს კონკურენციას.** სხვა მომხმარებლების მიღწევებით დაფები მოუწოდებს მოთამაშეებს მიაღწიონ მეტს და შეადარონ თავიანთი შედეგები სხვებთან.
- **ეს ქმნის კონტროლის გრძნობას.** არავის უყვარს რაღაცის იძულება. სწორედ ამიტომ, გემიფიკაციის მთავარი მიზანია მომხმარებლებს მისცეს კონტროლი და მათ გადაწყვიტონ, რომელი ეტაპის დასრულებას აპირებენ შემდეგში.

ჩვენს დროში ვიდეო თამაშები გართობის დომინანტურ ფორმას წარმოადგენს, სწორედ ამიტომ ის არის ძლიერი ინსტრუმენტი, მორგებული ახალი თაობის მოსწავლეებისათვის.

გემიფიკაციის ძირითადი ასპექტებია :

დინამიკა - სცენარების გამოყენება, რომლებიც ითხოვს მომხმარებლის ყურადღებას და რეაქციას რეალურ დროში; მექანიკა - სცენარის ელემენტების გამოყენება, რომლებიც ახასიათებს სათამაშო პროცესებს. ისეთი, როგორც ვირტუალური ჯილდო, სტატუსი, ქულა, ვირტუალური საქონელი; ესთეტიკა - საერთო სათამაშო შთაბეჭდილების შექმნა, რომელიც ხელსუწყობს ემოციურ ჩართულობას; სოციალური ურთიერთქმედება - ტექნიკის ფართო სპექტრი, რომელიც უზრუნველყოფს მომხმარებელთაშორის ურთიერთქმედებას, რაც ახასიათებს თამაშს.

არსებობს ინტერაქტიული ონლაინ პლატფორმა რომლის ბაზაზეც შეიძლება გემიფიკაციის მრავალი იდეის რეალიზაცია სასწავლო კურსების სახით.

კვლევები ცხადყოფენ, რომ ტექნოლოგია სულ უფრო და უფრო მეტად იჭრება საგანმანათლებლო პროცესში. ამასთან, ყველაზე მნიშვნელოვანი რესურსი, რომელიც განსაზღვრავს ადამიანის მრავალ გადაწყვეტილებას, დღეს დროა. მომავალში ეს რესურსი კიდევ უფრო ღირებული გახდება. განსაკუთრებით კი ზრდასრულთათვის, რომლებიც სწავლობენ არა იმიტომ, რომ ეს ასე არის განსაზღვრული ამათუიმ სასწავლო პროგრამით, არამედ იმიტომ, რომ მათ განსაზღვრული ცოდნა და უნარ-ჩვევები დღეს, კონკრეტული ამოცანის, პრობლემის გადასწავლად სჭირდებათ.

ცოდნა, მიწოდებული მაქსიმალურად მოსახერხებელი, მოქნილი ფორმით დროისა და სივრცისგან მაქსიმალურად დამოუკიდებლად, საგანმანათლებლო სფეროს ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი პრიორიტეტი გახდება.

გეიმიფიკაცია კი სწორედ ის ტექნოლოგიაა საგანმანათლებლო სივრცეში, რომელიც ხელს უწყობს ცოდნისა და უნარ-ჩვევების ათვისებას ისე, რომ მსმენელის მოტივაცია არ შემცირდეს, პირიქით, ხაზგასმული იყოს მისი მცირე, თუ მნიშვნელოვანი მიღწევები. თამაშების შემქმნელებს დასჭირდათ ათწლეულები, იმასათვის რომ შეესწავლათ როგორ გამოეყენებინათ მოტივაცია და ადამიანის სხვა ფსიქოლოგიური თავისებურებანი მომხარებელთა თამაშის პროცესში მაქსიმალურად ჩასართავად. ახლა საჭიროა ამ კარგად აპრობირებული მიდგომების გადმოტანა სასწავლო პროცესში.

გეიმიფიკაციის სხვადასხვა მიდგომა არსებობს, მაგრამ მკვლევარებმა, რომლებიც მუშაობენ ამ საკითხებზე შემოგვთავაზეს გეიმიფიკაციის სტრუქტურული ჩარჩო.

გეიმიფიკაციის სტრუქტურული ჩარჩო, ჩატარებული კვლევების მიხედვით, წარმოადგენს რვაკუთხედს, რომელსაც ეწოდება ოქტალიზი. მისი თითოეული კუთხე შეესაბამება ადამიანის მამოძრავებელი ფაქტორებიდან ყველაზე მნიშვნელოვან მოტივატორს, რასაც ის თამაშის პროცესში ავლენს.

გეიმიფიკაციის 8 ძირითადი წარმმართველი ფაქტორი.

1. ეპიკური დანიშნულება.
2. განვითარება და წარმატება.
3. უფლებების გაფართოება და შემოქმედებითი შესაძლებლობები, უკუკავშირი.
4. საკუთრების უფლება, მფლობელობა.
5. სოციალური გავლენა და კავშირის შეგრძნება.
6. სიმწირე და მოუთმენლობა.

7. არაპროგნოზირებადობა და ცნობისმოყვარეობა.

8. დანაკარგი და მისი თავიდან აცილება.

კიდევ ერთხელ უნდა აღინიშნოს, რომ გეიმიფიკაცია არის მიდგომა სასწავლო პროცესისადმი, სადაც ხდება თამაშის მიმზიდველი ელემენტების გადმოტანა და გამოყენება რეალურ საგანმანათლებლო სივრცეში. ამასთან განსაკუთრებული ყურადღება ექცევა მოტივაციას და თვით-მოტივაციას. რადგანაც მოტივაცია ელექტრონული სასწავლო პროცესის განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი გამოწვევაა, ამიტომ გეიმიფიკაციას სულ უფრო და უფრო მეტი მნიშვნელობა ენიჭება ტექნოლოგიაზე დაფუძნებული სასწავლო პროცესის აგებისას.

თუ საგანმანათლებლო სივრცეში ფართოდ დაინერგება გეიმიფიკაციის პრინციპები და ფოკუსირება მოხდება იმაზე, თუ სინამდვილეში რა წარმართავს და განსაზღვრავს სიამოვნებასა და მოტივაციას, მაშინ დადგება დღე, როდესაც აღარ იქნება საზღვარი იმას შორის, თუ ადამიანებმა რა უნდა გააკეთონ და რა სურთ რომ გააკეთონ. ამრიგად, ადამიანების ცხოვრების ხარისხი იქნება გაცილებით მაღალი, კომპანიები იმუშავებენ უკეთესად, რადგან ადამიანებს სინამდვილეში ექნებათ სურვილი შეასრულონ სამუშაო, და საზოგადოება მთლიანობაში გახდება უფრო პროდუქტიული.

გეიმიფიკაცია სულ უფრო ხშირად გამოიყენება განათლებაში და არ არსებობს არავითარი ეჭვი, რომ იგი ასევე დიდ ზეგავლენას იქონიებს ჩვენს სკოლებზე და უნივერსიტეტებზე. ჩატარებული კვლევების მიხედვით გეიმიფიკაციას სამეცნიერო-კვლევითი პოზიციიდან გამომდინარე, საჭიროა მუშაობის გაგრძელება იმ მიმართულებით, რომ გეიმიფიკაციის ზეგავლენა სასწავლო პროცესზე და სხვა სფეროშიც იყოს დადებითი. ამის მისაღწევად მაქსიმალურად უნდა გამოვიყენოთ სათამაშო პროცესის ენერჯია, მოტივაცია, პოტენციალი და მივმართოთ იგი

სწავლებაზე, მაშინ შესაძლებელი იქნება მოსწავლეების მივცეთ ძალზედ ეფექტური ინსტრუმენტი მიაღწიონ გამარჯვებას რეალურ ცხოვრებაში.

კრიტიკული აზროვნების განვითარებასა და მათემატიკური და ალგორითმული უნარების გაღრმავებაზე იქნება ორიენტირებული“, 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.

რა არის გემიფიკაცია?

მარტივად რომ ვთქვათ, გემიფიკაციის განმარტება არის თამაშის დიზაინის ელემენტების და თამაშის პრინციპების გამოყენება არათამაშის კონტექსტში. მაგალითად, თამაშში არსებული პრინციპები და თემები, როგორცაა ვირტუალური „ქულების“ ან სხვა ვალუტის მოპოვება, დავალებების ან აქტივობების სერიის დასრულება შემდეგ დონეზე გადასასვლელად, შეიძლება გამოყენებულ იქნას თამაშის გარდა სხვა კონტექსტში, რათა უზრუნველყოს მოსწავლისთვის მხიარულება და სტიმულირება. .

გემიფიკაცია ასევე შეიძლება განისაზღვროს, როგორც აქტივობებისა და პროცესების ერთობლიობა პრობლემების გადასაჭრელად თამაშის ელემენტების მახასიათებლების გამოყენებით.

მიუხედავად იმისა, რომ ტიპიური თამაშის ელემენტები სულაც არ არის ახალი, ისინი მართლაც სულ უფრო ხშირად ხდებიან არათამაშის კონტექსტში, როგორცაა ვებსაიტები, ციფრული მარკეტინგი, საწარმოს აპლიკაციები და თუნდაც ვირტუალური სამუშაოების სიები და პროდუქტიულობის ინსტრუმენტები. თუმცა,

ერთი უზარმაზარი სფერო, სადაც გემიფიკაცია ძალზედ გავრცელებულია, არის განათლება.

გემიფიკაცია განათლებაში გემიფიკაცია სულ უფრო ხშირად გამოიყენება საგანმანათლებლო გარემოში მრავალი მიზეზის გამო. მოკლედ, ის „აქცევს რთულ საკითხს უფრო სახალისოს“, რაც ეხმარება მოსწავლეების მოტივაციას და მათ უფრო მეტად ჩართულებს საგანში. **გემიფიკაციის თეორია განათლებაში** გემიფიკაციის თეორია განათლებაში მდგომარეობს იმაში, რომ მოსწავლეები საუკეთესოდ სწავლობენ მაშინ, როდესაც ისინი ასევე მხიარულობენ. არა მხოლოდ ეს - ისინი ასევე სწავლობენ საუკეთესოდ, როდესაც აქვთ მიზნები, მიზნები და მიღწევები, რა თქმა უნდა, ისე, როგორც მოსწავლე ჯერ კიდევ აღიქვამს სიამოვნებას.

ვიდეო თამაშების ნარკოტიკული მახასიათებლების გამო, რომლებიც ბავშვებს (და უფროსებს) აინტრიგებს მათ. ბუნებრივია, რომ ჩვენ ვხედავთ ჩართულობის მსგავს შედეგებს, როდესაც ეს თამაშზე დაფუძნებული ელემენტები გამოიყენება სასწავლო მასალებზე.

სწავლაში გემიფიკაცია გულისხმობს თამაშზე დაფუძნებული ელემენტების გამოყენებას, როგორცაა ქულების ქულა, თანატოლთა შეჯიბრი, გუნდური მუშაობა, ცხრილების შეგროვება ჩართულობის გასაძლიერებლად, ეხმარება მოსწავლეებს ახალი ინფორმაციის ათვისებაში და ცოდნის გამოცდაში. ის შეიძლება ეხებოდეს სასკოლო საგნებს, მაგრამ ასევე ფართოდ გამოიყენება თვითსწავლების აპებსა და კურსებში, რაც აჩვენებს, რომ გემიფიკაციის ეფექტი არ წყდება, როცა ზრდასრულები ვართ.

ტექნოლოგია ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაში ბევრს აქტუალურია – მან შეცვალა ჩვენი ცხოვრების წესი, ვაჭრობა, მუშაობა, თამაში, ჭამა, ადამიანებთან

შეხვედრა და ურთიერთობა. პოლიტიკის შემქმნელები იწყებენ ტექნოლოგიების გამოყენების პოტენციური სარგებლის შესწავლას მასწავლებელთა დატვირთვის სერიოზულად გასაუმჯობესებლად. ჩვენ ასევე უკვე დიდი ხანია ვიცით, რომ ბევრი ბავშვის საყვარელი ნივთის მიღება – თამაშები – და ზოგიერთი ფუნქციის გამოყენება სწავლის მხარდასაჭერად, დიდი სარგებელი მოაქვს.

გემიფიკაციის მაგალითები

მასწავლებლებსა და მშობლებს შეუძლიათ განახორციელონ გემიფიკაცია სხვადასხვა საგნებში. მიუხედავად იმისა, რომ ბევრი სკოლა უკვე იყენებს აპლიკაციებსა და საგანმანათლებლო თამაშებს კომპიუტერებისა და ტაბლეტების საშუალებით, ეს ყველაფერი არ უნდა ეხებოდეს ტექნოლოგიას.

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

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

- ნარატივი
- მყისიერი გამოხმაურება
- გართობა
- „მაფოლდირებული სწავლა“ გამოწვევებით, რომლებიც იზრდება

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

საკლასო ოთახი, 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 თანამონაწილეებთან/ მოსწავლეებთან, რათა ნამდვილად 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/არააკადემიური 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. 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 გასურდეთ 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, „გემიფიცირებული“ 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 პასუხისმგებელნი 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 საადგილო 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 შემაჯამებელი 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. იფიქრეთ 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 გემიფიკაციის 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: შემლილი 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 შეწყვეტთ, ხე გახმება. რაც უფრო კონცენტრირებული ხართ, მით მეტი ხე შეგიძლიათ გაიზარდოთ და საბოლოოდ ისინი ტყედ გადაიქცევიან.

ჯანმრთელობის 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.