dynargie

# GAMIFICATION.

By Dynargie

# ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

*Το Gamification είναι η **χρήση στοιχείων και τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιού σε business περιβάλλοντα.***

***Δεν είναι** ένα μαθηματικό μοντέλο ούτε μία προσομοίωση όπου καλείται κάποιος να παίξει σε δεδομένες καταστάσεις.*

dynargie

# ΠΟΙΑ ΑΝΑΓΚΗ ΕΙΔΑΜΕ;

Η σημαντικότερη ανάγκη στην οποία απαντά το gamification είναι η **αύξηση της δέσμευσης** των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η ανάγκη αυτή βέβαια υπήρχε πάντα. Αυτό που τώρα την έκανε πιο επιτακτική είναι το **Remote Working**.

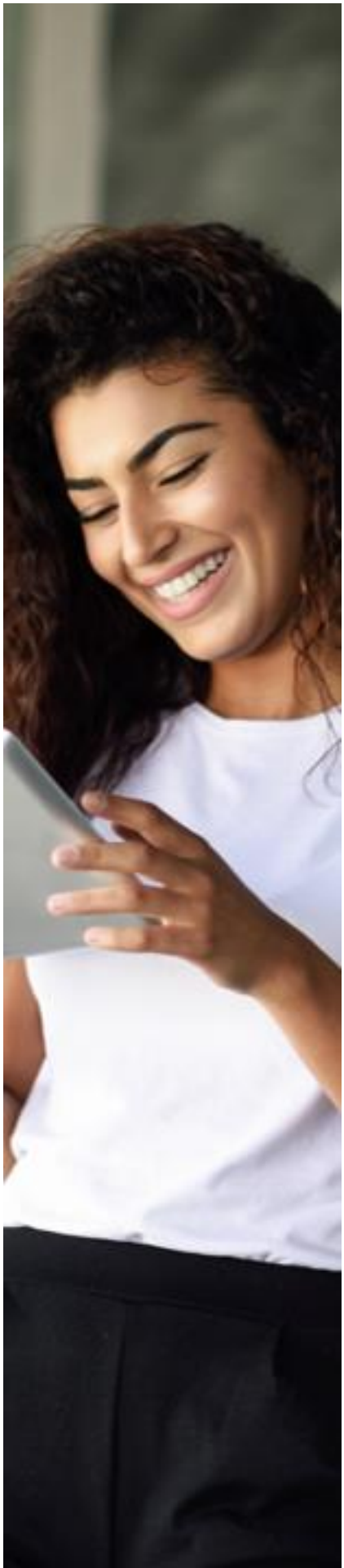
Παλιότερα, και δεδομένου ότι η εκπαίδευση λάμβανε χώρα σε ένα συγκεκριμένο χώρο όπου οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να είναι κοντά με τον εκπαιδευτή αρκετές ώρες και για πολλές μέρες, η δέσμευση των συμμετεχόντων ήταν εφικτή από την αρχή, για κάποιους λιγότερο και για κάποιους άλλους περισσότερο.

Σήμερα, **λόγω του Remote περιβάλλοντος**, **η εκπαιδευτική διαδρομή έχει μεγαλώσει** σε χρονικό ορίζοντα και έχει διαιρεθεί σε **μικρότερης διάρκειας εκπαιδευτικά Sessions**. Ο **χρόνος της διάδρασης** με τον εκπαιδευτή και κατά συνέπεια της δέσμευσης **έχει μειωθεί** δεδομένου ότι οι εκπαιδευτικές ενότητες διαρκούν πλέον 3 με 3,5 ώρες.

Ακριβώς λόγω της απόστασης που υπάρχει μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου, μέρος της μάθησης έχει μεταφερθεί εκτός αίθουσας. Όταν για παράδειγμα κάποιος λαμβάνει μία άσκηση, ένα βίντεο, ένα quiz που πρέπει να απαντήσει ή να χρησιμοποιήσει στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, θα πρέπει να έχει ένα **επιπλέον κίνητρο** για να το κάνει, αφού πλέον δε βρίσκεται εκείνη τη στιγμή στην αίθουσα μαζί με τους υπόλοιπους εκπαιδευόμενους και τον εκπαιδευτή του.

dynargie

**Το Remote Working έκανε την ανάγκη για μεγαλύτερη δέσμευση κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης πιο επιτακτική.**



Επιπλέον, οι ολοένα **αυξανόμενες απαιτήσεις των νεότερων γενεών** καθώς και η τάση της Dynargie να ακολουθεί πάντα **τις εξελίξεις της εποχής** στον τομέα του soft skills training, έρχονται να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τη χρήση του gamification από τον οργανισμό μας ως βασικού εργαλείου για την αύξηση της δέσμευσης των εκπαιδευόμενων .

dynargie

# ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΑΔΙΑΜΦΙΣΒΗΤΗΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ GAMIFICATION

## ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ.

Ενθαρρύνει την αλλαγή στη συμπεριφορά

Προσφέρει άμεσο feedback

Αυξάνει τη δέσμευση του εκπαιδευόμενου

Παρακινεί τον ανταγωνισμό

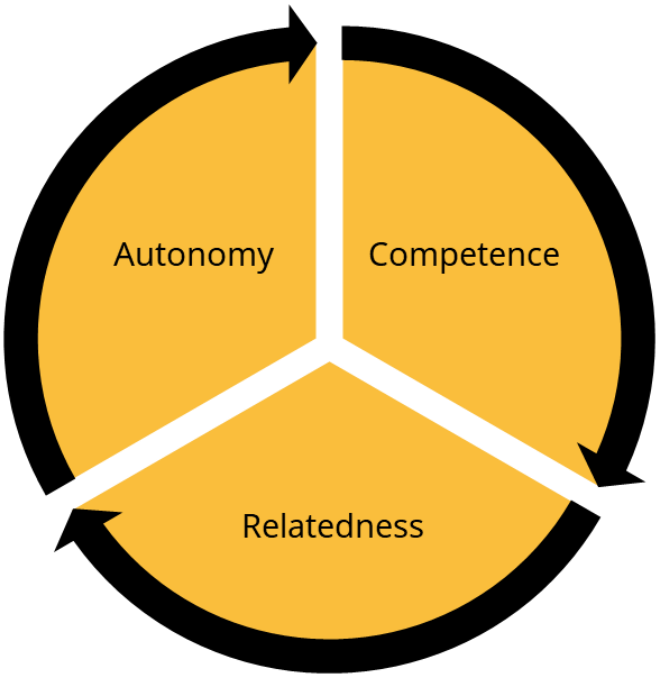
Διατηρεί το momentum της μάθησης στον προσωπικό ρυθμό του κάθε συμμετέχοντα

Αυξάνει τη δυνατότητα διατήρησης και ανάκλησης της γνώσης

dynargie

# ΓΙΑΤΙ ΔΟΥΛΕΥΕΙ ΤΟ GAMIFICATION;

Στοιχεία του self determination theory




Με βάση το **self determination theory,** υπάρχουν **τρεις βασικοί παράγοντες** που κάνουν το gamification να αποτελεί επιτυχημένο εργαλείο στον τομέα του training και αυξάνουν τη δέσμευση των συμμετεχόντων:

**1. Το competence**, δηλαδή το αίσθημα του ότι τα καταφέρνω σε κάτι. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδρομής, ο συμμετέχων απαντά σε κάποια κουΐζ λαμβάνοντας άμεσο feedback για τις δυνατότητές του. Έτσι, νιώθει ότι είναι ικανός και ότι αξιοποιεί τις γνώσεις που παίρνει, γεγονός που τον κάνει να θέλει να προχωρήσει (motivation).

**2. Το relatedness**, δηλαδή το αίσθημα ότι παίζω μαζί με άλλους και προσπαθώ να βγω πρώτος μέσα σε ένα σύνολο ανθρώπων, είναι ένα στοιχείο που «χτίζει» την κοινωνική σύνδεση μεταξύ των συμμετεχόντων.

**3. Το autonomy**, δηλαδή η αυτονομία που νιώθει κάποιος όταν μπορεί να ανταποκριθεί σε tasks με βάση το δικό του χρόνο, έχοντας ο ίδιος τον έλεγχο της κατάστασής του, είναι ο τρίτος παράγοντας που κάνει το gamification αποτελεσματικό.

Ας μην ξεχνάμε ότι ο ανθρώπινος εγκέφαλος είναι προγραμματισμένος να λαχταρά την επίλυση θεμάτων, τις αναθέσεις, την ανατροφοδότηση, την ενίσχυση και όλες τις εμπειρίες που παρέχει το gamification.

dynargie

# ΠΟΤΕ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΝΑΓΚΑΙΟ ΤΟ GAMIFICATION;

Το gamification είναι απαραίτητο κυρίως σε **μακράς διάρκειας trainings** που θέλουν να κρατήσουν **αμείωτο το ενδιαφέρον** των συμμετεχόντων και συγχρόνως η **προσπάθεια τους να είναι μετρήσιμη και να καταγράφεται**.

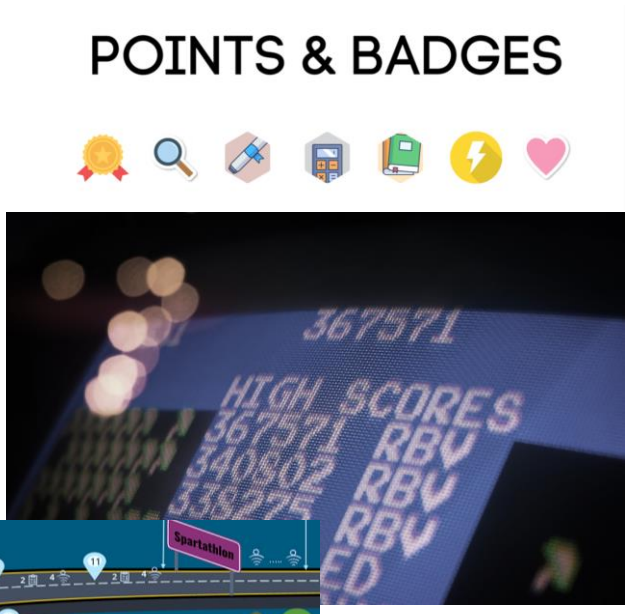
Επιπλέον, είναι χρήσιμο σε εταιρίες και οργανισμούς που έχουν δοκιμάσει πολλά στον τομέα του training και θέλουν **κάτι διαφορετικό που θα ενθουσιάσει τους συμμετέχοντες** και που δε θα στηρίζεται μόνο στο καθαυτού περιεχόμενο της εκπαίδευσης.

Τέλος, είναι αναγκαίο σε μία εταιρία / οργανισμό που είναι κοντά στη **φιλοσοφία του ανταγωνισμού** που δημιουργεί το gamification.

dynargie

Για να είναι επιτυχημένη η «συνταγή» του gamification, έχουμε εντοπίσει τα εξής συστατικά ως τα πιο απαραίτητα:

1. Μία **ξεκάθαρη εκπαιδευτική διαδρομή** που θα ακολουθήσουν οι παίκτες.
2. Τα **points (πόντοι) απόδοσης** που θα συλλέγονται σε κάθε σημείο της διαδρομής και που δείχνουν την πρόοδο του κάθε παίκτη.
3. Τα **badges** που αποτελούν **επιβράβευση** και βοηθούν στην οπτικοποίηση των επιτευγμάτων των παικτών.
4. Το **ατομικό σκορ** αλλά και το **ομαδικό σκορ** μέσα από τη δημιουργία ομάδων.
5. Οι **βαθμολογικοί πίνακες (leaderboards)** που δείχνουν την απόδοση όλων και βοηθούν στο να διατηρείται η **διαφάνεια** σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
6. Τα διαφορετικά **επίπεδα (levels)** του παιχνιδιού που αντιστοιχούν στις εκπαιδευτικές ενότητες.
7. Τα **χρονικά όρια (time constraints)** που περιορίζουν τους παίκτες ώστε να απαντούν σε assignments μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό ορίζοντα.
8. Η **αρνητική βαθμολόγηση** (negative scoring.

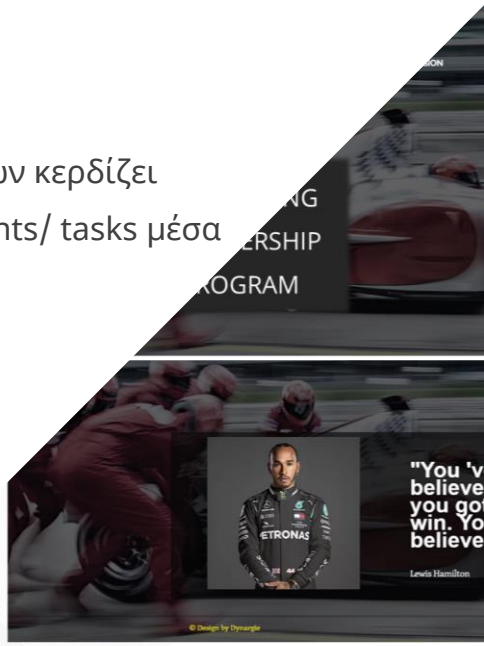






# ΠΟΙΑ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ ΤΟΥGAMIFICATION;

# ΠΩΣ ΤΟ ΕΦΑΡΜΟΖΕΙ Η DYNARGIE;




Κατά τη διάρκεια των trainings της Dynargie κάθε συμμετέχων κερδίζει **badges** και **points** δίνοντας σωστές απαντήσεις σε assignments/ tasks μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο.

Τα **είδη των tasks** για τα οποία βαθμολογείται κάποιος είναι:

1. Η **παρουσία** του στις εκπαιδευτικές ενότητες
2. **Test γνώσης / κουιζ**
3. **Ερωτηματολόγια**
4. Συμμετοχή σε **Digital Games**
5. **Nano learning** assignments
6. **Δημιουργία προσωπικού πλάνου ανάπτυξης** και παρακολούθησή του μέσα από την ψηφιακή πλατφόρμα της Dynargie (DPlatform)

Τέλος, δημιουργείται ένα **concept** με βάση το οποίο **χτίζεται ένα ψηφιακό περιβάλλον** που αποτελεί την **«ενσάρκωση»** (visualization) του gamification.

dynargie

# ΕΜΠΟΔΙΑ & ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Τα βασικά εμπόδια που κληθήκαμε να λύσουμε και το καταφέραμε με επιτυχία ήταν κυρίως νομικά προβλήματα που σχετίζονται με την **ιδιωτικότητα** και το νομοθετικό πλαίσιο για **την προστασία των προσωπικών δεδομένων** καθώς επίσης και η **επιτυχημένη δημιουργία ενός αλγόριθμου** που υποστηρίζει ένα ολοκληρωμένο και **σωστά στημένο score system** πίσω από το gamification.

Οι παράγοντες επιτυχίας είναι:

1. Η δημιουργία **ατομικού αλλά και ομαδικού σκορ**. Έχει παρατηρηθεί ότι οι άνθρωποι παρακινούνται περισσότερο όταν πρόκειται να συνεισφέρουν στην ομάδα τους, τόσο για λόγους **social pressure** όσο και για λόγους **team spirit**.
2. **Η δημιουργία διαφορετικών βαθμολογικών πινάκων (leaderboards)** για κάθε εκπαιδευτική ενότητα λειτουργεί παρακινητικά για τους συμμετέχοντες ακόμα και αν δεν έχουν πάει καλά σε όλες τις θεματικές ενότητες. Επιπλέον, μπορούν να βλέπουν ανά πάσα στιγμή το συνολικό ranking και να έχουν άμεση ανατροφοδότηση για την προσπάθειά τους.

Takis Morfis
Managing Partner Dynargie Greece

dynargie