

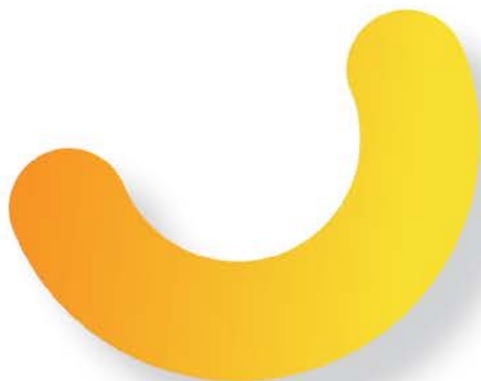


KUIDAS EDUKALT TEGELEDA
**DIGITAALSETE MÄNGUDEGA
NOORTELE**

KÄSIRAAMAT

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





SISUKORD

SISSEJUHATUS	5
1. DIGITAALSETEST MÄNGUDEST LÄHEMALT	7
1.1. Mis on digitaalsed mängud? Sissejuhatus	7
1.2. Digitaalsete mängude omadused	8
2. MÄNGUD JA NOORSOOTÖÖ	12
2.1. Kuidas mängud noorsootöö sektoris töötavad?	12
2.2. Mängud noorsootöö vahendina	12
3. MÄNGUD JA UUED OSKUSED NOORTELE	15
4. EDUKAD MÄNGUDE NÄITED ÜLE MAAILMA	17
5. SOOVITUSED MÄNGUDE PROTSESSI PLANEERIMISEKS	23
5.1. Mängude protsess, vahendid ja mallid	24
5.2. Mängude kohaldatavus	26
5.2.1. Küsimused kinnitamaks mängude kohaldatavust	29
5.3. Kavanda mängud ürituseks	30
5.4. Mängude efektiivsus	31
JÄRELDUSED JA SOOVITUSED	33
BIBLIOGRAAFIA	35



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Käesoleva väljaande sisu eest vastutab projekti koordinaator ja see ei pruugi alati kajastada Euroopa Komisjoni või riikliku büroo seisukohti.





SISSEJUHATUS

Erinevad agendid mõjutavad noorte kodanikuaktiivsust ja osalust: perekond, kool, eakaaslased, mittetulundusühingud, meedia. Kuna mittetulundusühingud (edaspidi MTÜ-d) võivad mängida suurt rolli noorte kaasatusel ja osalusel, on projekti tulemused fokuseeritud soodustama osalust, kaasates mängude kui uute, atraktiivsete ja innovaatiliste meetodite elemente tegevustesse noorsootöös.

Vastavalt Euroopa Nõukogu ja Euroopa Liidu valitsuste esindajatele, “kutsume üles noori, kindlustamaks suuremat mõju nende eludele ning paiku, kus noored oma aega veedavad nagu näiteks moodsa linna infrastruktuur ja virtuaalkeskond ning samuti uusi lähenemisi, mis kasutavad innovaatilisi *online* ja *offline* vahendeid nagu näiteks mängud”.

Uued lähenemised peavad olema juurdunud noorsootöö tegevustesse, et avalduks ja areneks noorte potentsiaal. Üks meetoditest, mis vajab suuremat tähelepanu ja teadvustamist on mängude sisseviimine.

Mängud on mänguliste elementide rakendus ja digitaalsete mängude disaini tehnikad mittemängulistele probleemidele nagu näiteks äri ja muutused sotsiaalses mõjus. Tegemist on psühholoogial ja motivatsioonil põhineva lähenemisega, suurendamaks sihtgrupi motivatsiooni, seotust ja panust ning samuti vajalike tulemuste saavutamist läbi nende aktiivse osaluse¹. Projekti “Digitaalsed mängud noorte kaasamiseks” (inglise keeles “**Digital gamification for youth engagement**”) raames tehti mängude elementide ja vahendite kohta uuring ning samuti selle kohta, milliseid erinevaid lähenemisi kasutatakse kogumaks kõige relevantsemat informiooni ning selle tulemusena loodi käsiraamat “Kuidas edukalt tegeleda digitaalsete mängudega noortele”, andes teadmisi noortega tegelevatele organisatsioonidele. Juhtnöörid on järgmistes teemavaldkondades:

- mis on mängud?
- miks on see oluline?
- millised on mängude parimad näited?
- kuidas kasutada (digitaalseid) mängu?
- kuidas luua mäng, kasutades juba olemasolevaid tasuta malle ja rakendusi?
- • kuidas kaasata ja harida suuremat hulka noori inimesi erinevatel teemadel (kuid mitte ainult) nagu näiteks demokraatia, töötus, kodanike kaasamine, jätkusuutlikkus, rahu, keskkond, kohalik kogukond jne.

Käsiraamat on tehtud MTÜ-dele, noortega töötajatele ning teistele seotud osapooltele. Projekt aitab parandada arusaamist digitaalsetest mängudest kui pedagoogilisest lähenemisest mitteformaalses hariduses ning soodustab innovaatilist õpetamise viisi, tutvustades seda kui noorte seas olevat atraktiivset ja integreerivat vahendit.

Käsiraamatu täispika versiooniga saad tutvuda [siin!](#)

<http://socialinnovation.lv/en/handbook-how-to-succeed-with-digital-gamification-for-youth/>



¹ Iscenco, A., *Gamification in Sustainable Development. Masterpieces of the Nature*, 2014.



DIGITAALSETEST MÄNGUDEST LÄHEMALT

1.1. MIS ON DIGITAALSED MÄNGUD?

Viimased kaks aastakümnet on näidanud suurenenud inimeste arvu, kes kasutavad mängude meetodeid reaalses elus suhtlemisel eesmärgiga jõuda soovitud käitumiseni. Mõned visionärid nagu näiteks mängude disainer Jesse Schnell ennustavad *gamepocalypse*'ist – tulevikku, kus kõik igapäeva tegevused on seotud mängudega, alates hammaste pesust lõpetades harjutustega². Steven Spielberg tuli sellise virtuaalreaalsuse maailma näitega hiljuti välja filmis 'Ready Player One' (2018), kus mängudel oli tähendus igas inimese elu aspektis. Sama käib hariduse valdkonna, aktiivse osaluse, noorsootöö ja ka teiste kohta.

Enne kui hakkame lähemalt uurima, kuidas mängud aitavad suurendada noorte teadmisi, kompetentse ja huvisid sotsiaalsetes ja poliitilistes protsessides, tuleb mängude kontseptsiooni ennast korrektselt mõista vastavalt ekspertide seletustele ning kirjanikele mängude valdkonnas.

Esimene ülesanne on kontseptsiooni tähenduse mõistmiseks, funktsioonidest ülevaate saamiseks, variantidest ja vahenditest see, et peame nõustuma sellega, et termin "*mängustamine*" (**mänguliseks tegemine, mänguelementide kasutamine**) pole sama, mis "*mängud*". Kontseptsioonina võib mängustamist mõista kui "*mängude disaini elementide kasutamist mängudega mitte seotud kontekstis*³, mis pole ainult seotud meelelahutusega või vastupidi – tõsised mängud, mida kasutavad sellised valdkonnad nagu kaitse, haridus, teadusavastused, tervishoid, kriisiabi, linnaplaneerimine, masinaehitus või poliitika. Mängustamise eesmärgid on seotud produktiivsusega; mängul endal pole sellist vajadust.

Mängustamise kontseptsioon erineb samuti mängudel põhinevast õppest. Kui viimane sisaldab mängude kasutamist õpiprotsessis, siis mängustamine pöörab terve õpiprotsessi mänguks. Samuti ei peaks mängustamist pelgalt seostama digitaalse tehnoloogiaga, kuna see võib väljenduda paljudel teistel viisidel lisaks digitaalsele meediale.

Mitte-digitaliseeritud meetodeid kasutatakse samuti laialt mitmetes valdkondades. Selle kontseptsiooni pioneer, mängudel põhinevad mängustamise meetodeid kasutatakse jõudsalt hariduses, ettevõtluses ja turunduses. Siiski selle töö peamiseks huvideks jäävad formaalne ja informaalne haridus, noorsootöö, kodanikuaktiivsus, sotsiaalsed innovaatorid, tervishoid ja enseeareng, arvestades hariduse, ettevõtluse ja turunduse tähtsust.

² Schell, J., *Design Outside the Box Presentation*, DICE 2010, 2010.

³ Deterding, S., S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D., *Gamification: Toward a Definition*, Proceedings of the CHI 2011, Vancouver, 2011.

1.2. MÄNGUSTAMISE TUNNUSED

Sarnaselt mängule kasutab mängustamise strateegia mängu motivatsiooni jõudu ja sisaldab järgmisi komponente: soovitud eesmärk, eesmärgini jõudmiseks vajalikud reeglid, tagasiside süsteem näitamaks saavutatud progressi ning vabatahtliku osalemise põhimõtted nagu nimetas Jane McGonigal⁴, kuid samuti komponendid nagu aeg, võistlus, koostöö, auhindade struktuur, tasemed, jutustused, huvid ja esteetika nagu lisas Karl Kapp⁵. Elemente saab klassifitseerida põhjalikumalt või üldisemalt vastavalt konkreetse klassifikatsiooni autorile.

Kuigi kõige tüüpilisemad mängu elemendid on *tähtsusetud lood*, peab mängustamise keskkonnas “mängija” läbi elama visuaalse avatari ja oma *profili arendamise*, mis esindab isikut ennast ja tema hoiakud avatari suhtes, teostab järelpärimisi ja ülesandeid, teenib punkte ja märke, mis kõik näitavad ülesannete täitmise tulemuslikkust läbi skaalade ja visuaalsete sümbolite. Samuti on see nähtav erinevates mängu osades, graafikutes jm vastavalt eesmärgi poole jõudmisel, võrreldes eelmise osaga või teiste “mängijatega”⁶. Täpsem iga elemendi kirjeldus on toodud ära Tabelis 1.

Tabel 1. Mängu elemendid ja nende funktsioonid mängus⁷.

Mängu elemendid	Kirjeldus	Motivatsiooni funktsioonid
Palved	Väikesed ülesanded, mille mängijad peavad mängu jooksul täitma	Palvetel on selged eesmärgid, mis toovad välja eesmärgile jõudmise tagajärjed ning rõhutavad mängijate olulisust antud tegevuses
Punktid	Kogutud punktid kindlate tegevuste eest mängus	Punktid töötavad kohese positiivse stimulina, mis on tavaliselt virtuaalsed auhinnad tehtud tegevuste eest
Märgid	Visuaalsed saavutuste esitlused, mida saab mängu jooksul koguda	Märgid täidavad mängijate eduelamuse ning seepärast on neil inimestele tugev jõuline motiiv, pakkudes virtuaalseid staatuse sümboleid. Märgid alandavad grupi identifikatsiooni, jagades kogemust ja tegevusi ning suurendades seeläbi kaasamise tunnet. Neil elementidel on samuti funktsiooni ülesanne ja mängijatele kompetentsi tunnetuse pakkumine.
Progressi osad	Tagasiside mängija olemasolevale staatusele eesmärgi suhtes	Mõlemad osad annavad tagasiside. Progressi osad märgivad selged eesmärgid, kuid tulemuslikkuse graafikud võrdlevad mängijate esitlust võrreldes eelmise sooritusega ning seetõttu on suunatud parendustele ja suunavad jõudsamalt eesmärkide suunas liikuma
Tulemuslikkuse graafikud	Kõikide mängijate nimekiri, mis on tavaliselt esitletud vastavalt nende edule	
Osalejate nimekiri	Kõikide mängijate nimekiri, mis on tavaliselt esitletud vastavalt nende edule	Individuaalsed nimekirjad jõustavad võistlusmomenti ja on suunatud saavutustele ja jõupingutustele. Neile mängijatele, kes on nimekirjade üleval pool, võib suurened kompetentsuse tunne, samas kui nimekirjas allpool olijatele võib see mõjuda demotiveerivalt. Nimekirjad, mis esitlevad grupi tulemusi, võivad soodustada tiimi liikmete sotsiaalset seotust, kuna nad rõhutavad koostööd ja ühistegevusi ühiste eesmärkide ja võimaluste nimel jagatult.

⁴ McGonigal, J.: *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, 2011.

⁵ Kapp, K. M., *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, 2012.

⁶ Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M., *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification*, 2013.

⁷ Ibidem



Tähenduslikud lood	Loo arendus, milles mängijad elavad kogu mängu jooksul	Pakkudes erinevaid lugusid ja tähenduslikke valikuid lugude raames, võib autonoomia tunnetus tõusta. Lugude inspireeriv tegelaskuju võib suurendada positiivseid tundeid. Mängijad võivad leida ühiseid huvisi mängude sisuga ning see võib avalduda erinevates olukordades.
Avatarid	Visuaalsed esitlused, mille mängija saab mängu jooksul valida	Pakutavate avataride valikud, mis suunavad erinevatele mängu vormidele, võivad suurendada autonoomia tunnet. Positiivsed tunded ja emotsionaalne side võib suureneeda avataride kaudu ning võttes ette arengulise sammu avatariga.
Profiili areng	Avataride ja hoiakute areng, mis kuuluvad selliste avataride hulka	

Täiendavad mängu elemendid ja mehhanismid on selgitatud teiste autorite poolt. Kõige olulisemad märkimiseks on *tasandid, meeldetuletused, kommunikatsioon ja koostöö* (Tabel 2):

Tabel 2. Täiendavad mängu elemendid ja nende funktsioonid mängus⁸.

Mängu elemendid	Kirjeldus	Motiveerivad funktsioonid
Tasandid	Sektsioon (osa) mängust, mis nõuab mängijalt teatud eesmärkide saavutamist või teatud ülesannete täitmist selleks, et liikuda edasi järgmisesse mängu sektsiooni.	Jõudmaks järgmisele tasemele on mängijad seotud väiksemate eesmärkidega ja võistlusega teiste mängijatega. Tasemete muutumisel on mängijad saavutuse tundest motiveeritud ning soovivad enam väljakutseid pakkuvaid ülesandeid. Mängija edasijõudmine markeeritakse konkreetse mängu tasemele jõudmisega.
Meeldetuletused	Meeldetuletused mängijale teostamiseks tegevust.	Meeldetuletus vajalikest tegevustest mängu õnnestumiseks on oluline säilitada huvi ja edasipürgimise vajalikkus. See stimuleerib õppimist mängu jooksul.
Kommunikatsioon	Sotsiaalne interaktsioon mängijate vahel mängu keskkonnas.	Vestlus, erinevat tüüpi signaalide edastamine, teiste proovile panek, nõuannete jagamine, mänguga seotud teemade arutelu ja igasuguse muu informatsiooni jagamine grupi liikmetega, kes toetavad üksteist ning pakuvad üksteisele ka väljakutseid. See võib jõustada positiivselt, luua sõpru, moodustada paare, tõsta enesehinnangut ja üksikisiku sotsiaalset väärtust.
Koostöö	Meeskonnatöö koostööle suunatud mängus, mille raames leiab aset meeskondade vaheline võistlus.	Mängu sotsiaalne aspekt ja ühine eesmärk arendavad kuuluvuse tunnet, eakaaslaste survet, sidemeid, lojaalsust ja sügavat seotust.

Teisalt on mängustamise kontseptsioonil palju kaugeleulatavamad eesmärgid kui lihtsalt eduelamuse suurendamine ja mängija kogemus konkreetse meelelahutuses või elementide seerias. Isegi kui mängustamine on täielikult digitaliseeritud ja kommunikatsioon teistega on virtuaalne, saab inimene teadmisi reaalsesse elusituatsioonidesse ülekandmiseks. Selle tulemusega panustab ajutine vahend pikaajalisse eesmärki. Mängustamine püüab mõjutada pigem motivatsiooni kui otseselt muuta “mängija” hoiakuid ja käitumisi

⁸ Urban Europe, *Handbook of Best Practices in Gamification. State-of-the-Art*, 2016.



(nt tööandja, osaleja, aktivist). Siiski peab seda eristama veenvatest tehnoloogiatest, mis on mõeldud otseselt käitumiste ja hoiakute muutmiseks, valikute ehitamisest ja otsustele jõudmistele kaasa aitavatest süsteemidest, mis aitavad paremini ja efektiivsemalt otsuseid teha, lojaalsusprogrammid, mida kasutatakse turunduslikel eesmärkidel ning ülalpool⁹ nimetatud mängud. Mängustamise põhimõte pole täiesti uus, kuna see tuleneb mängudega seotud põhimõtetest ettevõtluses ja turunduses ning nendele sarnaselt viiakse mängustamist ellu toetamaks kasutajate üldist väärtuse loomist¹⁰.

Pilt 1. Mängustamises kasutatavad elemendid ¹¹



Õige mängustamise strateegia elluviimisega - motivatsiooniga, jugustamisega, seotusega, produktiivsusega, kuuluvustundega, rahuloluga, uhkustunde ja tähenduslikkusega, enesearendusega, kuid samuti üldise käitumise muutus saab tekkida ilma konkreetse tegevusega. Enne mängustamise elluviimist on oluline defineerida selle kontseptsiooni kasutamise eesmärk – milliste kasutajate (töötajad, tudengid, grupid, lapsed, tarbijad jne.) käitumist peaks muutma ning määratlema eesmärgid, jälgimaks mängustamise mõju nende käitumisele. Mängustamise eesmärgid koos vastavate sihtgruppidega paljastavad selle kontseptsiooni suure psühholoogilise perspektiivi, mida peab veel uurima. Teada on, et üks kõige olulisematest mängustamise elluviimise funktsioonidest on stimuleerida motivatsiooni tegutsema vastavalt mängustamise strateegia eesmärkidele.

See töö keskendub noortele kui kõige aktiivsematele mitte-formaalses hariduses osalejatele ning potentsiaalsetele noortega töötajatele, kes võiks olla huvitatud uue kompetentside lisamisest formaalharidusse ilma spetsiaalsete diplomiteta või sertifikaatideta. Tänapäeval on noor inimene väga dünaamiline kogukonna liige, kelle käitumised muutuvad tõenäolisemalt kui vanema inimese omad. Seetõttu on mängustamise motivatsiooni, seotuse ja jõustamise osatähtsus väga oluline, kui räägime positiivsest sotsiaalsest muutusest noorte poolt. Käitumuslik muutus peaks toimuma vaatamata informaalsetele haridusele endale, nii et see tooks üldise arusaamise inimese rollist ja pühendumisest tervele ühiskonnale.

Siiski on motivatsioon kui termin päris lai, kasutamaks seda kõigi puhul võrdset. Eksisteerivad mitmeid tüüpi "mängijaid", kelle käitumisi saab seletada vastavalt nende motiividele:

- Tugeva saavutusmotiiviga mängijad on ilmselt motiveeritud kui mängustamine rõhutab saavutust, edu ja progressi;
- Tugeva jõu motiiviga mängijad – status, kontroll ja võistlus;
- Tugeva seotuse motiiviga mängijad – liikmeskond ja kuuluvus.


Inimese reageerimine erinevatele motiividele on kirjeldatud tema eelmiste kogemustega, mis peamiselt koosneb seostest stiimul-vastus¹². Positiivne või negatiivne kogemus, mis viib arusaamiseni, mida on tehtud tulemuseni jõudmiseks, on põhjuseks, miks mängija peab saama oma tegevustele tagasiside.

⁹ Hamari, J., Koivisto, J., *Social Motivations To Use Gamification: An Empirical Study Of Gamifying Exercise*, University of Tampere, 2013.

¹⁰ Huotari K., Hamari, J., *Defining Gamification - A Service Marketing Perspective*, 2012.

¹¹ Pildi asukoht: <https://obk.kz/news/ekonomika/technologies/item/127760-cho-takoe-gejmifikatsiya-i-kak-ona-spaset-vashu-kompaniyu>

¹² Skinner, B.F., *Operant Behavior*, American Psychologist, 1963.



Kohene tagasiside võimaldab kontrollida mängija motivatsiooni kui see on saadetud positiivse või negatiivse versioonina ning annab tunnustust positiivse saavutuste korral. Eesmärk ise võimaliku tulemusena võib omada olulist rolli mängustamise vastuvõtlikkusel ning motiveerimaks sellega edasi tegeleda. Esiteks peaks olema eesmärk selgelt defineeritud ja saavutata. Mängija peab aru saama oma tegevuste olulisusest, mis liiguvad eesmärgi suunas ning tipnevad saavutustega.

Mõnedeks täiendavateks põhjusteks, miks mängija on huvitatud mängustamise kasutamisest, on vajadus parandada kompetentse ja saada uusi oskusi, omades võimalust kasutada mängustamise tehnikaid, mis on just tema raskusastmele, oskustele kohandatud ning ta saab neid jooksvalt parandada.

Vastavalt sotsiaalse suhtluse vajadusele, on sotsiaalnee mõju, tunnustus ning seotusele oluline osa motivatsioonist, mida kasutavad mängustamise loojad. Sotsiaalne mõju seotub isiku individuaalsest vastuvõtlikkusest kui olulised on teised ja mida nad ootavad mängijalt. See on samuti omamoodi tagasiside, mida antakse teiste mängijate poolt. Näiteks variandina “meeldib” või kommentaarina ning see võib positiivselt mõjutada tunnustuse vastuvõtmist: mida rohkem tunneb üksikisik toetust oodatavate käitumiste osas ja tunnustuse osas jälgijatelt/kaasmängijatelt, seda paremini ta vastab teiste ootustele.

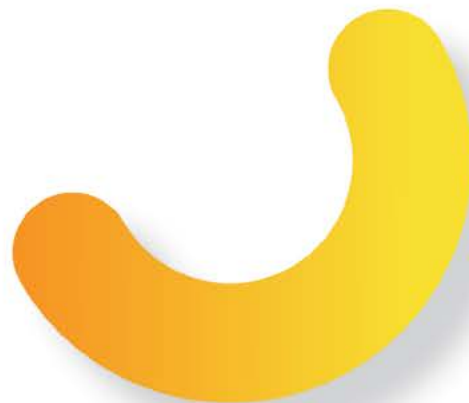
Tunnustuse saamine loob samuti positiivset suhtumist mängustamise kasutamise ja elluviimise suhtes, mistõttu on see vastastikune kasu kogukonnale. Vastavalt Tampere Ülikooli teadlaste suurendavad vastastikune kasu, sotsiaalne mõjutus ja tunnustus nende tähendust tõstes sotsiaalset kasu mängustamisest kuna nn mängurite võrgustik on suurenev¹³. See mehhanism loob teatud hoiakuid ning jätkab süsteemi kasutamist ning soovib seda ka teistele, kuna sarnasus suurendab positiivseid tundeid nagu sümpaatiat ja nauding.

Võistlemise aspekti kasutatakse mängustamises kui täiendavat motivaatorit saamaks uut informatsiooni või oskusi osavõtjate grupiks, kes juba teineteist tunnevad või tehes neid tuttavaks seotud mängu-sarnases kogemuses. Seda võidakse teha sarnaselt võistlusele üksikisikute või gruppide vahel, mis on isegi rohkem integreerivam. Võistlus tagab sotsiaalset interaktsiooni ja julgustab sarnaselt tegutsema võimaldades end tõestada ja demonstreerida teistele. Võistluse eesmärk peab olema selgelt paigas ja auhinnastamise süsteem (sümboolsed auhinnad saavutuste puhul) defineeritud, mainides, et võitmine või kaotamine ei oma väga suurt tähtsust, kuid õppimine ja integratsioon aga küll.

Mängustamisel on integreeriv ülesanne kui räägime kogukonna loomisest. Mängijatevaheline koostöö loob uusi tulemusi, lisades õppeprotsessi arutelusid ja täiendavaid vastutusi töötades ühise eesmärgi nimel. Mida rohkem invidiidid koos töötavad, seda rohkem on nad võimelised saavutama, luues sünergiat. Lisaks võib mängustamine grupis olla lõbus ja vähem stressirohke, andes võimaluse täita teiste kogemusi enda omadega.

Mängustamine on üldiselt kompleks motivatsiooni mehhanismidest, mis on seotud mängu elementidega, andes üksikisikutele motivatsiooni jõudu tegutsemiseks efektiivsemalt ning arendades uusi kompetentse, kasutades enam atraktiivseid meetodeid selleks. Need meetodid on mõeldud loomaks suuremat empaatiat ja motivatsiooni mängudega seotud tegevustes ning edastamaks teadmisi päriselu olukordadesse.

¹³ Hamari, J., Koivisto, J., *Social Motivations To Use Gamification: An Empirical Study Of Gamifying Exercise*, University of Tampere, 2013.





MÄNGUSTAMINE JA NOORSOOTÖÖ

2.1. KUIDAS MÄNGUSTAMINE NOORSOOTÖÖ SEKTORIS TOIMIB?

Digitaalse tehnoloogia arenguga ja muutustega sotsiaalsetes standardites on arendatud viimastel aastakümnetel mitmeid uusi kommunikatsioonivahendeid ja mängude meetodid ning need on noorte poolt kasutusele võetud. Mängustamise motivatsiooni funktsiooni tähtsus on suurenenud, kuna noortele on mitmeid võimalusi ja mugavusi, mis teeb nad vähem aktiivseks laiemas mõttes. Ühest küljest on noored kõige dünaamilisem sotsiaalne grupp, teisalt on jooksev infovool ja liiga mitmete asjadega seotus teinud inimese vähem vastuvõtlikuks millelegi uuele. Seetõttu on turunduses, kaasatuses ja motiveerivates tegevustes kasutatav loomingulisus suurenev iga aastaga, luues hea pinna mängustamisele.


Esmalt peavad noored tähele panema “midagi”, huvituma ning seejärel saama motiveeritud osa võtma (või tegema midagi erilist), või kui ülesanne on kohustuslik ellu viia – mängustamine peaks tegema selle meeldivaks ning täideviimise lihtsaks. Seetõttu on oluline alati võtta arvesse noorte vajadusi, huvisid ja motivatsioone, andes võimaluse jälgimiseks, uuringuks ja teisteks tegevusteks, mis on algselt seotud “turundusega” (mida peetakse samuti üheks esimeseks valdkonnaks mängustamise strateegiatega alustamisel).

Isegi kui mitte olla teadlik “mängustamise kontseptsioonist”, otsivad noortega töötavad organisatsioonid ja üksikisikud jooksvalt uusi võimalusi noorte kaasamiseks ja suhtlemiseks nendega noorte keeles. 21. sajandil sisaldab see sotsiaalmeedia kasutust, projekti juhtimise ja hindamise vahendeid, võistluslikke elemente, vahendite ja kampaaniate spetsiaalset disaini, digitaalseid lahendusi, spetsiaalsete koolituste ja programmide arendamist, mis kaasavad jäälõhkumise mängu, võrgustumist ja vabaajalisi tegevusi, meeskonnatööd, poolformaalseid üritusi ja palju muud. Põhimõtteliselt on mängustamine noorsootöös seotud kõikide tegevuselementide täiendamisega, mis aitavad inimesi kaasata ning mis aitavad säilitada nende huvi teema või tegevuse juures. Seda on võimalik teostada erinevatel viisidel, kuna mängustamist on erinevat tüüpi.

2.2. MÄNGUSTAMINE NOORSOOTÖÖ VAHENDINA

On selge, et uusi generatsioone ei saa samamoodi kohelda kui eelmisi generatsioone: tehnoloogiline edasiareng ja sotsiaalne innovatsioon on muutnud noorte vastuvõtlikkust ja teinud nad rohkem oskuslikuks võrreldes nende eelkäijatega. Enamgi – ühiskondade dünaamiline areng ei ole neid teinud kaitstuks nende professionaalse arenguga seotult, kuna muutused hariduse sisus ja meetodites ei ilmne samal ajal igal pool, luues seeläbi haridust, mis võib lihtsalt olla vananenud tuleviku turu jaoks.

Oskusliku noorsootöötaja poolt pakutud informaalne haridus ja koolitus võib olla võtmeks järk-järgulisteks muutusteks formaalhariduses, kuna informaalne on sageli rohkem paindlik ja innovaatilisem.



Valmistudes ükskõik milliseks tegevuseks noortega, alustades organisatoorsest kohtumisest lõpetades intensiivse 5-päevase koolitusega, teab moodsa aja noortega töötaja oma rolli ning ergutusülesannete ja jäälõhkujate olulisust. Eriti olukorras, kui lõimuma peab grupitais omavahel mitte tuttavaid inimesi. Võidakse mõelda, et need tegevused on lihtsalt nende aja raiskamine, kuid kui tegemist on nädal aega kestva intensiivse psühholoogia-alase koolitusega või nädalavahetusel toimuva super-intensiivse konverentsiga, mis ei kaasa ühtegi visuaalset presentatsiooni, soovivat sertifikaati või vähemalt mõnda koostöö loomise sessiooni? Info omandamine, mis ei sisalda mõnda eristatavat silmapüüdvat elementi on üpris väljakutseid pakkuv. Eriti tänapäeva noortele inimestele, kel on alati kaasas nutitelefoniid juhaks kui nad peaksid tudma end ebaturvaliselt, tüdinud või väsinud. Vastus küsimusele, et mis on nii erilist nutitelefoniid sisust võrreldes erutava kogemusega uusi teadmisi saada, tuleb tipp-spetsialistidelt valdkonnas ning see on lihtne: kaasahaarav disain.

Peamine noorsootöötaja roll on pakkuda noortele (ja/või lastele) nende eale ja huvidele vastavat kogemust ning paljugi saab siin õppida digitaalsete äppide loojatelt. Nutitelefoniid äpid peavad olema silmatorkavad, funktsionaalsed, esteetilised, õpetlikud (sisukord või kasutuskogemus), kaasahaaravad, sotsiaalsed, varieeruvad ning andma neile võimaluse eneseväljenduseks. Digitaalsetele äppidele lisatakse mitmeid mängulisi elemente, et teha neid dünaamiliseks ja motiveerida kasutajad tagasi tulema. Nagu virtuaalsed mängud toovad ka lauamängud õnnetunnet inimestele kõikides vanustes, peavad noortega töötavad inimesed mõtlema sellele, kuidas omi tegevusi teha rohkem lõbusaks, lisades mängustamist mitte-mängulisse tegevusse, eriti kui tegeletakse hariduslike tegevustega. See ei tähenda, et vaid digitaliseerimisega saame luua rohkem lõbusat õppimisse või praktilisse tegevusse. Ükskõik milline sotsiaalne või hariduslik üritus võib olla seotud mõne võistlusega, spetsiaalse disainiga,

visuaalidega, mänguliste suhtlustega, mis motiveerib, julgustab ja kaasab kõiki. Selliste tulemusni jõudmiseks on oluline meeles pidada mõnda peamist põhimõtet:


1. Praktiline lähenemine. Selle asemel, et teadmisi anda, peaks olema soodustatud hoopis õppimine läbi tegevuse.

2. Simulatsioonid. “Teadmine mäletamiseks” peab olema asendatud rollimänguga, mis loob ja parandab oskusi, kombeid ja käitumisi. See initseerib individuaalset mõtlemise protsessi, võimet probleeme lahendada, ja loovust, mis on tuleviku tööturu olulised oskused.

3. Loomingulisus. Probleemi lahendamiseks on erinevaid viise ning igat lähenemist peab eraldi analüüsima, mitte seda hukka mõistes. Noorte inimeste puhul eemaldab see kartuse end väljendada, julgustab initsiatiivi näitama ning annab võimaluse loomingulisusel inspireerida enamat.

4. Tagasiside. Mängudest ja digitaalsetest aplikatsioonidest saab laenata erinevaid meetodeid, andmaks tähenduslikku tagasiside tehtud tööle ja motiveerida tegutsema isegi paremini. See võimaldab visualiseerida progressi ja juhtrolli võrreldes teistega.

5. Sotsiaalne komponent. Sünergia saavutatakse koostöös teistega ja uusi asju õpitakse lihtsalt läbi arutluse grupis. Eneseareng pole terviklik ilma praktiliste eluoskuste koolitusega.



Kuigi mängustamise vahendid tulevad sageli ärimaailmast, turundusest ja inimressurssidega tegelevast valdkonnast, saab neid üle kanda noorsootöösse, kuna motiveeriv ja kaasav eesmärk on sama.

Neis on midagi ühist - õppides töötama ettevõtte jaoks efektiivselt ning õppides tegutsema iseenda ja ühiskonna liikmete jaoks efektiivselt: õppimine ja kommunikatsioon. Mis veel on mängustamise puhul oluline, on see, et mängustamist noorsootöös saab hinnata vahendina läbi erinevate tegevuste:

- sotsialiseerumine;
- kohtumine eakaaslastega;
- identifitseerimine ühiskonnaga;
- identifitseerimine ootustega;
- saavutatavate eesmärkide esitlemine;
- ootuste seostamine eesmärkidega;
- seostamine kasudega lõpuks;
- saavutuste hindamine;
- edasiste isiklike arenguvajaduste identifitseerimine;
- pehmete oskuste koolitus;
- panus ja teiste hindamine.

Kuna mängustamist kasutatakse tihti raskete teemade arutelus, mida noored püüavad vältida, on oluline mõista, et milliste tegevuste juures on võimalik mängustamist kasutada. Vägivald koolis, madal motivatsioon õppimiseks, noorte töötus, keerulised suhted vanematega, erivajadused, seksuaalsuhted – need on vaid väike osa teemadest, millest peab noortega arutama sobival viisil, ilma et surume neid omandama ja mõistes kõige olulisemaid osasid, mida nad peavad õppima. Väike huvi teema vastu võib olla noortele piisav teemade märkamiseks ning lahenduste leidmiseks kas üksi avastades või koos teemast huvitatud meeskonnas. Tuleb lisada lõbus component, et noored end vabamalt tunneksid samal ajal kui tundlike teemade üle arutletakse. Lisaks on mängu olemuses võimalus selgitada iga tegevuse tagajärgi, isegi kui see on vaid simulatsioonimäng. Viimased, sarnased töökoha koolituste ja õppimisega, soodustavad noorte mõtlemist lahendustele, arutelu eakaaslastega, uute sidemete loomist ja piiride avardamist.

Mängustamine vahendina lisab täiendavat stimulit tüütute ülesannete lahendamiseks, mis on igal juhul olulised. Koduste ülesannete lahendamine, vabatahtlik töö, ühispindade koristamine, administratiivsete ülesannete tegemine, töö planeerimine ja järelevalve – pea kõiki ülesandeid saab mängustada lisades auhinnastamise süsteemi ja võistlusmomendi. Praktikas võib mängustamine näida kui grupp juhtfigure seinal, virtuaalne võistlus, grupi vestlus funktsionaalsete lahendustega meeskondadele, meeskonnaüritused ja kogukonna üritused, tunnistused millegi täideviimisel ja teised võimalused.

Sotsiaalne suhe noorte ja noorsootöötajate vahel on samuti erilise tähtsuse all, kuna see nõuab partnerlust interaktsioonis kas ilma või minimaalse hierarhiaga. Seepärast tulevad moodsad tehnoloogiad appi kommunikatsiooni toetama. Näiteks läbi sotsiaalmeedia, küsitlused, ühised linnamängud ja teised tegevusplatvormid, kus rõhutatakse sõbralikke suhteid. See pole seotud vaid noorte ja nendega töötajatega, vaid samuti teiste sidusgruppidega nagu näiteks lapsevanemad, õpetajad, tööandjad jt. See võimaldab suuremat kaasatust tegevustesse, mida korraldavad enda kogukonna liikmed, parandades õppima õppimist, sotsialiseerimist, keeleoskust või teisi vajalikke oskusi, mis on vajalikud noorele 21. sajandi reaalsuses.



MÄNGUSTAMINE JA NOORTE UUED OSKUSED

Viidates mittemängulistele olukordadele seostub mängustamise mõju loomingulise ja kriitilise mõtlemise arenguga, loogika ja põhjendamisega, mäluga, tähelepanuga, kiirusega ning teiste oskusega. Mänguliste õppetegevuste tunnusjoon on sageli lähedalt seotud reaalsusega või tuleviku reaalsusega, mis juhtub kui konkreetseid tegevusi tehakse. Need on simulatsioonid, kus “mängija” peab tegema ennustusi, manipuleerima erinevalt, jälgima efekte ja püüdma aru saada süsteemi tervikikkusest. Samasugused protsessid on toimivad teadusmõtlemises, mis iseenesest hõlmab põhjenduste jada ja probleemide lahendamise oskusi, mis on seotud loomise, testimisega ning hüpoteeside või teooriate muutmisega¹⁴. Õpetades neid oskusi noortele on mänguline õppimine igati sobiv, kuna see sisaldab lõbusat elementi ja teeb õppimise protsessi “kergemaks” ja rohkem siduvamaks. Lisaks teeb lugu (mängu element) informatsiooni paremini meelde jäävaks võrreldes mitte seotud teaduslike faktidega, kuna ta kutsub sisu kohta esile kujutlusvõime, taju ja emotsiooni.

Simulatsiooni raames, mida selles kontekstis võidakse samuti kutsuda “eesmärgiga mäng”, praktiseerib “mängija” meeskonnatööd vastavalt oma tegelaskujule simulatsioonis. Õigel “mängijal” ja tema tegelaskujul mängus on erinevad tunnused ja teadmised, mistõttu saab “mängija” õppida tegelaskujult ning saada sisendi, kuidas probleemi lahendamine toimub situatsioonides, mis avalduvad realses elus. Näiteks meditsiinis, õiguses, linnaplaneerimises ja mujal valdkondades.

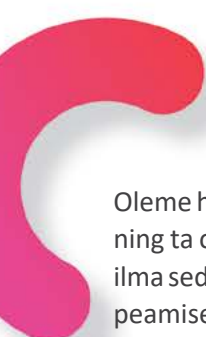
Koostöö teiste “mängijatega” ja tegelaskujudega mängustamises õpetab meeskonnatöö rolli ja strateegilist planeerimist, mis on võimalik vaid siis, kui mängus on loodud õige kommunikatsioon. Sellised simulatsioonimängud on juba haridusvaldkonnas kasutusel, samuti ettevõtluses ja teistes valdkondades samuti, kus koolitused on vajalikud.

Mängustamise (simulatsiooni) raames toimuv probleemi lahendus on tavaliselt loominguline protsess, mis ei sisaldab mõnda skeemi või tsenaariumi. “Mängija” peab tegutsema loogiliselt ja järk-järgult avastama enda tee võiduni. See soodustab kreatiivset mõtlemist, mis seostub kognitiivsete oskustega, mitmete ideede ning alternatiivide loomise ja hindamisega, samuti praktiliste ideedega.

Teisalt peavad tänapäeva noored olema piisavalt skeptilised, tegemaks probleemide lahendamine võimalikult efektiivseks. Simuleerides olukordi, vahetades strateegiaid ja avastades iga tegevuse tagajärgi, mängustamine õpetab kriitilist mõtlemist, tegemaks parimaid otsuseid vastavalt sellele, mida uskuda ning mida teha või kuidas hoiduda tegemisest. Proovides simulatsiooniga käitumise erinevaid mudeleid, treenitakse analüütilisi oskusi ja mälu, olles valmis aitama teisi “mängijaid” samades situatsioonides ning säilitamaks kogemuse, mida saab kasutada realses elus.

¹⁴ Morris, B. J., Croker, S., Zimmerman, C., Gill, D., Romig, C., *Gaming science: the “Gamification” of scientific thinking*, 2013.





Oleme harjunud sellega, et probleemide lahendamine teeb isiku erinevate situatsioonide suhtes vastupidavaks ning ta on enam fokuseeritud lahenduse otsimisele. Harjutades mängulisi tegevusi saab tähelepanu treenida ilma seda märkamata. Kontsentreerudes visuaalselt ja sisuliselt haaravasse ülesandesse, fokuseerib “mängija” peamise eesmärgi ja on võimeline ignoreerima segavaid faktoreid, hoides samal ajal meeles teisi “teemasid”, mis võivad samuti olla kasulikud teises situatsioonis. Tähelepanu lubab jõuda eesmärgini kiiremini ja luua ideid efektiivsemalt tegevuse jooksul. Efektiivsuse tõus teeb ülesannete täitmise enam operatiivsemaks ning seeläbi tõuseb ka tegutsemise kiirus.

Tegelaskuju sissetoomine mängulistest tegevustes suurendab isiku tähelepanu ja teeb õpiprotsessi efektiivsemaks ning isegi nauditavaks. Sageli videomängude mängijad ei märka, kuid palju nad on õppinud ilmselgelt mitte-õppimisega-seotud tegevustes. Seda saab edukalt kasutada töötamise ja õppimise valdkondades, mida tavaliselt ei peeta toredaks asjaks millega tegeleda. Samal ajal initsieerivad need tegevused tõsist ajutegevust, mis lubab situatsioone ja sobivaid tegevusi mäletada, vähendada stressi ning ebakindluse osakaalu, lülituda loovale mõtlemisele, annab võimaluse töötada meeskondades stimuleerides teaduslikku ja kriitilist mõtlemist, pakub võimalust arutleda ning arendab palju enam kognitiivseid ja pehmeid oskusi.

Ülalpool nimetatud oskused aitavad noortel kaasa osaleda aktiivses õpiprotsessis – koolis, tööl, mitte-formaalsete kursuste raames, ettevõtluskoolitustel ja läbirääkimistel, organisatoorsete ülesannete puhul, meeskonna loomise tegevuste puhul jmt. Ühest küljest on mängustamine kasulik uute asjade õppimiseks ja praktilisteks oskusteks, teisalt saab uusi oskusi ja teadmisi kasutada uute tegevuste käimalükkamisel, mis ei pruugi olla alati seotud õppimise protsessiga.





EDUKAD MÄNGUSTAMISE PRAKTIKAD ÜLE MAAILMA

Üks käesoleva käsiraamatu alaeesmärke oli uurida edukaid mängustamise näiteid noortele koostöös projekti partnerriikidega – Läti, Eesti, Portugal, Horvaatia, India, Vietnam ja Argentiina. Iga projekti partner on panustanud teadmistega praktiliste lahenduste kohta, meetoditest ja üritustest noortele, mida iseloomustatakse integreeritud mängu elementidega. Parimad näited on välja valitud ja kirjeldatud justnimelt siin peatükis, näitamaks mängustamise kasutamise mitmekesisust, jõudmaks enamate noorteni, neid motiveerimaks ja jõustamaks, kuid samuti andmaks teadmisi erinevate teemade kohta. Nagu järgnevatest näidetest näha saab, on mängustamise elluviimise valdkonnad kultuur, kodanike osalus, noorte tööhõive, arhitektuur, IT, eneseareng, keeled, majandus ja ka teised.

PAKA PAKA, ARGENTIINA

Haridus, kultuur

Üldine kirjeldus

Paka Paka on interaktiivne veebikeskkond ja hariduslik avalik kanal, mis arendati laste ja teismeliste jaoks eesmärgiga tutvustada rahvuslikku identiteeti koos ajaloolise, geograafilise ja haridusliku sisuga. See loob keskkonna mängulisteks tegevusteks ja kujutlusteks, julgustades avastama, uudishimutsema ja teada saama, innovatsiooniks läbi mängu, kuid samal ajal õppides uut informatsiooni. Kogu veeb on interaktiivne, illustatsioonidega ja infoga lastele ja teismelisele.

Miks on see oluline?

Idee on tuua esile mängulisi elemente läbi populaarsete TV tegelaskujude, kes on loodud hariduslikel eesmärkidel. Avalik-õiguslik kanal, mida haldab Argentiina Riiklik Haridusministeerium, loodi ettepanekuga edendada seda hariduslikku sisu üldiselt lastele ja noortele. Hariduslik platvorm sidus mängustamise, haaramaks endaga kaasa noorte pidevalt areneva uue generatsiooni.

Pilt 2. Paka Paka



Sel eesmärgil, selle veebikeskkond kuid ka telekanal loodi viimaks teadmisi sihtgrupile – noortele.

Mõju

Multiplatvormi formaadi loomine teeb sisu mõistmise rohkem atraktiivsemaks ja sidusamaks, viies teadmise kuulajaskonnale kas lugemise, televisiooni, mängude või nutiseadmete aplikkatsioonide vahendusel.

Rohkem informatsiooni:

<http://www.pakapaka.gob.ar/>



SJEDI5, HORVAATIA

Haridus

Üldine kirjeldus

Kaasamaks rohkem noori elukestvasse ja informaalsetesse haridusse, loodi veebisait (portaal) "Sit A" ("Sjedi 5") organisatsiooni Hariduslikud Moodsad Meetodid Horvaatia Vabariigi poolt. Projekt loodi aastal 2010 Osijekis ning selle eesmärk on luua online portaal noortele, arendamaks laiemat arusaamist peamistest valdkondadest, mis on vajalikud eksamistest läbisaamiseks või suurendada nende oskusi läbi mängude ja interaktiivse õppe. Veebisait on horvaatiakeelne ning annab võimaluse valida interaktiivseid mängu, testimaks teadmisi näiteks horvaatia keeles, matemaatikas, geograafias ja loogikas, tõhustada teadmisi või valmistuda lõpueksamiteks. See koosneb hulgast lugemismaterjalist, viimastest uudistest teadusartiklite, kultuuri ja kohaliku tasandi ürituste kohta. Veeb pakub samuti võimalust osta interaktiivseid mängu hilisemaks offline õppimiseks.

Projekti tegevused on otseselt seotud laua- ja kaardimängude mängimisega, kuigi need on lihtsalt vahendid parendamiseks teadmisi ja oskusi loodusteadustes, humanitaarteadustes, keeltes, sõnavaras ning mõtlemises läbi õppimise koos meeskondadega informaalsete tegevuste jooksul.

Miks on see oluline?

Mittestandardse õppimise roll on oluline noorte generatsioonis, kuna nende vajadused ja huvid on üha rohkem seotud digitaalsete tehnoloogiatega. Noored püüavad otsida teadmisi mitmetest

Pilt 3. Sjedi 5



erinevatest kanalitest, digitaalne või e-õppimise platvorm on väga oluline tutvustamiseks informaalset haridust. Interaktiivsed mängud portaalis "Sjedi 5" on mõeldud mängimiseks nii kooliklassis kui ka väljaspool.

Mõju

"Sjedi 5" rõhutab õppimise lõbusa osa tähtsust erinevates õppimise valdkondades läbi digitaalse platvormi. Noored on üha enam seotud atraktiivsete interaktiivsete mängude funktsioonidega, samal ajal kui nad saavad juurde uusi teadmisi erinevates valdkondades. Nende motivatsioon tõuseb ja nad on julgustatud avastama uusi asju läbi mängu ja olla seotud olulise elukestva õppega. Platvorm pakub hulga erineva tasemega mängu, mis aitavad paremini mõista teadusvaldkondi nagu näiteks matemaatika, füüsika, keemia, geograafia, kuid samuti ruumiline mõtlemine ja loogika.

Rohkem informatsiooni: <https://sjedi5.com/>

RAJALEIDJA MÄNG, ESTI

Noorte tööhõive

Üldine kirjeldus

Rajaleidja mäng on mänguline küsimustik noortele vanuses 13-17 eluaastat, kes tahavad enam teada erinevatest elukutsetest ja ametitest. Karjäärinõustajad saavad seda kasutada oma igapäevatoos noortega, kes konsultatsiooni tulevad. Küsimustik sisaldab teemasid, mida on võimalik kasutada aruteludes noorte töötamise ja õppimise plaanide teemadel. Eriti kasulik on vahend olukorras, kus noor eirab selliseid teemasid nagu töötamine vastavalt karjäärivalikule.

Miks on see oluline?

Tänapäeval võivad noored hõlpsasti hätta sattuda karjäärivalikute tüüpides ja hulgast, mida neil on võimalik valida. Kuigi mõnedel noortest on teada soovitud karjääri teekond või tulevik, mida nana soovivad näha tööga seotult, on küllalt suur osa noortest kõhklevad või on neil vähe teadmisi nende valikutest.

Pilt 4. Rajaleidja mäng

Rajaleidja mäng pakub võimaluse selgitustekseritijust sellele osale noortest, kaasates nad interaktiivsesse ja atraktiivsesse mängulisse küsimustikku algatades arutelu ja mõtteid või ehitades tuleviku tööhõive jaoks olulisi oskusi, mis avardavad noorte teadmisi karjääridest.

Mõju

Rohkem noori inimesi hakkasid mõtlema oma karjääri peale ja mida nad tahaksid oma eluga teha hiljem. Küsimustikku kasutatakse mitmetes noorte tööhõivega tegelevates asutustes, pakkudes võimaluse ka hindamiseks



Rohkem informatsiooni:

<http://ametid.rajaleidja.ee/mang>

CAREER QUEST, INDIA

Noorte tööhõive

Üldine kirjeldus

IYF partner QUEST Alliance, mis asub riigi tehnikakeskuses Bangalores, on arendanud välja füüsilise lauamängu noortele tehase praktikantidele. See viib mängijad rännakule läbi 'oma päeva elus' tootmisüksuses. Noored tehase töötajad võistlevad, et teenida nii palju 'tootmispunkte' kui võimalik enne, kui nende "vahetus" lõpeb. Produktseeritalse aja raporteid ja kaasatakse mentoreid mängijate skooore töstma, samal ajal kui halb aja kasutus, konfliktid töökohal ja töövahendite probleemid takistavad tugevalt võitmisvõimalust. Mäng tugevdab 110 tunni jooksul elukogemuste koolitust, mille mängijad on varasemalt saanud ning see hõlmab tunde aja ja raha kasutusest, isiklikest väärtustest, sugude rollidest ja stereotüüpidest, konfliktide lahendamisest ja ka teistest teemadest.

Miks on see oluline?

Mõistmaks eduka väljaõppe ning tööjõu arendamise erinevaid etappe ja parimat teerada, uurib mäng mängulist meetodit kergendades noorte töötajate integratsiooni tootmistööstusesse Indias.

Lauamäng pakub noortele töötajatele võimaluse valmistuda ette väga reaalseteks võimalusteks ja takistusteks, millega nad peagi peavad kokku puutuma. See tuleb päevavalgele seoses tudengitele

Pilt 5. Career Quest



limiteeritud arusaamisega, kuidas valdkonnas edasi professionaalsete valikute puudumisega ja minna. Selle korrigeerimiseks võimaldab mäng osalistel visualiseerida hulga tehnikavaldkonna karjäärivõimalusi.

Mõju

Kuni tänaseni on EquipYouth koolitaud Indias 1000 noort, mis on oluline osa 8000-st kasusaajast üle maailma, soovitades laialdasemat Career QUEST-i potentsiaali, mida võiks lisada tuleviku õppekavadesse. Lauamängu tõlgitakse hetkel hispaania keelde, et seda saaks hakata kasutama Ladina Ameerikas. Uuritakse ka plaane hakata kontseptsiooni kasutama erinevates tööstustes nagu näiteks jaekaubanduses.

REVEAL (L'OREAL), INDIA

Noorte tööhõive

Üldine kirjeldus

Ärilise mänguna kasutatakse 'REVEAL'i üle maailma erineates riikides. Ajavahemikus 2010–2015 on L'Oréal kasutanud mängustamise elemente kaasamaks inimesi turundusse, inimressurssidesse, müüki ja teistesse operatiivsetele töökohtadele ettevõttes Indias. Simulatsiooni jooksul peavad mängijad osalema toote elutsükklis. Alates tootmisest kuni toote turunduse/müügini. Analüüsidest olukordi ja tehes õigeid valikuid. Samal ajal suhtleb "mängija" avataridega, esindades töötajaid ning jõuab arusaamisele, millisesse osakonda sobiks ta ettevõttes kõige enam.

Miks on see oluline?

Mängu eesmärk on saada valituks kas praktikakohale või täistöökohale. Kogu mängu idee oliseotud L'Oréal'i toote turuletoomisega. Mängijad said mängu kaudu tuttavaks L'Oréal'i kultuuri ja väärtustega.

See aitab osalejatel samuti saada rohkem informatsiooni oma karjäärivalikutest ja otsustada karjäärivaliku kohta valdkonnas või ettevõtte osakonnas.

Pilt 6. Reveal by L'Oréal



Mõju

Haarates kosmeetikatööstuse jaoks tehnoloogiliselt arenenumaid noori, saavad nad mängu jooksul analüüsida, kuhu nad ettevõttes sobituksid. Mäng sai mitmeid tööstusauhindu, näiteks 2010 Riikliku Koolilõpetajate Töölevõtmise Auhinna kui 'kõige innovaatilisema viisi koolilõpetajate kaasamiseks'. Aastaks 2015 oli mäng kogunud 120 000 mängijat.

BE FIRST, PORTUGAL

Eneseareng, kaasamine

Üldine kirjeldus

"BE FIRST" on interaktiivne mängustamise vahend lauamänguna, kus iga mängija seisab silmitsi väljakutsetega ning on seotud simulatsioonikogemustega, mis aitavad neid suunata ja selgitavad otsustavaid elusituatsiooniga seotud fakte.

Osalejad on kaasatud lauamängu, kus igal mängijal on väljakutsed vastavalt valitud erinevatele teekondadele. Need aga on seotud oskuste arendamisega ja esinemise parendamisega – väga oluline noore kasvava isiku jaoks.

Mängulise kontseptsiooni nimi tuleneb viie kompetentsi integratsioonist, mis inspireerivad loovust ja positiivset lähenemist viiest ESIMESEST kompetentsist (paindlikkus, improvisatsioon ja loovus, risk, stress ja ülesanded).

Miks on see oluline?

Vahend pakub mängijatele võimaluse analüüsida ja pakkuda perspektiive, paljastada tegevusvõimalusi

Pilt 7. BE FIRST



ja inspireerida kreatiivset ja positiivset lähenemist viiest ESIMESEST kompetentsist (paindlikkus, improvisatsioon ja loovus, risk, stress ja ülesanded).

See võimaldab samuti igal osalejel vallata teiste talente ja oskusi, parandades nende produktiivsust ja esinemist. Selles mängulises tegevuses osalemisega saab iga osaleja enam teadlikuks oma eesmärkidest ja mitmetest protsessidest, mida saab kasutada võimete ja talentide jõustamiseks ja

optimeerimiseks. Noorte jaoks on alati oluline saada endi kohta rohkem teada ning püüda saavutada enamat.

Mõju

BE FIRST mänguline metodoloogia suurendab produktiivsust ja saab optimeerida tiimi suhtlust, edendades noorte ja kogu meeskonna entusiasmi saavutamaks paika pandud eesmärgid ning panustamaks ühisesse heaolusse. BE FIRST mänguline põhimõte on iseenesest protsess suurendamaks inimeste talente ja oskuseid.

Rohkem informiooni: <http://www.fluxphera.com/index.php/jogos/jogo-be-first>

LATVIAN CULTURE CANON ORIENTATION GAME, LÄTI

Haridus, kultuur

Üldine kirjeldus

Valmistades ette Läti iseseisvuse 100. aastapäeva, organiseeris Läti Kultuuriministeerium õpilastele ja nende vanematele mängustamise hariduslikud tegevused, mis sisaldasid patriootlikke sümboleid ning neid jutustavaid lugusid. Tegevuse jooksul, mis kandis nimetust Latvian Culture Canon orientation game ning mida korraldas Läti Rahvusraamatukogu (suur raamatukogude, näitusesaalide ja konverentsiruumide kompleks jmt), anti perekondadele kaardid ning paluti otsida 17 kunstiteost ja kultuuriväärtust Lätiga seonduvalt: kirjandusest, filmikunstist, arhitektuurist ja traditsioonidest, visuaalkunstist, draamast, muusikast, disainist.

Tegevuse eesmärk oli õpetada õpilastele ja nende vanematele rohkem nende koduriigi kultuuripärandi kohta, kuid samuti kaasata nende vanemad ja sõbrad temaatilisse kultuuri käsitlevasse üritusse.

Mäng sisaldab orienteerimise tegevusi, mida viiakse läbi füüsilises keskkonnas: Läti arhitektuurimonumendi juures. Vahendid – kaardid, selgitused.

Miks on see oluline?

Hulk hariduslikke ja vabaajalisi tegevusi korraldati eelmisel aastal, tutvustamaks Läti väärtusi ja suuri saavutusi, kuna iseseisvuse 100. aastapäev oli lähenemas. See tegevus kaasab eriti õpilasi ja nende perekondi, andes võimaluse külastada ühte suurimatest arhitektuuri monumentidest, mis on viimase

Pilt 8. Latvian Culture Canon Orientation game



aastakümne jooksul Lätti ehitatud – Läti Rahvusraamatukogu. See on rahvuse kujunemise sümbol 19. sajandi lõpus, kuna sisaldab Dainu skapis'ist, kollektiooni läti folkloori lauludest, mis on kogutud kuulsa kirjaniku ja folkloristi K. Baronsi poolt. Nüüd sisaldab see palju rohkem väärtuslikke artefakte avalikkusele näitamiseks, õpetades kultuuri kohta ning nende sümbolite tähenduse kohta Lätis.

Mõju

Lastel on võimalik külastada suurimat raamatute kollektiooni Lätis, avastada meistriteoseid ja väärtuseid, olulisi sümboleid nende kodumaal, kuid samuti veeta kvaliteetselt aega oma perekonna ja sõpradega, õppides ajaloo ja kultuuri kohta. Lisaks nendele objektidele avastavad nad lasteraamatute kogusid ning teisi traditsiooni ja kultuuriga seotud rikkalikku materjali.

Rohkem informiooni:

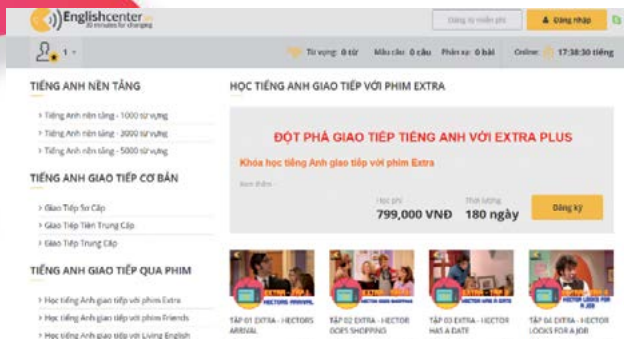
<https://www.lnb.lv/lv/piedalies-kulturas-kanona-orientesanas-spele-gaismas-pili>

ENGLISHCENTER, VIETNAM

Haridus, keeled

Üldine kirjeldus

Englishcenter.vn on kogukonnale väikeste kulutustega inglise keelt õpetav veebikeskkond. See on interaktiivne platvorm vietnamlastele, kes soovivad inglise keelt õppida. See kasutab tehnoloogiat toetamaks õppijaid,



Pilt 9. Englishcenter

andes võimaluse õppida video vahendusel ja audiomaterjalide kaudu, mis on simuleerivad näited praktikaks. Platvormiga on liidetud ka punktide kogumise süsteem ja interaktiivsed kommunikatsioonivahendid.

Miks on see oluline?

Inglise keel rahvusvahelise keelena on kasutusel ülemaailmselt ning vietnamlaste jaoks on oluline saada parem töökoht või reisida.

Siiski pole inglise keele baastadmised piisavad ja noored peavad olema toetatud nende keeleoskusi parandama. Palju ressursse kulutatakse lastele ja noortele inglise keele õpetamiseks spetsiaalsetes keeltekeskustes või online kursustel. See on peamine põhjus, miks Englishcenter.vn on loodud.

Mõju

Punktide süsteemi kasutades motiveerib keeleõppe mäng inimesi veetma rohkem aega online õppides. Teatavale punktide tasemele jõudes saavad nad need teatud auhindade vastu välja vahetada. Mäng annab samuti võimaluse olla üksteisega ühenduses, õppida üksteiselt ja hoida motivatsiooni inglise keele õppeks. Mängu mõju saab hinnata stimuleerides keeleõpet enam atraktiivsemal viisil.

Rohkem informiooni: www.englishcenter.vn

EUROPEAN MONEY QUIZ, ÜLEMAAILMNE NÄIDE

Haridus, majandus

Üldine kirjeldus

Euroopa Panganduse Föderatsioon on üks European Money Quiz organisatoritest koos Kahoot!’iga, et teha õppimine raha ja finantside kohta lõbusamaks. Rahvusvaheline finantskirjaoskuse võistlus on algatatud 30 Euroopa riigis eesmärgiga edendada teadlikkust finantsmaailmast, kuid samuti jõustada tervislikku võistlust noorte hulgas. Võistlus toimub kahes etapis. Märtsis kui toimub Euroopa Raha Nädal, saavad klassid üksteise vastu võistelda Kahoot!’is (online küsimustik) YouTube’is. Klassist, kes selle riikliku rahaküsimustiku Kahoot!’is võidab, saab riiklik meister. Teine etapp on Euroopa finaali, mis toimub maikuu Brüsselis. Klassid, mis võitsid riiklikud võistlused, kutsutakse osalema kaheliikmelise võistkonnana – lisaks neid saatev õpetaja või lapsevanem – Brüsselisse Euroopa finaali.

Miks on see oluline?

Kuna isiklike rahaasjade korraldamisel on madal teadmiste tase mitte ainult noorte, vaid isegi üleüldiselt elanikkonna hulgas, on selle haridusliku võistluse ülesanne motiveerida ja kaasata noori uurima ja lõpuks ka võistluseks ette valmistuma, laiendades üldteadmisi ja andes noortele võimaluse

Pilt 10. European Money Quiz



olla valmis tuleviku reaalse maailma tegevusteks ja etappideks, kus finantsteadmine on vajalik.

Mõju

Noored õpivad isiklike rahaasjade kohta läbi noortesõbraliku online platvormi. Euroopa pangadusassotsiatsiooni poolt korraldatud The European Money Quiz organiseeriti esimest korda 2018. aastal ning seda mängiti enam kui 41 000 korda 13-15-aastaste õpilaste hulgas üle kogu Euroopa.

Rohkem informiooni:

<https://www.ebf.eu/europeanmoneyquiz/>



JUHISED MÄNGUSTAMISE PROTSESSI PLANEERIMISEKS

Mängustamine on perfektne meetod ja võimalik lahendus mitmetele teemadele ning see on suurepärase vahend sünergiaks ja sidemeteks globaliseerunud maailmas. Isegi kultuuridevaheliselt on palju erisusi, kuid tehnoloogiad, aplikatsioonid, mobiilsed vahendid on saanud noortele vältimatuks elu osaks pea kõikjal maailmas ning erinevat tüüpi kogukondades, nii sotsiaalse, haridusliku kui majandusliku taustaga. Seepärast saadakse mängustamise meetoditest aru ning see on efektiivne globaalselt ja rahvusvaheliselt. Siiski vajab mängustamise lähenemine mõningaid põhilisi samme.

Mängustamise kui strateegia sisseviimisel on mitmeid eeltingimusi, kaasamaks noori erinevatesse tegevustesse:

- a. selge arusaam motivatsioonist (selgitatud eelnevalt);
- b. sobilik mängustamise meetod – kaalu offline ja online võimalusi (kirjeldatud eelnevalt);
- c. haritud noorsootöötajad.

Selleks, et luua sobilik mängustamise projekt, protsess või sisu, tuleb järgida mitmeid samme alljärgnevalt:

1. Fokuseeri kasutaja vajadustele. Põhalik arusaamine kasutajatest, nende motivatsioonist ja vajadustest, kuid samuti konteksti põhiomadustest on fundamentaalsed nõudmised mängustamise projektideks. Fokuseerimine kasutaja vajadustele on oluline komponent. Ekspertid mainivad samuti vajadusena kasutaja kaasatust ideestiku ja disaini faasi.

2. Defineeri eesmärgid. Mängustamise projekti eesmärgid peaksid olema selgelt defineeritud, kuna selged eesmärgid on olulised (1) juhtimaks projekti üldiselt, (2) hindamaks mängustamise lähenemise edu ja (3) olema võimeline hindama, kas mängustamist saab kasutada soovitud eesmärgini jõudmiseks.

3. Testimine. Mängustamise ideid on oluline hinnata ja teistida võimalikult vara. Regulaarseid kasutajate testimisi märgitakse sageli lisatingimuseks edukate mängustamise projektide juures.

4. Monitoorimine. Pidev monitoorimine ja mängustamise projektide optimeerimine peale elluviimist on eeltingimuseks pikaajalisele edule.

Sisu ja tegevuste loome on üks kõige väljakutsuvamaid ülesandeid mängustamise projekti puhul. Sisu peaks olema interaktiivne, olema kaasav ning rikas multimeedia elementide poolest. Mängustamise sisul peaks olema ülim eesmärk, kuid samuti sobivad tingimused ja võimalused eesmärgi saavutamiseks.

Peamine eesmärgi omadus on teostatavus – kõik õpieesmärgid peaksid olema saavutatavad. Need peavad olema sobivad ja paslikud õpilaste potentsiaalile ja oskuste tasemele. Samal ajal oodatakse igalt järgnevalt ülesandelt, et see oleks rohkem kompleksem, nõuaks noortelt suuremat pingutusi ja vastaks nende teadmistele ja oskustele. See tähendab praktiliselt seda, et raskusastmeid tõstetakse nagu iga tegevusega mõnda ka mängude puhul.

Selleks, et arendada noorte mitmekülgseid oskuseid, peavad nad olema võimelised saavutama erinevatel teedel eesmärgi, mis vabastaks nende loomingulisuse ja iseseisva mõtlemise. See võimaldab noortel ehitada nende omi strateegiaid, mis on üheks võtme iseloomuomadusteks aktiivse õppimise puhul. Lisades mängu

elemente ja mehhanisme, on teostatavad ülesanded täiendatud akumuleerivate punktidega, edasiviimisega kõrgematele tasemetele ja auhindu võites. Kõikide nende tegevuste eesmärk on saavutada eelnevalt paika pandud eesmärged mängustamise projektis. Millised elemendid on lisamiseks parimad, sõltub defineeritud eesmärkidest. Tegevused, mis vajavad noortelt individuaalset tööd, pakuvad individuaalseid auhindu (näiteks märke). Tegevused, mis nõuavad suhtlemist teiste õppijatega sisaldavad sotsiaalset elementi – nad teevad õpilased osaks suurest õpikeskkonnast ning nende tulemused võivad olla avalikud ja nähtavad (nagu näiteks tahvlid, sotsiaalmeedia jm).

5.1. MÄNGUSTAMISE PROTSESS, VAHENDID JA MALLID

Mängustamise protsess peaks olema midagi, mis koosneb mitmetest sammudest. A. Marczewski kohaselt on mängustamise protsessi loomise juures mitmeid olulisi samme¹⁵. Terminitest kasutatakse “analüütika” asemel pigem “analüüsi”, mis sisaldab indikaatoreid ja mõõtmisi, kuhu noored on jõudnud. Need indikaatorid võivad olla kvantitatiivsed, kuid ka kvalitatiivsed. Näiteks võib tuju või käitumise paranemine sotsiaalselt marginaliseeritud noorte hulgas olla paslik näite “analüüs” juures. Disainimise ja elluviimise protsessi juures on 8 olulist küsimust:

1. Kas ma tean, MIDA ma hakkamängima?

Pead olema täiesti kindel, milline on tegevus(ed), millega hakkad mängima

2. Kas tean, MIKS ma hakkam sellega mängima?

Sama oluline nagu mida on miks. Mida soovid sellest projektist saada?

3. Kas tean, KES selles osalevad?

Noortele võib see olla selge, kuid rohkem kirjeldust vanuste või geograafilise piirkonna kohta võib olla noorsootöötaja jaoks määratletud. Kes on sinu “mängijad”? Pead seda teadma, et olla tõesti võimeline nendega liituma.

4. Kas tean, KUIDAS ma mängustamisega tegelen?

On mitmeid lähenemisi ning need peavad olema selgelt paika pandud. Kui juba tead Mida, Miks ja Kes, on aeg välja mõelda, mida sa hakkad üldse tegema mängustamiseks. Millised elemendid ja ideed töötavad sinu süsteemi jaoks kõige paremini? Kas võtad kasutusele auhinnad või kas töötad vaid sisemiste motivaatoritega? See saab iga kord olema erinev.

5. Kas mul on ANALÜÜTIKA paigas?

Sul peavad olema mõõdikud ja analüütika mingis versioonis – kuidas sa muidu mõõdad edu, kontrollid, kas see töötab, leiad üles kriitilisi kohti ning samuti annad tagasiside kaasatud noortele?

6. Kas olen seda TESTINUD kasutajatega?

Pead testima midagi sellist oma sihtgrupiga. Nad hakkavad olema seotud, mitte sina ja disainerid.

7. Kas olen ANDNUD tagasiside?

Testimise tagasiside kogumine on oluline vaid siis, kui sa tegelikult sellega tegeled.

8. Kas olen TOONUD AVALIKKUSELE lahenduse sobiva informatiivse toetusega?

Kalapüük ja turule tulek on erinevad asjad. Vaikselt oma uue süsteemiga väljatulek on mõttetu ning mitte keegi ei märka seda ega ka kasuta. Tee pisut kära ja kaasa inimesi juba enne kui nad seda näinud on! Noori saad kaasata juba arendamise protsessis ning see tõstab kasutajate taset ja aitab mängustamise projekti levikule kaasa siis, kui see on lõpetatud ja valmis levitamiseks.

¹⁵ Marczewski, A., *Gamification framework*, source: <https://www.gamified.uk/wp-content/uploads/2012/10/andrzej-gamification-framework.pdf>.

Pilt 11. Mängustamise ülesehitus A.Marczewski poolt ¹⁶

Erinevad võimalused nagu näiteks tabelid, kirjeldused, punktiskeemid on olemas mängustamise protsessi kogemuse tekitamiseks. Noortega töötajatele on välja valitud 3 erinevat lähenemist oma tegevuste mängustamiseks. Mängustamise disainimise puhul peavad kolm peamist komponenti olema arvesse võetud:

- hoia lihtsust;
- rohkem isikustamist ja fookusseeri tulemustele;
- tagasiside.



Märgid märginduses

Sellise lähenemise näide, kus tavaline offline tagasiside protsess on siduva iseloomuga, lihtsus ja kontsentratsiooni hoidmine peamisel eesmärgil – fookus tulemusel (töötuba), võib näha märginduse näitest (pilt 46).

Pilt 12. Avalikud märgid tunnustamiseks ja tagasisideks.



Ozma mängustamise näide

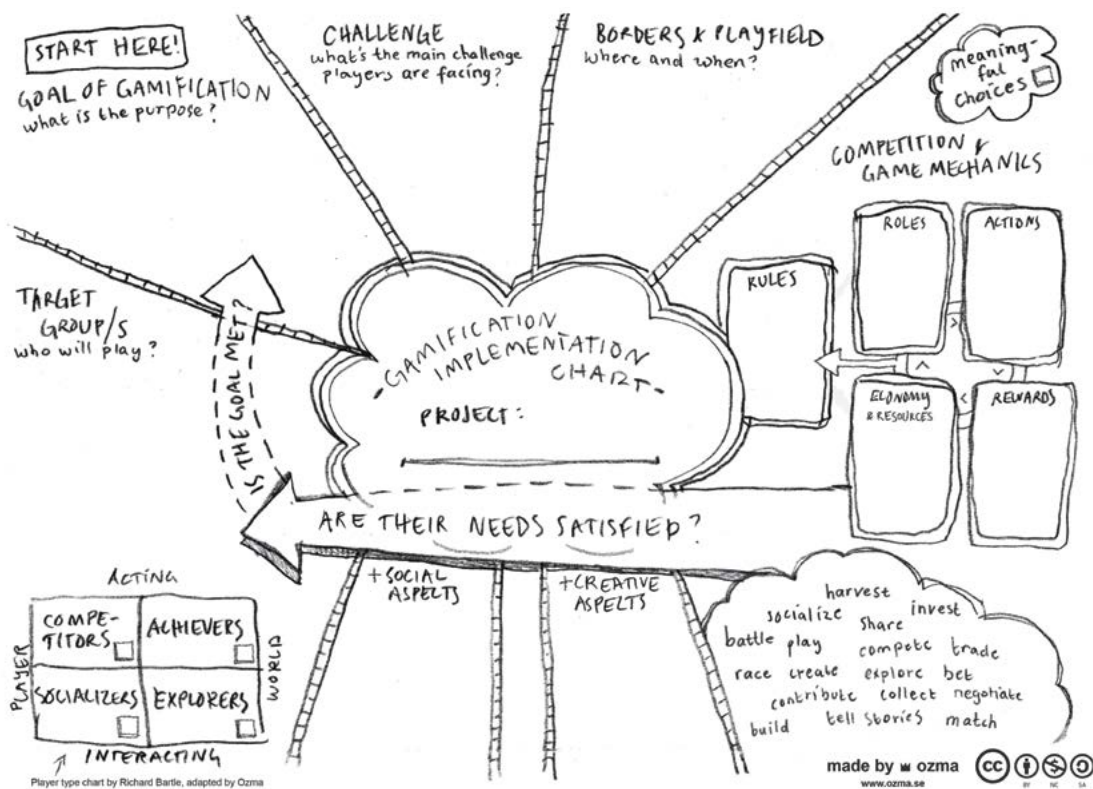
Järk-järgult kasutab instruksioon

terminoloogiat “mängija”, kuid noorsootöö kontekstis peab olema kasutatud sõna “noor” kui peamine sihtgrupp. Sõltuvalt lähenemisest – mängustamine võib juhtuda tegevusena noortega ning noored võivad

¹⁶ Ibidem.

olla aktiivselt kaasatud reeglite, tegevuste, auhindade jmt loomisesse. Kui noored on sobivas vanuses, võivad nad samuti osaleda mängustamise väga algusest, defineerides eesmärgi ja mänguks tuleva väljakutse.

Pilt 13. Mängustamise elluviimise joonis¹⁷



5.2. MÄNGUSTAMISE KOHALDATAVUS

Mängustamise kohaldatavus ja vastav mängustamise juhend on lihtne, kuid noorsootöötajatele on kohaldatud sobivad vahendid mängustamise elementide planeerimiseks erinevatele noortele mõeldud ürituste jaoks. Kolm peamist komponenti: kasutaja probleem (noorte probleem), kasutaja eesmärk ja hinnangu ettepanek on võtmelemendid. Noorsootöötaja poolt efektiivselt juhitud võivad need viia suurepärase tulemusteni jätkates noorteni jõudmisel spetsiifiliste sihgruppidega.

Kasutaja probleem

Kasutaja probleemide identifitseerimine on oluline, kuna see on kasutajakeskse disainimise protsessi alguspunktiks. Meil peab olema selge kasutaja probleem, mis on lahendamist väärt ning on oluline selle üleskirjutamine, kui räägime mängustamise kasutamisest. Kõik kasutajaprobleemid pole relevantseid lahendamaks neid läbi mängustamise.

Kasutaja eesmärk

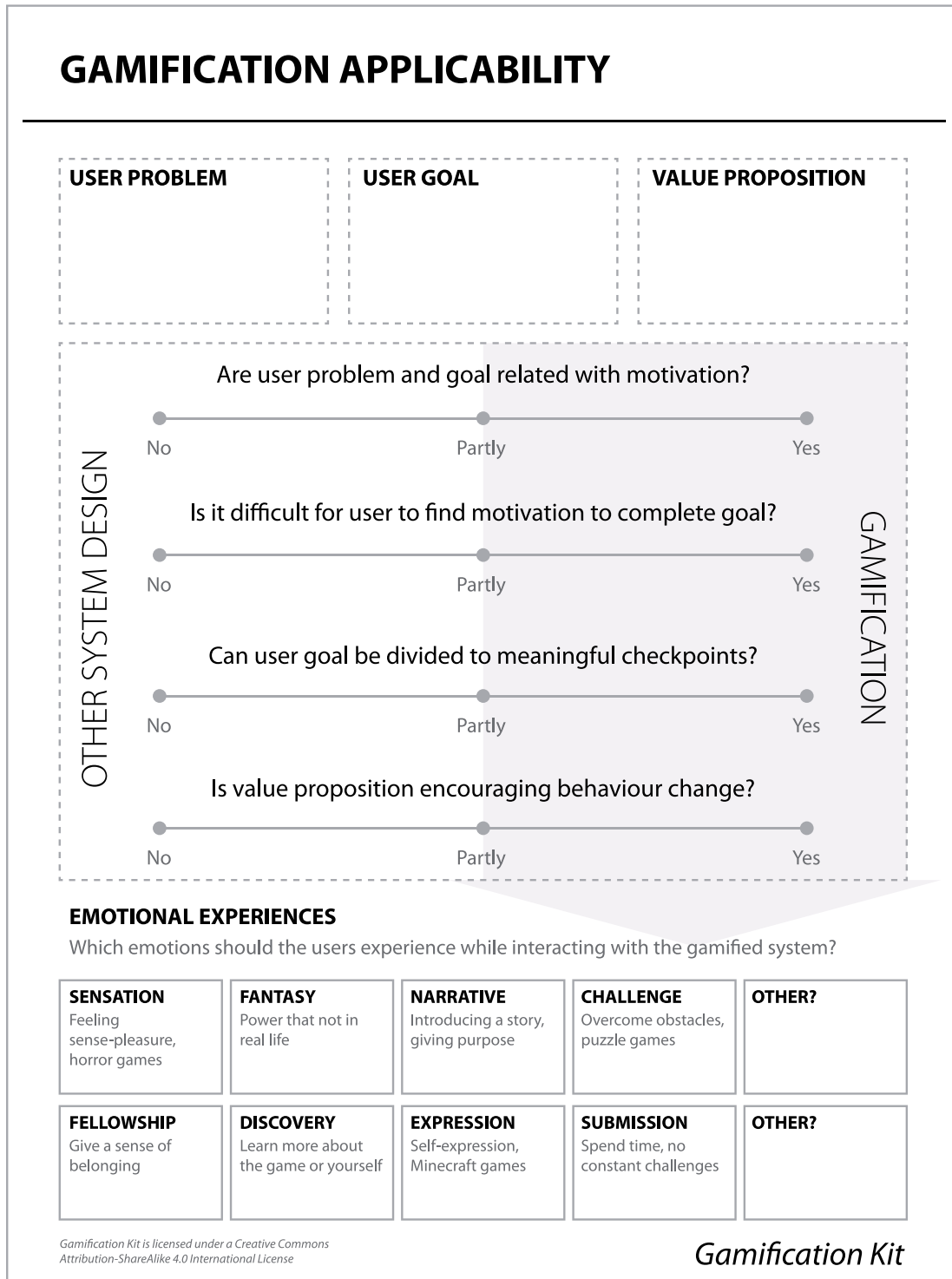
On oluline mõista selle konteksti kasutaja eesmärgi tähendust. Kasutaja eesmärk tähendab kasutaja ülimat eesmärki, mis on seotud tema isikliku arenguga, kogukonnaga, haridusega jmt. Eesmärk on oluline põhjus, miks kasutaja tahaks uut süsteemi kasutada. Näiteks on spordiga seotud aplikatsioonidel pole eesmärk näha, kui palju kasutaja peab jooksmas, kuid võib olla kaalu kaotus või saada rohkem motivatsiooni jooksmiseks. Sotsiaalmeedia aplikatsioonides pole kasutaja eesmärk saada palju meeldimisi, kuid oluline eesmärk võiks olla sotsiaalse tunnustuse saamine või tunnetus olla oluline.

¹⁷ Mängustamise joonis, allikas: http://www.ozma.se/download/Gamification_Chart.pdf

Väärtusettepanek

Väärtusettepanek kirjeldab väärtust, mida lahendus kasutajale pakub. Teiste sõnadega selgitab see praeguse kasutaja vajadusi või probleeme ning seda, kuidas see võiks uues lahenduses laheneda. Väärtusettepanek piiritleb lahenduse ning oluliseks kujuneb defineerida enne mängustamise aspektide juurde mõtlemisega asuda.

Pilt 14. Mängustamise kohaldatavus¹⁸



¹⁸ Kallioja, T., *Gamification Kit: A practical toolkit for designing user-centered gamification*, 2017.

Mängustamise mudeli lõuend

Mängustamise Mudeli Lõuend on vilgas, paindlik ja süsteemne vahend, mille lõi S. Jiménez, leidmaks ja hindamaks lahendusi, mis põhinevad mängu disainil ja arendavad lõpuks mitte mängulistes keskkondades käitumisi. Mängustamise Mudeli Lõuend põhineb mängu disaini ja kogemuse formaalsetel mudelitel mängustamise projektides. See tasuta vahend põhineb kahel üle maailma kohandatud töö: “MDA Raamistik: Formaalne Lähenemine Mängu Disainile ja Mängu Uuringutele”, mille autoriteks on Robin Hunicke, Marc LeBlanc ja Robert Zubek ning “Ärimudeli Canvas” Alex Osterwalderi poolt. See mudel on võrreldes eelmistega keerulisem ning vaid mõnda elementi on võimalik kasutada mängustamise kogemuse saamiseks, kuna see on enam orienteeritud professionaalse mängustamise arenduse vajadustele. Siiski on võimalik mõnda sektsiooni kasutada või seda integreerida osana eelmistele versioonidele.

Pilt 15. Mängustamise mudeli lõuend ¹⁹

GAMIFICATION MODEL CANVAS









Project name:

Design for:

On:

Design by:

Iteration:

PLATFORMS  <p>Describe the platforms on which to implement game mechanics</p> <p>What platforms do we have available for incorporating mechanics?</p> <p>What platforms can we use to bring mechanics to the player?</p> <p>What platforms will the game run on?</p>	MECHANICS  <p>Describe the rules of the game with components for creating game dynamics</p> <p>How will we use the selected components to develop behaviors?</p> <p>How can we explain the mechanics to our players?</p> <p>How can we increase the difficulty of mechanics over time?</p> <p>Examples of mechanics: Watch this video and get 10 points Answer this survey and get expert level Complete this form and unlock this badge Buy something to complete this mission Read content before 15 minutes Recommend something and get this prize</p>	DYNAMICS  <p>Describe the run-time behavior of the mechanics acting on the player over time</p> <p>What dynamics will we use to create the aesthetics of our game?</p> <p>What dynamics work best for our players?</p> <p>How will these dynamics work in our game?</p> <p>Some dynamics: Appointment Status Progression Reward Scarcity Identity Productivity Creativity Altruism</p>	AESTHETICS  <p>Describe the desirable emotional responses evoked in the player, when they interact with the game</p> <p>What elements will grab the attention of our players?</p> <p>Why should they play?</p> <p>How can our players have fun?</p> <p>Some aesthetics: Narrative Challenge Fellowship Discovery Expression Fantasy Sensation Submission</p>	PLAYERS <p>Describe who and what the people are like in whom we want to player over time develop behaviors.</p> <p>Who are our players?</p> <p>What are your players like?</p> <p>What do our players want?</p>
	COMPONENTS  <p>Describe the elements or characteristics of the game to create mechanics or to give feedback to the players</p> <p>What components will we use to create our dynamics?</p> <p>What components will create game mechanics?</p> <p>What components will be used to provide feedback?</p> <p>Some components: Points Progress Bar Badges Missions Avatars Achievements Leaderboards Virtual Goods Levels Real Prizes Countdown Inventory Dice Virtual Currency</p>	BEHAVIORS  <p>Describe the behaviors or actions necessary to develop in our players in order to get returns from the project</p> <p>What behaviors do we need to improve the challenges of the game?</p> <p>What behaviors would our players like to improve?</p> <p>What behaviors can be improved?</p> <p>Examples of behaviors: Watch video Answer survey Complete form Buy something Read content Recommend something Go to a website Read email</p>		
COSTS  <p>Describe the main costs or investment for the development of the game</p> <p>What are the main costs of the game?</p> <p>What budget is available for achieving the challenges set?</p> <p>Can we phase costs over time, based on the achievement of objectives?</p>		REVENUES  <p>Describe the economic or social return of the solution with the introduction of gamification</p> <p>What economic or social challenges set out the game?</p> <p>How will we measure the success of the game?</p> <p>What results do we hope to achieve from the game?</p>		

WWW.GAMEONLAB.COM

Please send us your valuable feedback!
 canvas@gameonlab.com

Gamification Model Canvas is based on the Business Model Canvas <http://www.businessmodelgeneration.com> and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported License.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.



¹⁹ Mängustamise Mudeli Lõuend, allikas: <http://www.gameonlab.com/canvas/>

5.2.1. Küsimused kinnitamaks mängustamise kohaldatavust

Üheks parimaks viisiks mängustamise kinnitamiseks on kontrollida seda T. Kallioja erinevate küsimustega Mängustamise Junendis.

Kas kasutaja probleem ja eesmärk on seotud motivatsiooniga?

Esimese küsimuse eesmärk on arutleda, kas kasutaja probleem ja eesmärgid on motivatsioonilisi eesmärke. On oluline arutleda, kas motivatsiooni aspektid seotud kasutaja probleemiga või eesmärgiga. Kui motivatsioon mängib osa, saaks mängustamist kasutada kasutaja tegevuste julgustamiseks.

Kas kasutaja jaoks on keeruline motivatsiooni leida eesmärgi saavutamiseks?

Nagu esimeses küsimuses mainitud, on mängustamise oluline osa leida kasutaja eesmärkide motivatsiooni aspekte. Lisaks motivatsiooni aspektidele peavad need aspektid olema samuti midagi, kus kasutaja vajab julgustamist. Mängustamist kasutatakse ideaalselt tegevuste julgustamisel, mille kasutajad on huvitatud lõpetama, kuid neil on raskusi endi motiveerimisel²⁰. Siiski on oluline arutleda, kas kasutajal on raskusi motivatsiooni leidmisel, et saavutada soovitud eesmärgid. Sellisel viisil on võimalik paremini aru saada, kas mängustamist on võimalik kasutada kasutajate julgustamiseks ja motiveerimiseks ülesannete täitmisel.

Kas eesmärki on võimalik jagada sisukateks kontrollpunktideks? Identifitseeritud kasutaja eesmärki ei tohiks siduda mängustamise kontekstiga, kuid mis peaks olema laiemalt seotud nende vajadustega. Need eesmärgile suunatud tegevused peaksid aitama kasutajal jõuda edasi peamise eesmärgini. Siiski peaks olema võimalik kasutaja peamist eesmärki jagada väiksemateks ülesanneteks või tegevusteks, mida saab vaadelda kui kontrollpunkte. Kontrollpunktid saavad olla mängustamise süsteemi eesmärgid ning tegutseda kui progressi indikaatorid, näidates ära edusammud peamise eesmärgi suunas. Sellisel viisil on üldeesmärk jaotatud kergemini saavutatavate tegevuste kaudu. Mängustamise puhul on kontrollpunktid olulised, et kasutaja saaks vaikselt osa saada suurenevatest väljakutsetest ning näidata progressi, hoides kasutaja samal ajal seotud. Kui kontrollpunkte on võimalik identifitseerida peamisest eesmärgist, oleks mängustamist tähendusrikas kontseptsioon lisada. Kui seda tüüpi kontrollpunkte pole siiski võimalik tuvastada, oleks mängustamise mehhanisme keeruline kohaldada, kuna seal poleks selgeid progressi indikaatoreid, mis näitaksid kasutajale kuidas ta peamise eesmärgi suunas liigub.

Kas väärtust pakkuv käitumisviis soodustab käitumist? Mängustamise mõte on muuta inimeste väärtushinnanguid ja käitumisi²¹. Siiski ei saa seda tähendusrikkalt kasutada ükskõik millise laenduse juures, arutlemaks lahenduse motivatsiooniliste aspektide üle. On oluline arutleda, kas plaanitud lahendus on midagi, mis julgustab osalisi oma käitumist muutma. Kui seda aspekti on võimalik identifitseerida väärtuse pakkumisest, mängivad motivatsiooni aspektid võtmerolli väärtuse pakkumisel ja mängustamist võib siis kasutada julgustamiseks kasutajate käitumise muutmist.

Pole täpseid reegleid, millal mängustamist peaks või ei peaks kasutama, kuid vastused küsimustele peaksid juhendama otsustusprotsessis ning aitama otsustajaid teha rohkem teadlikke valikuid, kas mängustamist saaks olukorras kasutusele võtta või mitte.

²⁰ Hamari, J., Koivisto, J., Pakkanen, T., *Do Persuasive Technologies Persuade?*, 2014.

²¹ Ibidem.

5.3. MÄNGUSTAMISE DISAIN ÜRITUSEKS

Ürituse mängustamine on suhteliselt uus kontsept. Siiski on mängustamine fantastiline ja lihtne võimalus panna külastajad tundma täiesti üritusega seotuks. Halvasti planeeritud mäng võib ürituse ebaõnnestuda. On leitud, et mängu disaini elemente kasutades nagu näiteks punktid, võistlus ja auhinnad mittemängulistes olukordades tekitab psühholoogilist rahuolu ja tähenduslikkust ülesanne teostamisel.

Teatud mängu disaini elemendid aitavad mängijatel luua narrative, kuid samuti sotsiaalse seotuse kogemusi. See on rohkem kui lihtsalt mängude mängimine. Mängustamine lihtsalt julgustab asjade tegemist, saades vastu autasu. See võib olla füüsiline auhind, emotsionaalne rahulolu või kogukonna loomine. Õiget mängu disaini kasutades on võimalik suunata mängustamist ürituse misiganes eesmärkide poole.

1. Defineeri ootused. On oluline defineerida, millised ootused on seotud konkreetse üritusega. Mängustamisega seotud üritus on see, kus selle planeerija on huvitatud seotusest arusaamisest ja külastaja osaluse parendamisest ning tegevustest, mis on tihedalt seotud ürituse eesmärkidega. Mängustamine on samuti tihti tehtud läbi ürituse äpi või mõne muu spetsiaalse mobiilse tehnoloogiaga. Kuigi offline mängustamine on kindlasti võimalik, on kindlasti keerulisem tegevusi jälgida ja punkte jagada.


2. Osalejate demograafiline teave, seotus ja auhindade olulisus. Projekti kontekstis peetakse noori sihtgrupina “noorteks” – teisisõnu sobib mängustamine nooremale sihtgrupile või kiirelt arenevale generatsioonile. Kõik mängivad ühel või teisel momendil mängu, mistõttu on ürituse planeerijal mõistlikum fookuseerida mängu disainile. Planeerijad saavad luua ideaalsed mängu olukorrad kõigile osalejate demograafilistele gruppidele. Küsimuse “Kas mu osalejad mängivad mängu?” asemel saab küsida “Miks mu osalejad hakkavad seda mängu mängima?”.

3. Ahhind. Oluline motivatsiooni aspekt on auhind. Esmalt peaks sinu mäng olema võimalikult sidus, et külastajad seda mängida tahaksid. Püüa välja tulla üldise mängu teemaga, mis oleks ürituse jaoks

mõistlik. Mängustamine õnnestub kui looja paneb paika auhinnastamise, mis on sobilik grupile mängijates. Nii et kui paned paika ürituse mängustamist, mõtle, millist tüüpi auhinda oleks vaja sellele konkreetsele sihtgrupile. Kas need on füüsilised auhinnad? Eakaaslaste tunnustus või mingid muud immateriaalsed auhinnad?

4. Sobiliku tehnoloogia valik toetamaks mängustamise protsessi ja toerdat koosviibimist. Ükskõik millise ürituse jaoks, kus osalejad saavad teadmisi või õpivad midagi, on mängustamine suurepäraseks võimaluseks sidumaks harimine osalejate kogemusega ja mitte külvates neid üle informatsiooniga – olles kindel, et nad lahkuvad neile vajaliku infoga. Sidudes oskuste testimise küsimused on suurepärase viisi hariduse mängustamiseks või ka koolitussünduste puhul. Nagu teiste haridusvaldkonna äppidega saavad mängijad punkte koguda, vastates küsimustele korrektselt ja teste uuesti lahendades. Ürituse puhul on samuti võimalik punkte koguda dokumentide allalaadimise eest või avastades äpi erinevaid osasid.

Lisades võistluse ja motivatsiooni elemendi punktide süsteemi ja isegi tulemustabelile, võivad õppurid osaleda rohkem õppimisega seotud tegevuses. Koolitusüritused võivad olla kasulikud, kuid hariduslik mängustamine võib olla lisatud ükskõik millisesse üritusse, mille eesmärgiks on õppimine. Mängustamine on üks parimaid viise garanteerimaks ürituste äpi vastuvõtmise. Siiski, kui mäng pole enam lõbus – võid olla kindel, et osalejad lõpetavad äpi kasutamise. Hoiu kasutajaid ürituse äppi kasutamas, pakkudes neile lõbu. Lisa info, mis näitab top kümme mängijat kõige kõrgemate skooridega, motiveerimaks mängijaid mänguga jätkama sõbralikus keskkonnas. Kuni selleni välja, et kolm kõige paremat mängijat saavad auhinda.



5. Tee kasu. Eduka mängustamise võtmeelement on võimaldada mängijatelt saada midagi ürituselt kätte lihtsalt, samal ajal kui kõik seda naudivad. Näiteks mängustamise kasutamise võrgustumise eesmärgil. Võrgustumine võib olla mitmete osalejate jaoks keeruline, kuid mängustamise abil saavad osalejad hõlpsalt jääda murda vähem tõsisel viisil. Lisades teatud meeskonnastumise tegevustele punkte, julgustab see osalejaid üksteisega rääkima. Kõik need elemendid viitavad lõbusale ja põnevale mängule ürituse jooksul.

5.4. MÄNGUSTAMISE EFEKTIIVSUS

Mängustamise efektiivsust võib analüüsida väga erinevatest vaatenurkadest. Siiski selle projekti raames analüüsitakse vaid kahte kõige kriitilisemat aspekti – kaasatus ja jätkusuutlikkus.

KAASATUSE MÕÕTMINE

Kaasatus mängib mängustamise protsessis olulist rolli ning samuti defineerib selle, kui efektiivne on olnud protsess. Sihtkasutajate (projekti puhul noored) mängustamise käitumise efekti mõõtes – mäletagem, et mängustamine võib muuta kasutaja käitumist nii otseselt (nt läbi eesmärgi püstituse, kutsungite ja jõupingutuste suurendamise) kui ka kaudselt (nt läbi motivatsiooni ja meeskonna tunnetuse parandamise).

Nagu tõetatud Zichermanni ja Cunninghami (2011)²² poolt, saab kaasatust mõõta viiel moel:

- **Täiendus** (üldine ajaperiood ühe ja järgmise tegevuse vahel);
- **Sagedus** (aja hulk osaletud tegevuses teatud ajaperioodil);
- **Kestvus** (tegevuses osaletud aja pikkus);
- **Elulisus** (tase, mille aktiivsus levib ühelt kasutajalt teistele kasutajatele);
- **Hindamised** (hindamine või ülevaade).

See kaasatuse mõõtmise mudel pakub mängustamise lähenemisele võimalust vaadata spetsiifilise lähenemise efektiivsust. Kõik need on hinnatavad mõõdikud vaatlemaks, et noorsootöötajad saaksid lähemalt vaadelda käimasolevat mängustamise protsessi.

MÄNGUSTAMISE JÄTKUSUUTLIKKUS

Mängustamise protsessi efektiivsus on samuti seotud jätkusuutlikkusega. Mängustamise peamine ebaõnnestumine juhtub seetõttu, et see on disainitud väga halvasti, kuid relevantne disain selgelt defineeritud eesmärkide, kõrge kaasatuse tasemega ja selge kasuga kasusaajatele (noored) on võti jätkusuutlikkuseks. Mängustamine nagu mitmed teised protsessid ei oma lahendust “üks suurus sobib kõigile” ning sel on erinevad aspektid. Need aspektid peavad olema hoolikalt noorsootöötaja poolt analüüsitud, saavutamaks sobivaid tulemusi ja mõju noortele mängustamise lähenemise jooksul. Mängustamist peab vaatlema kui protsessi pikemaajalise perspektiiviga, mitte kui ühekorset tegevust. Seda väidet kinnitab ka Kris Duggan, Badge Vill'i mängustamise platvormi rajaja. Ta selgitab, et “Mängustamine pole projekt... see on programm, mis investeerib pikemas ajaperioodi. Need, kes sellest aru saavad, näevad kõige mõjusamaid ja tähenduslikumaid tulemusi”.

²² Zichermann G., ja Cunningham C. *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*, 2011

Jätksuutlikkuse protsess peab olema vaadeldud samuti **mängustamise arendamise protsessi vaatenurgast**. Mängustamise arendamine on protsess Mängustamise 2.0-lt Mängustamise 3.0-ni, kus protsess tänapäeval liigub jätkusuutlikkuse suunas. Mängustamine 3.0 on kombinatsioon traditsioonilisest mängustamisest ning Mängustamise 2.0 sotsiaalsest ja sisendi kogemusest. Vaata järgnevat joonist:

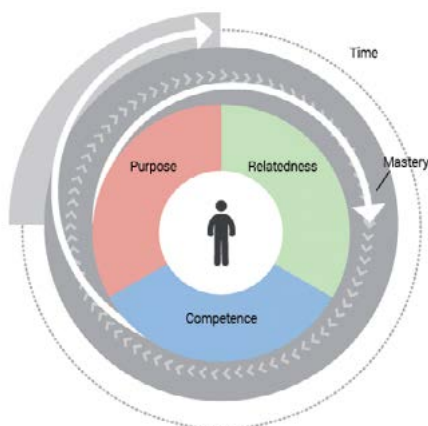
Pilt 16. Mängustamise areng²³

The Evolution of Gamification



AlMarshedi käib välja Mängustamise Mõju Jätksuutlikkuse Suurendamise Raamistiku (SGI). SGI raamistik koosneb viiest peamisest elemendist ning teistest alaelementidest (vaata lähemalt SGI raamistiku kirjeldusest). Need on volavus, seotus, eesmärk, autonoomia ja meisterlikkus, mis kõik töötavad koos üksteist balansseerides ja disainides kasutajale parimat kogemust erinevates tseenaariumites. SGI raamistik näitab fookust volavusel ja motivatsiooni determinantidel, et pakkuda seotust ja jätkusuutliku mängustamise kogemust.

Pilt 17. SGI raamistik²⁴



SGI raamistik võib aidata disainereid erinevatel viisidel. Esiteks saab see neile anda võimaluse luua siduvaid äppe, mis loovad sisemist motivatsiooni. Teiseks annab see elemente, mis on kasutajatega seotud, läbi kasutajate oskuste ja ootuste fookuseerimise²⁵.

²³ Rao Gadiyar, A., *Gamification 3.0: The Power of Personalization*, 2014, allikas: https://www.cognizant.com/content/dam/Cognizant_Dotcom/article_content/default/gamification-3.0-the-power-of-personalization-codex1020.pdf

²⁴ SGI raamistik, allikas: https://www.researchgate.net/figure/SGI-Framework_fig1_281459732

²⁵ AlMarshedi, A., Wills, G.B., Wanick, V., Ranchhod, A., *SGI: A Framework for Increasing the Sustainability of Gamification Impact*, 2015



LÕPETUSEKS JA SOOVITUSED

LÕPETUSEKS

Tuginedes tulemustele kirjanduse ülevaatest, juhtumite uuringust, kogemuste jagamise reividest ja online küsimustikust, tehti mitmeid järeldusi mängustamise töös noortega (vaata palun rohkem infot **Käsiraamatu täispikast versioonist siin:** <http://socialinnovation.lv/en/handbook-how-to-succeed-with-digital-gamification-for-youth/>). Esmased järeldused on toodud siinsamas allpool ning samuti on nimetatud soovitusel, kuigi tehtud analüüs on palju laiaulatuslikum nign mõned valdkonnad on vähem kaetud seoses erisustega infot leidmisel.

Mängustamise ja selle lahenduste kohta on leitav suur hulk informatsiooni erinevates allikates. Siiski on tehtud vähe uuringuid ja pandud vähe rõhku uurimaks kasusid, mida mängustamine võib kaasa tuua eriti noorte kaasamisel. Sageli on puudu kasulik informatiivne kokkuvõte või juhiseid organisatsioonidele või institutsioonidele, kes planeerivad mängustamist kasutada vahendina noorte kaasamisel. Eelnevalt avaldatud mängustamise materjalid noortevaldkonnas on peamiselt limiteeritud kollektsioonidega atraktiivsetest jäämurdmise mängudest ja võrgustamise tegevustest, kuid selgitama peaks sügavamalt mängustamise olemust ning seletama, kuidas on seda võimalik kasutada noorte hariduses ja seotuses erinevatel teemadel ja tegevustes. Internetis on saadaval hulk vastavaid uurimusi ja publikatsioone, ja lisainformatsiooni spetsiaalselt noortevaldkonnale mängustamise vahendite osas on oluline valdkond, millele tähelepanu pöörata.

See käsiraamat on koostatud justnimelt sellise eesmärgiga – harida noorteorganisatsioone, kuidas kasutada digitaalset mängustamist, kuidas luua ja integreerida mängustamise elemente, kasutades juba olemasolevaid tasuta vahendeid ja äppe, kuidas kaasata ja harida suuremat hulka noori erinevatel teemadel nagu näiteks demokraatia, töötus, kodanike kaasatus, jätkusuutlik areng, rahu, keskkond, kohaliku kogukonna areng jmt. Kuigi käsiraamat “Kuidas edukalt tegeleda digitaalsete mängudega noortele” on kasulik laiemale hulgale lugejaskonnale, on selle esmaseks huviks noorteorganisatsioonid või institutsioonid, kes töötavad noortega või nende sidusrühmadega.

On oluline luua sidus ja selge arusaam mängustamisest ja selle tüüpidest, et kasutada selle vahendeid efektiivselt. Ühiselt aktsepteeritud ja kõige relevantsemad noortevaldkonnas on mängustamine defineeritud kui “mängu elementide kasutamine mittemängulistest kontekstides”. Terve käsiraamat põhineb selle definitsiooni ümber, heites valgust mängustamise selgitamisele ja mängu disaini elementidele, mida saab kasutada mitmetes olukordades. Arvamusi ja definitsioone avaldavad prominentsed ja aktiivselt mängude disainiga tegelevad eksperdid nagu näiteks A. Marczewski, G. Zichermann, J. McGonigal ja teised.

Käsiraamat tutvustab sektorite ja valdkondade hulka, kus mängustamist hiljuti on kasutatud ning avaldas mõju noorte kaasamisele. Kõige tavalisemalt oli see seotud haridusvaldkonnaga: formaalses, mitteformaalses ja informaalises hariduses. Alates põhikoolist põhikooli õppekava juures kõige innovaatilisemate mängu elementidega kuni vähem formaalsete mängustamise vahenditeni nagu näiteks interaktiivsed presentatsioonid, sotsiaalmeedia, digitaalsed äpid või mängustatud simulatsioonid, tegemaks haridust

atraktiivseks ja integreerivaks. Reklaamimaks digitaalset mängustamist kui uut, innovaatilist vahendit noorte kaasamiseks, arutleti suure hulga teemade üle, mis seotud noorte ja noortega töötajatega: demokraatia, töötus, kodanike kaasatus, inimõigused, noorte ettevõtlikkus, keskkonnaharidus, tervis ja eneseareng, sotsiaalne vastutus ja aktiivne osalus kogukonnas. Kuna mängustamine on vaid vahend jõudmaks suurema kaasatuseni, huvini, motivatsioonini, pühendumiseni ning teiste oluliste omadusteni, on kõiki nimetatud valdkondi analüüsitud noorte inimeste ja noorsootöötajate perspektiivist: milliseid kasusid toob mängustamine nendesse tegevusvaldkondadesse ja kuidas see on (ja saab olema) kasutatud.

Kirjeldades mängustamist hariduses, arutleti erinevate õppe – ja õpetamise meetodite üle. Paljud vahendid ja meetodid on juba kasutusel koolides, ülikoolides ja informaalsetes haridusasutustes, kuigi siiani puuduvad paljud pingutused, mis suurendaksid noorte inimeste huvi ja motivatsiooni. Selle asemel, et ehitada ruume arutlusteks, simulatsioonideks ja projektipõhiseks tööks, on formaalharidus endiselt vähem pandlik kui informaalne, kontsentreerudes isiklikele saavutustele, mis väljenduvad hinnetes või teoreetilistes loengutes kohalkäimistes. Mitteformaalne ja informaalne haridus on rikkam, kuna kaasab mängustamise vahendite ja meetodite võimalusi. Siiski mitte kõite noorsootöötajad ja mitteformaalse hariduse asutused pole teadvustanud digitaalse ja *offline* mängustamise rolli – edukas aplikatsioon tähendab arusaamist sihtrühmast, nende vajadustest ja huvidest, kuid samuti iga spetsiifilise tegevuse eesmärgist, mida sihtrühmale – noortele korraldatakse.

Mängustamine noortele ei avaldu mitte ainult organiseeritud noorsootöös. Iga üksikisik saab kasu digitaalsetest aplikatsioonidest ja materjalidest, mida noortele on arendatud, vaatamata kohale ja ajale. On teadatud ning samuti tõestatud *online* küsimuste kaudu noortele, et nad kasutavad aktiivselt erinevaid mängustatud digitaalseid vahendeid (mängud, õppimise äpid, koostöö vahendid jne) eraviisiliselt ja samuti õppimiseks. Näiteks tervislike valikute loomisel, õppides uusi keeli, erinevate teemade kohta teadmisi parandades (ökoloogia, sotsiaalsed trendid, programmeerimine, ettevõtlikkuse arendamine jpm), otsides tööd, treenides aju aktiivsust, saamaks inspiratsiooni, kommunikeerides eakaaslastega,

väljendades ennast, olemaks seotud kogukonna tegevustega, poliitiliste otsustega ja palju muuga.

Noorsootöötajad ei pruugi kõigega isegi kursis olla. Mitmed mängustamise võimalused on juba noortepoolt kasutatud, mistõttu peavad noorsootöötajad kasutusele võtma neist sobivad oma tööks, et käsikäs oma sihtrühmaga käia. Sündmuste spetsiifilisus ja organiseeritud tegevused noorsootöötajate poolt on võimalus personaliseerida üritusi konkreetsetele gruppidele *offline* tegevuste jooksul. *Online* tegevused on head informeerimiseks ja õppimiseks, kuigi silmast silma sündmused on rohkem kaasavamad, kuna nad sisaldavad sotsialiseerimise elementi, kasvatavad suuremat empaatiat ja on üldiselt rohkem efektiivsemad. Siiski ei tähenda see seda, et *offline* mängustamine on täiesti eraldatud digitaalsest mängustamisest, kuna internet on endiselt kõige võimsam meedia noortega seoste loomiseks.

Heitlus, mis käesoleva uuringu küsitluste analüüsiga ilmnes, on arusaamine “mängustamise” enda kontseptsioonist. Hindamaks mängustamise olukorra kasutust noorte ja noorsootöötajate hulgas ning pakkumaks valdkonnale potentsiaalset parendust ja arendust, levitati online küsimustikke projektist osavõtvates riikides noorte ja noorsootöötajate hulgas. Tulemused näitasid, et vaid 50% küsitletutest noortest ja vaid 56% noorsootöötajatest saavad täiel määral aru, mida tähendab “mängustamine”, mistõttu on oluline pöörata suuremat rõhku mängustatud õppe promomisele ning “äratagemise” tehnikatele mõlema grupi hulgas, toomaks esile noorte inimeste potentsiaali maksimumini. Uuringu kvantitatiivsed tulemused ei tähenda absoluutselt, et noorsootöötajad ei kasuta mängustamise vahendeid, pigem pole nad sellest teadlikud või ei kasuta

võimalusi täiel määral. Seda tõestab suhteliselt suur osa noortest, kes arvavad, et mängustamine ilmneb vaid digitaalses keskkonnas. See pole aga tõsi. Ehk pole küsitletud noored pole kunagi osalenud offline mängustamise tegevuses nagu jäämurdmine, võrgustumine, õppimine ja teised tegevused? Või nad pole olnud sellest teadlikud.

Vastavalt noortele ja noorsootöötajatele Lätis, Eestis, Horvaatias, Portugalis, Argentiinas, Vietnamis ja Indias, on mängustamise elluviimise kõige olulisemateks valdkondades formaalne ja informaalne haridus. Noorsootöötajad on märkinud, et teised olulised valdkonnad on kodanike osalus, MTÜ-de tegevus, heategevus ja sotsiaalkampaaniad, sport ja kultuurielu. Noored vastukaaluks hindavad ärikorraldust kui tähelepanu vajavat valdkonda mängudel põhinevate tehnikate ja vahendite sissetoomisel, suurendamaks motivatsiooni ja seotust. Üldiselt arvavad noored, et suurimad mängustamise kasutegurid on tähelepanu köitmine ja nende meelelahutuslik pool tegevuste jooksul – õppimine, töötamine, sotsialiseerimine jne, kuid samuti huvi tõstmine tavaliste asjade vastu, mis teeb õpingud ja töötamise rohkem nauditavaks ning saab märkimisväärselt parandada suhtlemist teistega. Seda peavad arvesse võtma haridusinesed, tööandjad, noorsootöötajad ja teised sidusgrupid.

Teine tähelepanu vääriv asjaolu on, et vastavalt küsitletud noortele on kõige enam nauditavad tegevused mängustamises meeskonnatöö ja jäämurdmise tegevused (nagu offline mängustamise tegevused) ning sotsiaalmeedia kasutus ja koostöö vahendid (nagu online mängustamise tehnikad). Küsitlus ei hinnanud milline mängustamine, online või offline on noorte jaoks mõjusam, mistõttu vajab see küsimus põhjalikumat analüüsi.

Saamas paremini aru, kuidas noorsootöötajad mängustamist ellu viivad, viidi ellu õppevisiite Vietnamisse, Argentiinasse ja Indiasse, kus vaatlesime ja analüüsisime, saamaks sisendit noorte seotuse taseme kohta mängustamises partnerriikides. Projekti partnerid said tuttavaks regionaalse, kohaliku kogemusega igas organisatsioonis ning kohtuti asjakohaste sidusgruppidega. Noorsootöötajad ja noorteliidrid arutlesid noorte kaasamise võimaluste üle, vaatlesid kogukondades juba olemasolevaid tegevusi, vahetasid häid praktikaid ja arutlesid selle üle, millised on võimalikud piirangud noorte kaasamisel sotsiaalsetesse tegevustesse, arvestades ühtlasi mängustamise kui ühe võimaliku vahendi kasutamise üle.

Vastavalt parimate praktikate näidetele, analüüsi kõige edukamaid näiteid noorte kaasamisel mängustamise elementide abil. Need olid ideed või olukordade lahendused partnerriikides. Ühed kõige väljapaistvamad olid Movi Joveni äpp Argentiinas, sidudes noored kultuurisündmustega Rosario linnas ning tunnustades neid tegevuste eest, kuid samuti Eesti mängul põhinev hariduslik platvorm Rajaleidja, mis on välja toodud kui innovaatiline meetod sidumaks rohkem noori hariduse ja õppimise valdkonda. Mõned ülemaailmsed näited lisati veel, näidates teisi valdkondi, kus mängustamine kasutust leiab. Kõik näited demonstreerivad võimalusi, mis on juba kasutusel potentsiaalina mängustamiseks noortega.

SOOVITUSED

Vaatamata inspireerivate näidete rohkusele on endiselt keerukusmängustamiselaialeringkonnaleviimisega. Peamine barjäär sidusgruppidele ja organisatsioonidele on mängustamisest vääriti arusaamine või selle selge definitsiooni puudumine. Põhiliste mängustamise aplikatsioonide vahendite ja elementide loomisel nagu näiteks punktid ja/või auhinnastamise süsteem ilma arusaamiseta selle selgest eesmärgist tähendab potentsiaalset ohtu mängustamise tegevusele, olles ebaefektiivne ja mõttetu. See aga ei mõjuta noori positiivselt pikemas perspektiivis selliselt nagu peaks. Õige eesmärgi puudumine mõjutab omakorda sihtgrupi vajaduste puudumist, sihtgruppi ennast ja väärast lähenemise elluviimist. Noored on erinevast vanusest ja huvidega, nii et mängustamise puhul tuleb ellu viia erinevad lähenemised. On väärt meenutada, et 15- ja 29-aastaste motivaatorid on samuti erinevad, kuigi mõlemad peetakse noorteks. See tähendab nii sisu kui ka mängustamise tegevuse disaini loomet erinevalt. Tuleb valida õiged vahendid ja meetodid. Tänapäeva noored on üpris nõudlikud sobiva disaini suhtes, vaatamata tegevusele – offline ürituse korraldamisel või digitaalse äpi disainimisel. Noorte sihtgrupp vajab kaalukat atraktiivset või “ligitõmbavat” põhjust tagasitulekuks ning olemaks seotud pikemaajaliselt või mängustamine võib mitte saavutada soovitud tulemusi. Soovitatakse investeerida infrastruktuuri planeerimisse, mängustamise disaini elementidesse ja pakkuda toetusüsteeme, mis aitavad hoida atraktiivsust ja kaasavad mängustamise tegevuse elemente.

Enne mängustamisega alustamist pole mitte ainult oluline õiged mängu elemente valida, vaid terve mängustamise strateegia paika panna ja üle vaadata. Osas 10 pakuti välja soovituslikud juhtnöörid mängustamise protsessi planeerimisel ja elluviimisel, tuues A. Marczewski näiteid mitmetest mängustamise raamistiku loomisest lihtsustamaks planeerimise protsessi ja disaini arendamist.

On oluline mõista, MIDA mängustada ning MIKS seda peaks tegema, kuid samuti on oluline identifitseerida lüngad, parendamist vajavad piirkonnad ja väljakutsed seoses noorte kaasamisega – nende motivatsioon, vastuvõtlikkus, võimaluste valikud ja teised faktorid. Järgnevad asjad, mis peavad olema tehtud enne mängustamise tegevusi, on seotud sellega, KES hakkab olema seotud ja KUIDAS seda korraldada. Ei tohiks

identifitseerida tulemuste hindamise kriteeriume ja mängustamise teistimist lõppkasutajate – noorte hulgas. Sihtgrupi osalus ja nende tagasiside on erilise tähtsusega nagu turundusanalüüsi puhul enne äri turule tulemist. Pärast testimist ja planeeritud tegevuste tagasiside paljastamist on oluline tagasiside arvesse võtta ja parandada kogemust teiste jaoks. Pole oluline, kas objekt on digitaalne õppimise äppi või hariduslik suvelaager. Soovitame vaadata ja neid astmeid ellu viia selgemaks arusaamiseks ja seostamiseks oma eesmärki mängustamise eesmärkidega.

Erinevad vahendid nagu tabelid, väljakud ja punktide skoorid on olemas sobiva mängustamise protsessi kogemuse jaoks. Soovitatakse disainida kasutajatele orienteeritud tegevusi, identifitseerides kasutaja probleemi, eesmärki ja hinnanguid. Käesoleva uuringu raames oli kõige olulisem noored kui kasutajagrupp.

Mängustamise protsessi loomise soovitusena on Mängustamise Mudeli Canvas paindlikuks ja süsteemseks vahendiks nagu kirjeldatud osas 10. See aitab leida ja hinnaga lahendusi, mis baseeruvad mängu disainil ja arendavad lõpuks mitte-mänguga seotud keskkondade käitumisi. See ning ka teised vahendid ja vormid on soovitatud kasutada toetamiseks mängustamise disaini protsessi.

Soovitused on järgimiseks ja loomaks kontrollitavat süsteemi, samal ajal kui disainitakse mängustamise teekonda, mis väga selgelt järgib selliste indikaatorite muutusi nagu näiteks käitumine. Mõõtes mängustamise sihtgrupi noorte käitumise efekti, on soovituslik meeles pidada, et mängustamine võid muuta kasutajate käitumist nii otseselt (nt läbi eesmärgi seadmise, kutsungite) kui ka kaudselt (nt parendades motivatsiooni ja suurendades meeskonnavaimu).

Võttes arvesse vaatlusi, küsimustiku analüüsi ja olemasolevaid uurimistöid, uurimusi ja teisi publikatsioone, on vaja rohkem initsiatiive ja uuringuid selleks, et tutvustada mängustamise olemust ning näidata võimalikke tulemusi ja õigete mängustamise tehnikate mõju noorte inimeste hüvanguks. Kuigi selleks on vaja pikaajalist vaatlust, on mängustamise vahendid juba laialdaselt kasutusel isegi mitte tähele pannes spetsiaalse “mängustamise” kohalolekut. On vajalik uurida suuremat mängustamise teadlikkust töös noortega, integreerides kommunikatsiooni ja õppimise (õpetamise) meetodid valdkondadesse, mis esmapilgul tunduvad olevat kaugel paindlikust mängustamise elluviimisest. Näiteks formaalharidus, ärikorraldus või tööhõive.

Käsiraamatu loomine on tinginud vajaduse pikaajaliseks tööks tulevikus riiklikul, regionaalsel ja globaalsel tasandil, peamise teemana mängustamine kui noorte kaasamise vahend. Soovitused põhinevad kirjanduse ülevaatel, andmete kogumisel läbi andmeanalüüsi, vaatlustel ja kohtumistel õppevisiitide jooksul, juhtumiuuringutel ja online küsimustikel, kuid samuti projekti partnerite tagasisidel. Käsiraamatu mängustamisega seotud kvantitatiivse ja kvalitatiivse laiema andmestiku on aidanud kokku panna projekti partnerite kogemused, kuid samuti vabatahtlike ja oluliste sidusgruppide kaasamine. Loodud käsiraamatut peaks vaatlama kui toetavaid juhtnööre ja viiteid tööriistadele suurendamiseks mängustamise ja selle elementide kasutamist noorsootöö sektoris.

Ellu peaks kutsuma rohkem uuringuid ja noorsootöö alaseid projekte, mis aitaksid mõista efektiivse mängustamise keskkonna loomist (kas reaalne või digitaalne keskkond). Kõige efektiivsem viis jõudmaks sisukama arusaamiseni kontseptsioonist tähendab praktilise mängustamise ürituste elluviimise juhtnööride väljatöötamist, mis baseeruvad sügavamal uurimustööl. Mängustamine osana noorsootööst on endiselt kehvalt kirjeldatud, kuna seda on uuritud rohkem hariduse ja ärivaldkonna kontekstides. On vajadus uurida rohkem selliseid küsimusi: kas noorsootöötajad teevad oma igapäevaelus piisaval hulgal mängustamisega seotud tegevusi; kas noored ei saa aru mittedigitaliseeritud mängustamise tehnikatest või ei tunnusta neid; milline keskkond – kas digitaalne või mittedigitaalne on mängustamisel efektiivsem.

Need teemad on olulised ning võivad anda olulise panuse mängustamise elluviimise teadmistepagasisse noorsootöö valdkonnas.

