



KĀ GŪT PANĀKUMUS
DIGITĀLĀS SPĒĻOŠANAS
izmantošanā darbā ar jauniešiem

ROKASGRĀMATA

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



2018



SATURS

IEVADS	5
1. SPĒĻOŠANAS SKAIDROJUMS	7
1.1. Kas ir Spēļošana?	7
1.2. Spēļošanas iespējas	7
2. SPĒĻOŠANA UN JAUNIEŠU DARBS	12
2.1. Kā Spēļošana strādā jauniešu sektorā?	12
2.2. Spēļošana kā instruments jauniešu darbā	12
3. SPĒĻOŠANA UN JAUNAS IEMAŅAS JAUNIEŠIEM	15
4. VEIKSMĪGA SPĒĻOŠANAS PRAKSE PASAULĒ	17
5. VADLĪNIJAS SPĒĻOŠANAS PROCESA PLĀNOŠANAI	23
5.1. Spēļošanas process, instrumenti un veidlapas	24
5.2. Spēļošanas pielietojamība	26
5.2.1. Jautājumi, lai apstiprinātu spēļošanas pielietojamību	29
5.3. Spēļošanas pasākuma plānošana	30
5.4. Spēļošanas efektivitāte	31
SECINĀJUMI UN REKOMENDĀCIJAS	33



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



Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas izveidei nav uzskatāms par tā satura apstiprinājumu. Tā atspoguļo vienīgi autora uzskatus un Komisija nenes atbildību par tās jebkāda veida izmantošanu un secinājumiem, kas balstīti šajā publikācijā ietvertajā informācijā.





IEVADS

Dažādi faktori veido jauniešu pilsonisko līdzdalību un iesaistīšanos: ģimene, skola, vienaudži, nevalstiskās organizācijas, plašsaziņas līdzekļi. Pamatojoties uz faktu, ka nevalstiskajām organizācijām (turpmāk - NVO) var būt nozīmīga loma, lai sekmētu jauniešu iesaistīšanos un līdzdalību, projekta rezultāti ir vērsti uz to, lai veicinātu piedalīšanos, piemērojot spēļošanu jeb spēles simulāciju (turpmāk tekstā- spēļošana) kā jaunu, inovatīvu rīku un metodi.

Saskaņā ar Eiropadomes un dalībvalstu valdību pārstāvju teikto: “lai piesaistītu jauniešus un nodrošināt lielāku ietekmi uz viņu dzīvi, jāizmanto vietas, kur jaunieši pavada laiku, piemēram, pilsētas modernā infrastruktūra un virtuālā telpa, kā arī atbilstoši mūsdienu situācijai ir jāizmanto jaunas pieejas- novatoriski tiešsaistes un bezsaistes rīki, kā piemēram, spēļošana”. Jāattīsta jaunas pieejas darbā ar jaunatni, lai atklātu un attīstītu jauniešu potenciālu. Viena no metodēm, kas prasa lielāku uzmanību un zināšanas, ir spēļošanas ieviešana.

Spēļošana ir aktivitāte ar spēles elementiem un digitālas spēles projektētām metodēm, kas nav saistītas ar spēles problēmām, tādām kā uzņēmējdarbības un sociālās ietekmes izaicinājumi. Šī ir uz psiholoģiju un motivāciju balstīta pieeja, kas palielina mērķauditorijas motivāciju, iesaistīšanos un ieguldījumu, kā arī sasniedz nepieciešamos rezultātus caur aktīvu iesaistīšanos¹. Projekta “*Digital gamification for youth engagement*” (Digitālā spēļošana jaunatnes piesaistīšanai) ietvaros tika veikts pētījums par spēļošanas elementiem, rīkiem un dažādām pieejām, kas tika izmantotas, lai apkopotu svarīgāko informāciju, rezultātā tika radīta rokasgrāmata “Kā pielietot digitālās spēles simulāciju jaunatnei”, lai izglītotu jaunatnes organizācijas. Vadlīnijas ietver šādas tēmas:

- Kas ir spēļošana?
- Kāpēc tas ir svarīgi?
- Kādi ir spēļošanas labākie piemēri?
- Kā izmantot (digitālo) spēļošanu?
- Kā izveidot spēli, izmantojot bezmaksas veidlapas un programmas?
- Kā iesaistīt un izglītēt lielāku skaitu jaunu cilvēku par tādām tēmām kā demokrātija, bezdarbs, pilsoniskā iesaistīšanās, ilgtspējība, miera veidošana, vide, vietējās kopienas u.c tēmām.

Rokasgrāmata ir sagatavota NVO, darbiniekiem, kuri strādā ar jaunatni, un citām ieinteresētām personām. Šis projekts palielinās izpratni par digitālās spēles simulāciju kā pedagoģisku pieeju neformālā izglītībā un nostiprinās to kā novatorisku mācību metodi, ieviešos to kā pievilcīgu un integrējošu instrumentu jauniešu vidū. Rokas grāmatas pilnā versija ir [šeit](#):

<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.



SPĒĻOŠANAS SKAIDROJUMS

1.1. KAS IR SPĒĻOŠANA?

Pēdējos divdesmit gados ir palielinājies cilvēku skaits kas izmanto spēles simulācijas metodes reālās dzīves situācijās, lai palielinātu vēlamo uzvedības modeli. Daži nākotnes stratēģi kā spēļu dizainers Jesse Schnell paredz tādu kā *gamepocalypse* (spēļu apokalipsi) - nākotne, kurā visa ikdienas dzīvē kļūst kā spēle, sākot no zobu tīrīšanas līdz fiziskiem vingrinājumiem². Stīvenam Spielbergam (*Steven Spielberg*) nesen bija filmas 'Ready Player One' (2018) pirmizrāde ar piemēru šādai virtuālai realitātei, kur spēles simulācija tika pielietota katrā cilvēka dzīves situācijā. Tas pats attiecas uz izglītību, aktīvu līdzdalību, jaunatnes darbu u.c.

Pirms identificēt veidu, kurā spēļošana var palīdzēt palielināt zināšanas, kompetences un interesi par jaunatnes sociāli politiskajiem procesiem, pats spēļu simulācijas koncepts ir jāpiemēro pareizi atbilstoši ekspertu un spēļu simulācijas autoru skaidrojumiem. Pirmais uzdevums ir saprast nozīmi, funkcijas, tipus un rīkus šai koncepcijai un saprast, ka termins "spēles simulācija" jeb "spēļošanas" ("*gamification*") nav vienāda ar nozīmi "spēle" ("*game*"). Spēļošanas koncepcija var tiks izmantota kā spēļu dizaina elementu izmantošana ārpus spēļu konteksta³, kas nav saistīta tikai ar izklaidi vai tieši pretēji - nopietnām spēlēm, kuras izmanto tādās nozarēs kā aizsardzība, izglītība, zinātniskā izpēte, veselības aprūpe, ārkārtas situāciju pārvaldība, pilsētplānošana, inženierzinātne vai politika. Spēļošanas mērķi ir saistīti ar produktivitāti, parastai spēlei nav šāda nepieciešamība.

Spēļošanas koncepts atšķiras arī no mācību metodēm, kas balstītas uz spēlēm. Jāņem vērā, ka uz spēlēm balstītu mācību metodēs mācību procesā tiek iekļautas atsevišķas spēles, bet spēļošana visu mācīšanās procesu kopumā pārvērš spēlē. Tāpat, spēļošana nav saistīta tikai un vienīgi ar digitālām tehnoloģijām, jo šī metode var tikt izpildīta vairākos veidos, ne tikai ar digitālo mediju palīdzību. Tāpat daudzās darbību jomās plaši ir ieviestas ne-digitālas metodes. Pirmās jomas, kas šo, uz spēlēm balstītu spēļošanas metodes konceptu, progresīvi izmantoja, bija Izglītība, uzņēmējdarbība un mārketingi. Tomēr primārās interešu jomas šajā pētījumā paliek formālā un neformālā izglītība, darbs ar jaunatni, pilsoniskā līdzdalība, sociālās inovācijas, veselības aprūpe un pašattīstība, paturot prātā izglītības, uzņēmējdarbības un mārketinga nozīmi.

1.2. SPĒĻOŠANAS IESPĒJAS

Līdzīgi kā spēlei, spēļošanas stratēģija izmanto spēles motivācijas spēku un tajā iekļauj tādus komponentus kā: mērķi, kas ir jāsasniedz, spēles noteikumi, kā mērķis ir jāsasniedz, atgiezeniskā saite, kas parāda sasniegto progresu, *Jane McGonigal*⁴ minētais brīvprātīgas piedalīšanās princips, kā arī tādi elementi kā laiks, konkurence, sadarbība, apbalvojuma struktūra, līmeņi, stāstu stāstīšana, interesantums un estētiskums, kurus uzskaitīja *Karl Kapp*⁵. Elementus var klasificēt sīkāk vai vispārīgāk, atkarībā no šīs klasifikācijas autora.



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.
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.



Kaut arī kā viens no tipiskākajiem spēles elementiem ir jēgpilns stāsts, spēļošanas vidē “spēlētājam” ir jāizdzīvo vizuālais iemiesojums un tā profila attīstība, tas parāda personu un tā attieksmi pret visuālo iemiesojumu, tam ir arī jāizpilda uzdevumi, jānopelna punkti un žetoni, kas attēlo sasniegumus, kas gūti veicot šos uzdevumus, punktu un visuālo simbolu formā, kā arī parādās vairākos progresu grafikos, darbības diagrammās un līderu sarakstos, kas atbilst pozīcijai pret mērķi, pozīciju salīdzinājumā ar iepriekšējo rezultātu vai citiem “spēlētājiem”⁶. Sīkāku katra elementa aprakstu var atrast tabulā Nr.1.

Tabula Nr.1. Spēles elementi un to funkcija spēlē⁷.

Spēles elementi	Apraksts	Motivācijas funkcijas
Uzdevumi	Nelieli uzdevumi, kurus spēlētāji izpilda spēles laikā.	Uzdevumi parādā skaidrus mērķus, uzsvēr konsekvences, kas rodas mērķa sasniegšanas rezultātā un uzsvēr spēlētāju rīcības nozīmību konkrētajā situācijā.
Punkti	Apbalvojumi, kas uzkrāti par dažādu uzdevumu izpildi spēles laikā.	Punkti darbojas kā tūlītēji pozitīvi pastiprinātāji, kas pārsvarā ir vizuāli apbalvojumi, kas tiek iegūti par izpildītajām darbībām.
Žetoni	Sasniegumu vizuāli attēlojumi, kas var tikt savākti spēles laikā.	Žetoni piepilda spēlētāju vajadzību pēc panākumiem un tādejādi iedarbojas kā spēcīgi motivatori, nodrošinot arī virtuālos statusa simbolus. Žetoni identificē grupu, komunicējot kopīgu pieredzi un aktivitātes, un tādejādi palielinot piederības sajūtu. Šiem elementiem ir arī mērķa noteikšanas funkcija un tie kalpo kā spēlētāju kompetences apliecinājums.
Progresu grafiki	Atgriezeniskā saite par spēlētāja esošo statusu attiecībā pret sasniedzamo mērķi.	Gan progresu grafiki, gan rezultāti diagrammas nodrošina atgriezenisko saiti. Progresu grafiki nodrošina skaidrus mērķus, bet rezultātu diagrammas salīdzina spēlētāja rezultātu ar viņa iepriekšējiem rezultātiem un tādejādi ir fokuss uz uzlabojumiem un meistarības attīstību, virzoties uz mērķa sasniegšanu.
Rezultātu diagrammas	Atgriezeniskā saite spēlētājiem attiecībā par viņu rezultātiem, salīdzinot ar iepriekšējiem rezultātiem.	
Uzvarētāju saraksti	Visu spēlētāju saraksts, parasti sarindots pēc panākumiem.	Individuālie uzvarētāju saraksti veicina konkurenci un izceļ sasniegumus, un stiprina motīvus. Spēlētājiem uzvarētāju saraksta augšgalā, var paaugstināties kompetenču pašnovērtējums, bet tiem, kuri atrodas saraksta apakšā, var tikt demotivēti. Uzvarētāju saraksti, kas parāda komandas rezultātus, var veicināt komandas sociālo saliedētību, jo tie pastiprina sadarbību un kopienas aktivitātes kopēju mērķu sasniegšanā un kopīgas pieredzes iespējās.

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

⁷ Ibidem



Jēgpilni stāsti	Stāsta līnija, kuru spēlētāji izdzīvo spēles laikā.	Piedāvājot stāstu dažādību un jēgpilnas izvēles iespējas caur stāstiem, var palielināt autonomijas sajūtu, bet iedvesmojošais stāsta raksturs var palielināt pozitīvas emocijas. Stāsti var apmierināt spēlētāju intereses un palielināt interesi par situācijas kontekstu.
Vizuālais iemiesojums	Spēlētājs var izvēlēties vizuālā tēla prezentāciju spēles laikā.	Izvēles saistībā ar piedāvātajiem tēliem, kas rada dažādas spēles versijas, var palielināt autonomijas sajūtu. Pozitīvas emocijas un emocionālas saites var rasties, nodrošinot tēla vizuālos iemiesojumus un progresīvi attīstot tēlu.
Profila attīstība	Tēla un attieksmes attīstība, kas piederas šādiem vizuālajiem iemiesojumiem.	

Papildus spēles elementus un mehāniku apraksta citi autori. Visvairāk pieminēšanas vērti ir līmeņi, atgādinājumi, komunikācija un sadarbība (Tabula Nr. 2):

Tabula Nr.2. Papildus spēles elementi un to funkcijas spēlē⁸.

Spēles elementi	Apraksts	Motivācijas funkcijas
Līmeņi	Spēles sekcija (daļa), kas prasa spēlētājam sasniegt konkrētus mērķus vai izpildīt konkrētus uzdevumus, lai pārietu uz nākamo spēles sekciju.	Lai sasniegtu nākošo līmeni, spēlētājs tiek attīstīts ar mazākiem mērķiem un konkurenci ar citiem spēlētājiem. Kamēr tiek mainīti līmeņi, spēlētāji tiek motivēti ar uzdevumu izpildi un vēlmi pēc sarežģītākiem uzdevumiem. Spēlētāja progresu nosaka līmenis, kas sasniegts konkrētajā spēlē.
Atgādinājumi	Atgādinājumu paziņojumi spēlētājam veikt darbību.	Atgādinot par darbībām, kas ir jāveic, lai spēlētu spēli, tiek saglabāta interese par spēli un nepieciešamība attīstīties. Tas stimulē mācīšanos caur spēli.
Komunikācija	Sociālā mijiedarbība starp spēlētājiem spēles vidē.	Tērzēšana, dažādu signālu padošana, citu izaicināšana, dalīšanās ar padomiem, izrunājot spēles problēmas un apmainoties ar jebkuru citu informāciju dalībnieku grupā, kuri atbalsta un izaicina viens otru. Tas var sekmēt pozitīvi emociju pastiprināšanu, iegūt draugus, sagrupēties, kā arī palielināt pašnovērtējumu un paaugstināt spēlētāja sociālo vērtību.
Sadarbība	Komandas darbs kooperatīvā spēlē, kur ir sacensība starp komandām.	Spēles sociālais aspekts un kopēju mērķu attīstība veido piederības sajūtu, vienaudžu spiedienu, sakarus, lojalitāti un dziļāku iesaistīšanos.

No otras puses, spējošanas konceptam ir daudz tālejošāki mērķi par spēlētāja meistarības un pieredzes palielināšanu konkrētā izklaidē vai nopietnos elementos. Pat, ja spējošana ir pilnībā digitalizēta un komunikācija ar citiem ir virtuāla, persona iegūst zināšanas, kuras var pielietot reālās dzīves situācijās. Rezultātā pagaidu

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



rīks veicina ilgtermiņa rezultātu. Spēlošana mēģina ietekmēt motivāciju, nevis tieši mainīt spēlētāja attieksmi un uzvedību (piemēram, darba devējs, dalībnieks, aktīvis). Tādēļ tā būtu jānošķir no pārliecināšanas tehnoloģijām, kas domātas tiešai uzvedības un attieksmes maiņai, izvēles modulēšanas un lēmumu atbalsta sistēmām, kas palīdz labāk un efektīvāk pieņemt lēmumus, mārketinga nolūkos izmantotās programmas un iepriekš minētās spēles⁹.

GAMIFICATION koncepts nav pilnībā jauns, jo tas nāk kopā ar spēlēm līdzīgiem biznesa un mārketinga principiem, un līdzīgi tiem, tiek izmantota arī spēlošana, lai atbalstītu lietotāju vispārējo vērtību radīšanu¹⁰.

Attēls Nr. 1. Uzlabojumi kas veikti ar Spēlošanu¹¹



Pareizi ieviešot spēlošanas stratēģiju, motivāciju, iedrošinājumu un iesaistīšanos, produktivitāti, piederības sajūtu, apmierinātību, lepnumu un jēgu, pašattīstību, vispārēja uzvedības izmaiņas var tikt sasniegtas bez piesaistes kādai konkrētai darbības jomai. Pirms spēlošanas ieviešanas ir jānedefinē šī koncepta izmantošanas mērķis— kādai lietotāju komplektācijai (darba devējs, student, grupas, bērni, klienti u.c.) uzvedība ir jāmaina, un nedefinēt mērķus, lai izsekotu spēlošanas ietekmei uz šīm uzvedības izmaiņām. Spēlošanas mērķi kopā ar attiecīgajām mērķa grupām atklāj lielu šī koncepta psiholoģisko perspektīvu, kas vēl ir jāpēta. Lai gan ir zināms, ka pats svarīgākais uzdevums spēlošanas ieviešanā ir stimulēt motivāciju rīkoties atbilstoši spēlošanas stratēģijas mērķiem. Šis pētījums fokusējas uz jaunatni kā uz ne-formālās izglītības aktīviem koordinatoriem un potenciālajiem jaunatnes

darbiniekiem, kuri varētu būt ieinteresēti pievienot jaunas kompetences formālajai izglītībai, neprasot īpašus diplomus vai sertifikātus. Mūsdienās jaunietis ir ļoti dinamiska kopienas vienība un ir lielāka iespēja, ka viņš mainīs uzvedību, nekā vecāks cilvēks. Tādēļ saistība starp spēlošanas motivējošās, iesaistošās un pilnvarojošās pieejas izmantošanu ir ļoti svarīga, ja runā par pozitīvām sociālajām izmaiņām, ko virza jaunieši. Neformālajai izglītībai jau pašai par sevi ir jāveic uzvedības izmaiņas, tādejādi lai ikviens vispārīgi saprot savu lomu un iesaistīšanos sabiedrībā kopumā.

Tomēr motivācija kā termins šķiet pārāk plaša, lai vienādi attiektos uz visiem. Ir vairāki “spēlētāju” tipi, kuru uzvedību var izskaidrot ar viņu motīvu nozīmi:

- Spēlētāji ar spēcīgu sasniegumu motivāciju, visticamāk, būs motivēti, ja spēlošana uzsvērs sasniegumus, panākumus un progresu;
- Spēlētāji ar spēcīgu varas motīvu—status, kontrole un konkurence;
- Spēlētāji ar spēcīgu piederības motīvu— dalība un piederība.


Kā cilvēks reaģē uz dažādām situācijām, nosaka tā iepriekšējā pieredze, kas galvenokārt sastāv no iepriekšējām stimulēšanas un atbildes saitēm¹². Pozitīva vai negatīva pieredze, kas sniedz izpratni par to, kas ir paveikts, lai sasniegtu rezultātu, ir iemesls, kāpēc spēlētājam ir jāsaņem atsauksmes par savām darbībām. Tūlītēja atgriezeniskā saite ļauj kontrolēt spēlētāja motivāciju, ja tā ir pasniegta pozitīva vai negatīva pastiprinātāja formātā, nodrošinot apbalvojumus par pozitīvajiem rezultātiem. Mērķim, kā

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 Picture source: <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.



iespējamam rezultātam pašam par sevi arī ir nozīmīga loma spēļošanas uztverē un motivācijā to piedzīvot. Pirmkārt, mērķim ir jābūs skaidri definētam un sasniedzamam. Spēlētājam ir jāsaprot viņa rīcības svaīgums virzoties uz mērķi un sasnieguma konsekvences. Vēl ir daži iemesli kādēļ spēlētājs ir ieinteresēts izmantot spēļošanu, tā ir nepieciešamība uzlabot kompetences un iegūt jaunas iemaņas, iespēja izmantot spēles tehnikas, kur grūtības pakapes ir piemērojamas spēlētāja individuālajām prasmēm, pakāpeniski uzlabojot tās.

Atbilstoša sociālās mijiedarbības nepieciešamība, sociālā ietekme, atpazīšana un piederība ir motivācijas neatņemama sastāvdaļa, kuru izmanto spēļošanas veidotāji. Sociālā ietekme attiecas uz indivīdu uztveri par to, cik svarīgi ir citi un ko viņi sagaida no spēlētāja. Šī arī ir sava veida atgriezeniskā saite, ko dod citi spēlētāji, piemēram, “likes” (patīk) vai komentāru formā, un tas var pozitīvi ietekmēt uztveri un atzišanu: jo vairāk indivīds jūt atbalstu par sagaidāmo uzvedību un atzišanu no novērotājiem un citiem spēlētājiem, jo labāka ir sajūta, apstiprinot citu gaidas. Atzinības saņemšana rada pozitīvu attieksmi pret spēļošanas pielietošanu un īstenošanu, uzskatot to par abpusēju labumu sabiedrībai. Atbilstoši Tampere Universitātes zinātnieku teiktajam, abpusējs labums, sociālā ietekme un atzišana palielina spēļošanas sociālo labumu, kad tā saucamo spēlētāju tīkls izplešas, palielinoties to skaitam¹³. Šis mehānisms rada noteiktas attieksmes un gribu turpināt izmantot sistēmu, un rekomendēt to citiem, tāpat rodas pozitīvu izjūtu pieaugums, kā piemēram, simpātijas un prieks.

Konkurences aspekts var tikt izmantots spēļošanā kā papildus dzinulis apgūt jaunu informāciju vai prasmes dalībnieku grupai, kas ir pazīstami viens ar otru vai iepazīstināt viņus ar šo saistošo spēļu līdzīgu pieredzi. To var izdarīt kā sacensību starp indivīdiem vai starp grupām, kas ir pat interesantāk. Konkurence nodrošina sociālo mijiedarbību un iedvesmo darboties līdzīgi, ar iespēju pierādīt un parādīt sevi. Konkurences mērķim ir jābūs skaidri noteiktam un apbalvojuma sistēmai (simboliskie apbalvojumi par sasniegumiem) noteiktai, norādot, ka uzvarēšanai vai zaudēšanai ir ļoti maza nozīme, bet mācībām un integrācijai ir galvenā loma.

Spēļošanai piemīt arī ir integrācijas funkcija, runājot par kopienas veidošanu. Spēlētāju sadarbība nodrošina papildus rezultātus, pievienojot mācību procesam diskusijas un papildus pienākumus, lai strādātu kopējam mērķim. Jo vairāk indivīdi strādā kopā, jo vairāk viņi var sasniegt, veidojot sinerģiju. Turklāt, spēlējot grupā var būt ļautri un mazāk stresaini, dodot iespēju piepildīt citu pieredzes ar savējo.

Spēļošana vispārīgi ir motivēšanas mehānismu komplekss, kas sasaistīts ar spēles elementiem, nodrošinot indivīdiem motivācijas spēku efektīvāk rīkoties un attīstīt jaunas kompetences, piemērojot pievilcīgākas darbības metodes. Šīs metodes ir domātas, lai radītu lielāku empātiju un motivāciju no spēlei līdzīgām aktivitātēm un piemērotu iegūtās zināšanas reāliem dzīves apstākļiem.

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



SPĒĻOŠANA UN JAUNIEŠU DARBS

2.1. KĀ SPĒĻOŠANA STRĀDĀ JAUNIEŠU SEKTORĀ?

Attīstoties digitālajām tehnoloģijām un sociālo standartu izmaiņām, pēdējos gadu desmitos ir izstrādāti daudz jaunu saziņas līdzekļu un spēļu metožu, un tos pārņem jaunieši.

Spēļošanas motivācijas funkcijas nozīmība ir pieaugusi, jo tajā ir daudz iespēju un komforta priekš jauniešiem, kas padara viņus mazāk aktīvus vispārējā nozīmē. No vienas puses jaunieši ir visdinamiskākā sociālā grupa, bet no otras puses – pastāvīga informācijas plūsma un iesaistīšana pārāk daudz lietās, padara personu mazāk atsaucīgu kaut kam jaunam, tādēļ radošums, kas tiek izmantots veicinošās, iesaistošās un motivējošās aktivitātēs, katru gadu palielinās, nodrošinot vietu darbībai.


Vispirms ir jāpievērš uzmanība “lietai”, jāinteresējas un jābūt motivētiem piedalīties (vai darīt kaut ko konkrētu), vai, ja uzdevums ir obligāti jāizpilda, spēļošanas tehnoloģija to jāpadara patīkamu un viegli izpildāmu. Tādēļ jauno cilvēku vajadzības, intereses un motivācijas vienmēr jāņem vērā, atstājot vietu novērojumiem, pētījumiem un citām aktivitātēm, kas sākotnēji saistītas ar “mārketingu” (kas arī uzskatīta par vienu no pirmajām jomām, kur ieviestas spēļošanas stratēģijas).

Pat nezinot “spēļošanas konceptu”, organizācijas un indivīdi, kas strādā ar jaunatni, pastāvīgi meklē jaunus veidus kā iesaistīt jaunus cilvēkus un komunicēt ar viņiem jauniešu valodā. 21. gadsimtā tas ietver sociālos medijus, projektu vadības un vērtēšanas rīku izmantošanu, konkurences elementus, tīpašu dizainu instrumentiem un kampaņai, digitālos risinājumus, speciālu apmācību un programmu izstrādi, kas papildināti ar dažādiem *ice-breakers* (“ledlaužiem” jeb “iesildīšanas”), *networking* (sakarū veidošanas) un brīvā laika pavadīšanas pasākumiem, komandas darbiem, ne-formāliem pasākumiem un daudz kas cits. Būtībā, spēļošana jaunatnes sektorā ir par to, ka jebkuras aktivitāte tiek papildināta ar elementiem, kas var palīdzēt iesaistīt cilvēkus un noturēt viņu interesi par konkrēto tēmu vai aktivitāti. To var sasniegt dažādos veidos, par cik pastāv dažādi spēļošanas veidi.

2.2. SPĒĻOŠANA KĀ INSTRUMENTS DARBĀ AR JAUNATNI

Skaidrs, ka pret jauno paaudzi nevar izturēties tāpat kā pret iepriekšējām paaudzēm: tehnoloģiskais progress un sociālās inovācijas ir mainījušas jauniešu izpratni un padarījušas viņus prasmīgākus salīdzinājumā ar viņu senčiem. Turklāt sabiedrības dinamiskā attīstība padara tās neaizsargātas profesionālās izaugsmes ziņā, jo izmaiņas izglītības saturā un metodikā visur nenotiek tādā pašā tempā, radot izglītību, kas var vienkārši novecot un neatbilst nākotnes tirgus vajadzībām. Neformālā izglītība un apmācība, ko veic kvalificēts jaunatnes darbinieks, ir virzītājspēks pakāpeniskām pārmaiņām formālajā izglītībā, jo neformālā izglītība bieži ir elastīgāka un novatoriskāka.





Gatavojoties jebkurai aktivitātei ar jauniem cilvēkiem, sākot no organizatoriskām sapulcēm līdz intensīvai 5 dienu apmācībai, mūsdienīgs jaunatnes darbinieks apzinās *energizers* and *ice-breaking* (“aktivizēšanas” un “iesildīšanas”) darbību nozīmi, jo īpaši, ja ir jāsaliedē savstarpēji nepazīstamu cilvēku grupa. Kāds var domāt, ka šādas aktivitātes ir vienkārša laika tērēšana, bet kā būtu ar intensīvas psiholoģiskās apmācības nedēļu vai super intensīvas konferences nedēļas nogali, kas izslēdz jebkādas vizuālas prezentācijas, iegūstamus sertifikātus vai jebkādas kontaktu nodibināšanas iespējas? Apgūstamā informācija, kurā nav iekļauti daži skaidri uztverami elementi un izdalāmi materiāli, ir diezgan sarežģīta, jo īpaši mūsdienu jauniešiem, kuriem vienmēr ir līdzī viedtālruņi, katram gadījumam, ja viņi jūtīsies nedroši, viņiem būs garlaicīgi vai viņi būs noguruši. Atbilde uz jautājumu, kas ir tik īpašs attiecībā uz viedtālruņa saturu, salīdzinot ar aizraujošu pieredzi, iegūstot jaunas zināšanas no labākajiem speciālistiem nozarē, ir vienkārša: iesaistošais dizains.

Jaunatnes darbinieku galvenā loma ir sniegt pieredzi, kas ir atbilstoša jauniešu (un/vai bērnu) vecumam un interesēm, un šeit daudz ko var mācīties no digitālo lietotņu dizaineriem. Viedtālruņu lietotnēm ir jābūt pievilcīgām, funkcionālām, estētiskām, mācošām (saturu vai lietošanas pieredzi), iesaistošām, sociālām, daudzveidīgām un dodot iespēju izpausties pašizpausmē. Digitālām lietotāju programmām tiek pievienoti dažādi spēļu elementi, lai padarītu tās dinamiskas un motivētu lietotājus atgriezties. Tāpat kā virtuālās vai galda spēles, kas rada prieku visu vecumu cilvēkiem, jaunatnes darbiniekiem ir jādomā par to, kā viņu darbība padarīt jautrāku, pievienojot spēļošanu ārpus spēles satura, it īpaši, veicot izglītojošas darbības. Tas nenozīmē, ka tikai digitalizācija var nest vairāk prieka mācībās un praktiskajās nodarbībās. Jebkurš sociāls vai izglītojošs pasākums var tikt papildināts ar kādu sacensību, speciālu dizainu, vizuāliem materiāliem, spēles simulācijas mijiedarbību, kas motivē, iedvesmo un iesaista ikvienu. Lai iegūtu

šādus rezultātus, ir jāņem vērā daži pamatprincipi:

1. Praktiskā pieeja. Tā vietā lai pasniegtu zināšanas, nepieciešams veicināt mācīšanos ar praktisku darīšanu (learning by doing).


2. Simulācijas. “Zināšanu iegaumēšana” jāizstāj ar lomu spēli, kas rada un uzlabo prasmes, paradumus un uzvedību. Tas attīsta neatkarīgu domāšanas procesu, problēmu risināšanas spējas un radošumu, prasmes, kas būs nepieciešamas nākotnes tirgū.

3. Radošums. Ir dažādi problēmu risināšanas veidi, un katra pieeja ir jāanalizē individuāli, nevis jānosoda. Jauniešu gadījumā tas novērš bailes izteikties, veicina iniciatīvu un ļauj radošumam iedvesmot uz kaut ko vairāk.

4. Atgriezeniskā saite. No spēlēm un digitālajām lietotnēm var aizņemties dažādas metodes, lai sniegtu jēgpilnu atgriezenisko saiti par paveikto darbu un motivētu to darīt vēl labāk. Tas ļauj vizualizēt sasniegto progresu un vadošu lomu salīdzinājumā ar citiem.

5. Sociālā daļa. Sinerģija var tikt sasniegta sadarbojoties vienam ar otru un var iemācīties jaunas lietas vienkārši diskutējot komandā. Pašattīstību nav iespējams sasniegt bez praktisku iemaņu mācībām.

Kaut arī spēļošanas rīki bieži nāk no uzņēmējdarbības, mārketinga un cilvēkresursu vadības jomas, tos var piemērot jauniešu darbam, jo motivācijas un iesaistīšanas mērķi ir vienādi.



Mācīšanās strādāt uzņēmumā efektīvi un mācīties darboties efektīvi gan sev, gan arī priekš sabiedrības locekļiem, ir kaut kas kopīgs: mācīšanās un komunikācija. Vēl svarīgi, runājot par spējošanu, ir tas, ka spējošana jaunatnes darbā var novērtēt kā rīku dažādām aktivitātēm:

- socializācija;
- tikšanās ar vienaudžiem;
- identificēšanās ar sabiedrību;
- sagaidāmo rezultātu identificēšana;
- sasniedzamo mērķu demonstrēšana;
- sagaidāmo rezultātu saikne ar mērķiem;
- saikne ar ieguvumiem beigās;
- sasniegumu novērtējums;
- turpmāko personīgās attīstības vajadzību identificēšana;
- saskarsmes prasmju apgūšana;
- citu ieguldījums un novērtējums.

Kopš spējošana bieži tiek izmantota, lai diskutētu par būtiskām tēmām, no kurām jauni cilvēki cenšas izvairīties, svarīgi ir saprast, kādām aktivitātēm spējošana var tikt izmantots kā rīks. Tiranizēšana skolā, zema motivācija studēt, jauniešu bezdarbs, smagas attiecības ar vecākiem, invaliditāte, seksuālas attiecības- tā ir tikai maza daļa no tēmām, kuras ir jāizrunā ar jauniem cilvēkiem korektā veidā, bez uzspiešanas, nosakot kādas galvenās sadaļas viņiem ir jāiemācās. Vienkārši veicinot interesi par tēmu būtu pietiekoši, lai jauni cilvēki pievērstu uzmanību tēmām un rastu risinājumus, pētot to atsevišķi vai interešu grupās. Jautrības sadaļa ir jāpievieno, lai padarītu jaunus cilvēkus relaksētākus jūtīgo tēmu apspriešanas laikā. Bez tam, spēļu mehānismam ir iespēja izskaidrot katras rīcības sekas, pat ja tā parādās tikai simulācijas spēlē. Simulācijas līdzīgi kā darba treniņi un mācības, liek jauniem cilvēkiem domāt par risinājumiem, izrunāt tos ar vienaudžiem, veido jaunus kontaktus un paplašināt redzesloku.

Spējošana kā rīks dod papildu stimulu, lai veiktu garlaicīgus uzdevumus, kas katrā ziņā ir vajadzīgi. Mājasdarbu veikšana, brīvprātīgais darbs, kopējās telpas tīrīšana, administratīvo uzdevumu veikšana, darba plānošana un uzraudzība - gandrīz katru uzdevumu var padarīt par spēles simulāciju, pievienojot balvu sistēmu un konkurences spar. Praksē spējošana var izskatīties kā līderu saraksts uz sienas, virtuālā sacensība, tērzēšanas grupa ar funkcionālajām iespējām komandām, komandu saliedēšanas un kopienas pasākumi, sertifikāti par kaut ko paveikšanu un citi ieguvumi.

Īpaša nozīme ir arī sociālajām attiecībām starp jauniešiem un darbiniekiem, kas strādā ar jauniešiem, jo viņiem ir vajadzīga partnerības mijiedarbība bez vai ar minimālu hierarhiju. Tādēļ mūsdienu tehnoloģijas tiek radītas, lai atbalstītu saziņu, piemēram, izmantojot sociālos medijus, viktorīnas, kopīgas pilsētvides spēles un citas darbības platformas, kurās tiek uzsvērtas draudzīgas attiecības. Tas attiecas ne tikai uz jauniešu un jaunatnes darbiniekiem, bet arī uz citām ieinteresēto personu grupām, piemēram, vecākiem, skolotājiem, darba devējiem utt. Tas rezultējas ar lielāku iesaistīšanos pašvaldības locekļu organizētajās aktivitātēs, uzlabojot spēju mācīties, socializēties, valodu un citas prasmes jauniešu attīstībai 21. gadsimta realitātē.




SPĒĻOŠANA UN JAUNAS IEMAŅAS JAUNATNEI

Atsaucoties uz saturu, kas nav saistīts ar spēli, spēļošanas ietekme ir saistīta ar radošās un kritiskās domāšanas attīstību, loģiku un argumentāciju, atmiņu, uzmanību, apstrādes ātrumu un citām prasmēm. Spēļošana sižeti mācību pasākumos parasti ir cieši saistīti ar realitāti vai nākotnes realitāti, kas var notikt, ja tiek veiktas noteiktas darbības. Tās ir simulācijas, kuras prasa “spēlētājam” prognozēt, manipulēt ar mainīgajiem lielumiem, novērot sekas un mēģināt izprast sarežģītas sistēmas. Līdzīgi procesi tiek novēroti zinātniskā domāšanā, kas pats par sevi ietver pamatojumu kopumu un problēmu risināšanas prasmes, kas saistītas ar hipotēžu vai teoriju ģenerēšanu, testēšanu un pārskatīšanu¹⁴. Izglītojot šīs prasmes jauniešiem, spēles simulācija ir piemērojama, jo tā satur jautrības elementu un padara mācību procesu “vieglāku” un vairāk saistošu. Bez tam, sižets (spēļu elements) padara informāciju vieglāk uztveramu salīdzinājumā ar nesaistītiem zinātniskiem faktiem, jo tas izraisa iztēli, uztveri un emocijas par saturu.

Simulācijas ietvaros, ko šajā kontekstā var saukt arī par “spēli ar mērķi”, “spēlētājs” praktizē komandas darbu ar simulācijas raksturu. Patiesam spēlētājam un viņa personāžam spēlē ir dažādas iespējas un zināšanas, un tāpēc “spēlētājs” var mācīties no personāža un uzzināt, kā problēmu risināšana notiek situācijās, kas notiek reālajā dzīvē medicīnā, juridiskajā, pilsētplānošanas vai jebkurā citā jomā. Sadarbība ar citiem “spēlētājiem” un spēles personāžiem spēļošanas ietvaros māca komandas darbu un stratēģijas plānošanu, kas ir iespējama tikai tad, ja spēles ietvaros tiek izveidota atbilstoša komunikācija. Šādas simulācijas spēles jau tiek pielietotas izglītības, uzņēmējdarbības un citās jomās, kur nepieciešamas apmācības. “Spēlētājam” ir jārikojas loģiski un konsekventi, tādejādi atklājot savu ceļu uz panākumiem. Tas veicina radošu domāšanu, kas attiecas uz kognitīvām iemaņām, kas vērstas uz zināšanu apvāršņu palielināšanu, dažādu ideju un alternatīvu risinājumu radīšanu un novērtēšanu, kā arī rada oriģinālas un praktiskas idejas. No otras puses, jaunatnei mūsdienās ir jābūt pietiekoši skeptiskai, lai pēc iespējas efektīvāk veiktu problēmu risināšanu. Simulējot situācijas, mainot stratēģijas un atklājot katras rīcības sekas, GAMIFICATION māca kritiski domāt, lai izdarītu vislabākos spriedumus par to, kam ticēt un ko drīkst darīt vai ko nedrīkst darīt. Izmēģinot dažādus uzvedības modeļus ar simulāciju, dalībnieks apgūst analītiskās prasmes un trenē atmiņu, un gribot palīdzēt citiem “spēlētājiem” līdzīgās situācijās, saglabā šo pieredzi, lai varētu to izmantot reālās dzīves situācijās.

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





Pierodot risināt problēmas, cilvēks kļūst izturīgs pret grūtībām un vairāk fokusējas uz risinājuma meklēšanu. Praktizējot spēju simulāciju aktivitātes, var uztrenēt koncentrēšanos spēju pat to nepamanot. Fokusējoties uz vizuāli un kontekstuāli saistošu uzdevumu, “spēlētājs” koncentrējas uz galveno mērķi un spēj ignorēt satricinājumus, vienlaikus paturot prātā citu “problēmu” klātbūtni, kas var būt noderīgi arī citā situācijās.

Fokusētā uzmanība ļauj ātrāk sasniegt darbības mērķi un efektīvi ģenerēt idejas aktivitātes laikā. Efektivitātes palielināšana padara uzdevumu izpildi operatīvāku, tādēļ procesa ātrums ir lielāks.

Spēļošanā iesaistītā personāža aktivitātes palielina personas uzmanību un mācību procesu padara efektīvāku un pat patīkamāku. Bieži vien video spēļu spēlētāji pat nenojaušs, cik daudz viņi ir iemācījušies acīmredzamajās ne-mācību aktivitātēs. To sekmīgi var pielietot darba un mācību jomās, ko parasti neuztver kā jautras nodarbes. Tai pašā laikā šādas aktivitātes veicina nopietnas smadzeņu darbības, kas ļauj atcerēties situāciju un atbilstošās darbības, samazināt stresa un nenoteiktības līmeni, ieslēdz radošo domāšanu, spēju strādāt komandās, stimulē zinātnisko un kritisko domāšanu, spriešanas prasmes un vēl daudz citas kognitīvās un saskarsmes prasmes.

Iepriekš minētās spējas jauniešiem atvieglo aktīvu mācību procesu - skolā, darbā, neformālo kursu laikā, biznesa apmācībās un kaulēšanās sarunās, organizatorisku uzdevumu veikšanā, komandas veidošanas aktivitātēs utt. No vienas puses, spēļošana ir noderīga, lai apgūtu lietas un praktiskas iemaņas, no otras puses, jaunas prasmes un zināšanas var tikt izmantotas, lai uzsāktu jaunas darbības, kas nav obligāti saistītas ar mācību procesu.





VEIKSMĪGA SPĒĻOŠANAS PRAKSE PASAULĒ

Viens no šī pētījuma materiāla apakšmērķiem bija veiksmīgu piemēru izpēte GAMIFICATION jaunatnes projektu partnerības valstīs – Latvijā, Igaunijā, Portugālē, Horvātijā, Indijā, Vjetnamā un Argentīnā. Katrs projekta partneris ir veicinājis zināšanas par praktiskiem rīkiem, metodēm un pasākumiem jauniešiem, kuriem ir raksturīgi integrēti spēļu elementi. Labākie piemēri ir apkopoti un aprakstīti šajā nodaļā, lai parādītu dažādību, kāda tiek izmantota, lai sasniegtu augstāku jauniešu iesaistīšanos, motivāciju, iedrošināšanu, kā arī sniegtu zināšanas par dažādām tēmām. Turpmākajos piemēros aprakstītie GAMIFICATION izstrādes virzieni ir izglītībā, kultūrā, pilsoniskā līdzdalībā, jauniešu nodarbinātībā, arhitektūrā, IT, pašattīstībā, valodās, finansēs un citas jomās.

PAKA PAKA, ARGENTĪNA

Izglītība, kultūra

Vispārējais apraksts

Paka Paka ir interaktīva tīmekļa vietne un publisks izglītības kanāls, kas tika izstrādāts bērniem un pusaudžiem, lai veicinātu nacionālo identitāti, iekļaujot vēsturisku, ģeogrāfisku un izglītojošu saturu. Tas būtībā rada vietu spēļošanas aktivitātēm un iztēlei, veicinot atklājumu, zinātkāri un zināšanas, inovācijas, radot jautrību jaunas informācijas apgūšanas procesā. Visa tīmekļa vietne ir interaktīva, ar ilustrācijām un informāciju bērniem un pusaudžiem.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Ideja ir pastiprināt spēles simulācijas elementus ar televīzijas populārākajiem personāžiem, kas tiek darīts izglītojošiem mērķiem. Publiskajam valsts televīzijas kanālam, kuru pārvalda Argentīnas valsts Izglītības ministrija, radās priekšlikums popularizēt šo mācību saturu bērniem un jauniešiem kopumā.

Izglītības platforma uzņēmās spēļošana izveidošanu, lai sasniegtu arvien pieaugošās jaunās paaudzes jauniešu vajadzības.

Attēls Nr.2. Paka Paka



Šī imesla dēļ tika izveidota tīmekļa vietne, kā arī kanāls, lai sniegtu zināšanas mērķauditorijai – jaunatnei.

Ietekme

Multiplatformu formāta izveide padara satura izpratni pievilcīgāku un aizraujošāku, ar zināšanām, kuras pasniedz auditorijai, vai nu ar lasījumiem, televīziju, spēlēm vai viedo ierīču lietotāju programmām.

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



SJEDI5, HORVĀTIJA

Izglītība

Vispārējais apraksts

Lai nepārtraukti iesaistītu jauniešus neformālajā izglītībā, Horvātijas Republikā tika izveidota Moderno izglītības metožu attīstības asociācijas tīmekļa vietne (portāls) "Sjedi 5" (eng. "Sit A").

Projekts tika izveidots 2010. gadā Osijekā, un tā mērķis ir izveidot tiešsaistes portālu digitāli izveicīgiem jauniešiem, lai attīstītu plašākas zināšanas par pamatnozārēm, kas vajadzīgas, lai nokārtotu eksāmenus vai uzlabotu savas prasmes, izmantojot spēles un interaktīvu izglītību.

Tīmekļa vietne ir horvātu valodā, tā dod iespēju izvēlēties interaktīvas spēles, lai pārbaudītu savas zināšanas tādās jomās kā horvātu valoda, matemātika, ģeogrāfija un loģika, uzlabojot zināšanas vai sagatavotos gala eksāmeniem. Tā sastāv no lasāmvielu kolekcijas, jaunākajiem ziņu rakstiem par zinātni, kultūru un notikumiem vietējā mērogā. Tīmekļa vietne piedāvā arī iegādāties interaktīvās spēles, lai turpinātu mācīties bezsaistē.

Šī projekta aktivitātes ir tieši saistītas ar galda un kāršu spēlēm, tomēr tie ir tikai rīki zināšanu un prasmju pilnveidošanai dabaszinātnēs, humanitārajās zinātnēs, valodu mākslās, vārdu krājumos un domāšanā, mācoties kopējās komandās caur neformālām aktivitātēs.

Kāpēc tas ir svarīgi

Nestandarta mācīšanās loma ir jaunās paaudzes būtiska sastāvdaļa, jo tās pieprasījumi un intereses arvien vairāk ietver digitālās tehnoloģijas. Tā kā

Attēls Nr. 3. Sjedi 5



jaunieši mēdz gūt zināšanas no dažādiem avotiem, digitālā vai e-apmācības platforma ir ļoti svarīga neformālās izglītības veicināšanai. "Sjedi 5" interaktīvās spēles ir domātas spēlēt gan klases aktivitātēs, gan ārpus klases aktivitātēs.

Ietekme

"Sjedi 5" uzsver mācīšanās jauktības sadaļas svarīgumu, apgūstot dažādas studiju jomas caur digitālām platformām.

Jauniešus arvien vairāk piesaista atraktīvas spēles ar interaktīvām iespējām, kas vienlaikus uzlabo viņu prasmes dažādu zināšanu jomās. Viņu motivācija palielinās un viņi ir iedrošināti atklāt jaunas lietas caur spēli un iesaistīties ikvienam nozīmīgajā mūžizglītībā.

Platforma piedāvā virkni dažādu līmeņu spēļu, kas palīdz labāk saprast tādas zinātnes jomas kā matemātiku, fiziku, ķīmiju, ģeogrāfiju, kā arī telpisko domāšanu un loģiku.

Vairāk informācijas: <https://sjedi5.com/>

RAJALEIDJA MÄNG, IGAUNIJA

Jauniešu nodarbinātība

Vispārējs apraksts

Rajaleidja Mäng ir sagatavota viktorīna jauniešiem vecumā no 13 līdz 17 gadiem, kuri vēlas uzzināt vairāk par dažādām profesijām. Karjeras konsultanti to var izmantot savā darbā, kad jaunieši nāk pie viņiem pēc konsultācijas. Viktorīna satur tēmas, kuras var izmantot, apspriežot jauniešu darba un mācību plānus. Īpaši noderīgs šis rīks var būt gadījumos, kad jauns vīrietis/sieviete izvairās no tādām tēmām kā viņu karjeras plānošana.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Mūsdienās jauni cilvēki var viegli apmulst starp daudzajām karjeras izvēles iespējām. Kamēr daži jaunieši zina uz kādu karjeru viņi grib tiekties vai kā viņi redz savu nodarbinātības nākotni, diezgan liela daļa jauniešu neuztraucas vai viņiem ir maz zināšanu par to kādi ir piedāvājumi.

Attēls Nr. 4. RAJALEIDJA MÄNG

Rajaleidja Mang piedāvā precīzu skaidrojumu tieši šai mērķauditorijai, iesaistot tos interaktīvā un pievilcīgā spēles simulācijas viktorīnā, kas aktivizē diskusiju un liek domāt par nākotnes nodarbinātības prasmju attīstīšanu, padziļinot jauniešu zināšanas par karjeru.

Ietekme

Vairāk jauniešu agrāk sāk domāt par savu karjeru un to, ko viņi vēlas dzīvē darīt. Viktorīna tiek izmantota dažādās iestādēs, kas koncentrējas uz jaunatnes nodarbinātību, sniedzot pamatojumu vērtēšanai.



Vairāk informācijas:

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

CAREER QUEST, INDIJA

Jaunatnes nodarbinātība

Vispārējs apraksts

IYF partneris QUEST Alliance, kas atrodas valsts tehnoloģiju centrā Bangalore, ir izstrādājusi praktisku galda spēli jauniem rūpnīcas praktikantiem. Tā aizved spēlētājus ceļojumā "viena diena rūpnīcas dzīvē". Jaunie rūpnīcas darbinieki sacenšas, lai nopelnītu "ražošanas punktus" cik daudz vien iespējams pirms viņu "maiņa" beidzas. Savlaicīga ziņojumu sagatavošana un mentoru iesaistīšana paaugstina spēlētāju rezultātu, turpretī sliktā laika plānošana, konflikti darbā un iekārtu problēmas nopietni apgrūrina spēlētāja iespējas uzvarēt. Spēle nostiprina iepriekš veikto 110 stundas dzīves prasmju apmācību zināšanas, kas ietver mācības par laika un naudas vadību, personiskām vērtībām, dzimumu lomām un stereotipiem, konfliktu risināšanu un citām tēmām.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Lai izprastu dažādus posmus un labāko ceļu uz veiksmīgu apmācību un darbaspēka attīstību, galda spēle pēta spēļu simulācijas metodi, lai sekmētu gados jaunu darba ņēmēju integrāciju rūpniecības nozarē Indijā.

Galda spēle ļauj jaunajiem darbiniekiem sagatavoties ļoti reālām situācijām un šķēršļiem, ar kuriem viņiem drīz būs jātiekas galā.

Attēls Nr.5. Career Quest



Tas parāda, ka studentiem trūkst izpratnes par viņiem pieejamo profesionālās izvēles bagātību un ir ierobežota izpratne par to, kā savā nozarē attīstīties. Lai to labotu, spēle ļauj tās spēlētājiem vizualizēt dažādas tehniskās karjeras iespējas.

Ietekme

Līdz šim EquipYouth ir apmācījis 1000 jauniešus Indijā, ievērojama daļa no programmas 8000 saņēmējiem visā pasaulē, kas liek domāt, ka karjeras QUEST plašais potenciāls ir jāiekļauj nākotnes mācību programmās.

Galda spēle ir iztulkota spāniski, izmantošanai Latīņamerikā. Tiek plānots pielāgot šo koncepciju izmantošanu dažādās nozarēs, tostarp mazumtirdzniecībā.

REVEAL (L'OREAL), INDIJA

Jaunatnes nodrbinātība

Vispārējs apraksts

Pasniedzot kā biznesa spēli, 'REVEAL' ir izmantota dažādās pasaules valstīs. Laikā no 2010. līdz 2015. gadam L'Oréal ir izmantojis GAMIFICATION rīkus, lai pieņemtu darbā mārketinga, cilvēkresursu, pārdošanas un citas jomas darbiniekus uzņēmumā Indijā. Simulācijas laikā dalībniekiem ir jāpiedalās produkta dzīves ciklā. Sākot no ražošanas līdz produkta mārketingam/pārdošanai. Analizējot situācijas un pieņemot lēmumus. Tajā pašā laikā "spēlētājs" mijiedarbojas ar personāžiem, pārstāvējot darbiniekus un izprotot, kura uzņēmuma nodaļa viņam/viņai varētu būt vispiemērotākā.

Kādēļ tas ir svarīgi?

Spēles mērķis ir būt atlasītam praksei vai pilnas slodzes darbam. Spēles kopējā ideja bija par L'Oréal produkcijas palaišanu tirgū. Šajā spēlē spēlētāji tiek iepazīstināti ar L'Oréal kultūru un vērtībām.

Tas arī palīdzēja dalībniekiem iegūt vairāk informācijas par viņu karjeras iespējām un pieņemt lēmumu par karjeras izvēli kādā no uzņēmuma nodaļām.

Attēls Nr. 6. Reveal by L'Oréal



Ietekme

Piesaistīt tehniski attīstītus jauniešus kosmētikas industrijai, ar spēles palīdzību viņi spēj izanalizēt kur viņi iederas uzņēmumā. Spēle ir ieguvusi veselu virkni nozares balvas, tai skaitā 2010.gada Nacionālo Absolventu Atlases Apbalvojumu par visinovatīvāko veidu absolventu piesaistīšanā.

Līdz 2015.gadam spēle ir piesaistījusi 120 000 spēlētājus.

BE FIRST, PORTUGĀLE

Pašattīstība, iekļaušana

Kopējais apraksts

"BE FIRST" ir interaktīvs spēļu simulācijas rīks, kas ir izveidots kā galda spēle, kur katrs spēlētājs sastop izaicinājumus un tiek iesaistīts pieredzes simulācijā kas var palīdzēt tos vadīt noteiktā virzienā un palīdzēt noskaidrot izšķirošus faktus par dzīves situācijām.

Dalībnieki tiek iesaistīti galda spēlē, kur katram spēlētājam tiek izvirzīti izaicinājumi dažādos izvēlētajos maršrutos. Savukārt tie ir saistīti ar prasmju attīstību un izpildījuma uzlabošanu, kas ir tik svarīgi augošai jaunai personai.

Šīs koncepcijas nosaukums ir saistīts ar piecu kompetenču integrāciju, kas iedvesmo radošas un pozitīvas pieejas **FIRST** - (Flexibility, Improvisation and creativity, Risk, Stress and Tasks).

Kāpēc tas ir svarīgi?

Šis rīks piedāvā spēlētājiem iespēju analizēt un piedāvāt perspektīvas, atklāt rīcības iespējas un

Attēls Nr. 7. BE FIRST



iedvesmot radošas un pozitīvas pieejas piecām FIRST kompetencēm (elastīgums, improvizācija un radošums, risks, stress un uzdevumi).

Tas arī ļauj katram dalībniekam apgūt katra spēlētāja talantus un prasmes, uzlabojot paša produktivitāti un veikspēju. Piedaloties šajās spēles simulācijas darbībās, katrs cilvēks var labāk apzināties savus

mērķus un dažādus procesus, kurus var izmantot, lai uzlabotu un optimizētu spējas un talantus. Jaunatnei vienmēr ir svarīgi labāk uzzināt sevi un censties panākt augstāku sasniegumu līmeni.

Ietekme

BE FIRST spēles simulācijas metodoloģija palielina produktivitāti un var optimizēt komandas mijiedarbību, veicinot jauniešu un visu komandu entuziasmu, lai sasniegtu noteiktos mērķus un veicinātu kopēju labumu. "BE FIRST" spēles simulācijas koncepcija pati par sevi ir cilvēku talantu un prasmju uzlabošanas process.

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

LATVIJAS KULTŪRAS KANONA ORIENTĒŠANĀS SPĒLE, LATVIJA

Izglītība, kultūra

Vispārējs apraksts

Gatavojoties Latvijas neatkarības 100. gadadienai, Latvijas Kultūras ministrija ir organizējusi izglītojošas aktivitātes skolēniem un viņu ģimenēm, iesaistot patriotiskos simbolus un stāstus par viņiem. Aktivitātes laikā, kas tika nosaukta kā Latvijas Kultūras Kanonu orientēšanās spēle, un spēle tika organizēta Latvijas Nacionālajā bibliotēkā (milzīgs bibliotēku komplekss, izstāžu zāles, konferenču zāles utt.), ģimenēm tika dotas kartes un tika lūgts meklēt 17 mākslas darbu un kultūras vērtības, kas ir iekļautas Latvijas kultūras kanonos: literatūrā, kino, arhitektūrā un tradīcijās, vizuālā mākslā, drāmā, mūzikā, dizainā.

Šīs aktivitātes mērķis bija sniegt vairāk informācijas skolēniem un viņu ģimenēm par savas dzimtenes mantojumu, kā arī veicināt skolēnu sadarbību ar viņu vecākiem un draugiem kultūras tematiskajā pasākumā. Spēle ietver orientēšanās pasākumus, kas tiek izpildīti fiziskā telpā: Latvijas arhitektūras pieminekļi. Rīki-kartes, apraksti.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Sakarā ar tuvojošos neatkarības 100. gadadienu pagājušajā gadā tika organizētas vairākas izglītības un izklaides aktivitātes, lai akcentētu Latvijas vērtības un lielos sasniegumus. Šī aktivitāte īpaši piesaista skolēnus un viņu ģimenes, dodot iespēju apmeklēt vienu no Latvijas lielākajiem arhitektūras pieminekļiem, kas

Attēls Nr. 8. Latvijas Kultūras kanona orientēšanās spēle



ir uzbūvēts pēdējo desmit gadu laikā - Latvijas Nacionālo Bibliotēku. Tas ir nācijas veidošanās simbols 19.gadsimta beigās, jo tajā ir Dainu skapis, slavenā rakstnieka un folklorista K. Barona apkopotā latviešu folkloras dziesmu kolekcija. Tagad tajā ir daudz vērtīgāki artefakti, lai parādītu tos publiski, mācot par šo simbolu kultūru un nozīmi Latvijā.

Ietekme

Bērniem ir iespēja apmeklēt lielāko bibliotēkas kolekciju Latvijā, izpētīt šedevrus un vērtības, nozīmīgus savas dzimtenes simbolus, kā arī pavadīt laiku kopā ar ģimenēm un draugiem, apgūstot vēsturi un kultūru. Papildus šiem objektiem, viņi apgūst grāmatu kolekcijas bērniem un citus ar tradīcijām un kultūru bagātus materiālus.

Vairāk informācijas:

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

ENGLISHCENTER, VJETNAMA

Izglītība, valodas

Vispārējs apraksts

Englishcenter.vn ir angļu valodas apmācības vietne, kas paredzēta sabiedrībai par zemām izmaksām. Tā ir interaktīva platforma vjetnamiešiem, kuri vēlas mācīties angļu valodu. Tā izmanto tehnoloģiju, lai atbalstītu audzēkņus, nodrošinot iespēju mācīties, izmantojot video, audio materiālus kā prakses



simulācijas piemērus. Šajā platformā arī ir iekļauti apbalvošanas sistēma ar punktiem un interaktīvi komunikācijas rīki.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Angļu valoda kā starptautiska valoda ir atzīta visā pasaulē, un vjetnamiešiem tā ir nepieciešama, lai viņi iegūtu labāku darbu vai ceļotu.

Attēls Nr.9. Englishcenter

Tomēr angļu valodas zināšanu pamata līmeni ir nepietiekošs, tādēļ jānodrošina jauniešus uzlabot valodu prasmes. Daudz līdzekļu tiek tērēti bērnu un jauniešu angļu valodas mācīšanai specializētos valodu centros vai tiešsaistes kursos. Tas ir galvenais iemesls, kāpēc Englishcenter.vn tika izveidots.

Ietekme

Izmantojot punktu sistēmu, valodu mācību spēle motivē cilvēkus pavadīt vairāk laika tiešsaistē, lai mācītos. Iegūstot noteikti daudzumu punktu, tos var pārvērst noteiktos apbalvojumos. Spēle arī nodrošina iespēju būt kontaktā vienam ar otru, mācīties vienam no otra un uzturēt motivāciju studēt angļu valodu. Spēles ietekmi var novērtēt kā stimulējošas valodas mācības, kas tiek veiktas daudz atraktīvākā veidā.

Vairāk informācijas: www.englishcenter.vn

EUROPEAN MONEY QUIZ, GLOBĀLI

Izglītība, Finances

Vispārējs apraksts

Eiropas Banku federāciju kā Eiropas naudas viktorīnas organizētājs ir apvienojies ar Kahotu!, padarot mācības par naudu un finansēm jautrākas. 30 valstīs Eiropas Savienībā ir uzsākts starptautisks finanšu izpratnes konkurss, lai veicinātu izpratni par finanšu pasauli, kā arī veicinātu veselīgu konkurētspēju jaunatnes vidū. Konkurss notiek divos posmos. Martā, Eiropas Naudas nedēļas laikā vai ap to laiku, klases var spēlēt tieši viena pret otru tiešraidē Kahoot! (dzīvā viktorīna) tīmekļlapraides vietnē YouTube. Klase, kas uzvar šajā valsts naudas viktorīnā par Kahotu! kļūst par valsts čempioniem. Otrais posms ir Eiropas fināls, maijā Briselē. Klases, kas uzvarēja nacionālajā konkursā, tiks aicinātas nosūtīt komandu, kas sastāv no diviem studentiem - un skolotāja vai vecāka, kas viņiem pievienosies - uz Briseli, Eiropas finālam.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Tā kā zināšanu līmenis par personīgajām finansēm ir zems ne tikai jauniešu vidū, bet arī iedzīvotāju vidū, šī izglītības konkursa mērķis ir motivēt un iesaistīt jauniešus pētniecībā un gatavojoties konkursam, paplašināt vispārējās zināšanas, veicinot iespēju jauniešiem sagatavoties nākotnes reālās pasaules

Attēls Nr. 10. European Money Quiz



dzīves aktivitātēm un posmiem, kur nepieciešamas finanšu zināšanas.

Ietekme

Jaunieši mācās par personīgajām finansēm, izmantojot jauniešiem draudzīgu tiešsaistes platformu. Eiropas banku asociācijas Eiropas naudas viktorīnu, kas pirmo reizi tika organizēta 2018. gadā, spēlēja vairāk nekā 41 000, 13 līdz 15 gadus veci skolēni no visas Eiropas.

Vairāk informācijas:

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



VADLĪNIJAS SPĒĻOŠANAS PROCESA PLĀNOŠANAI

Spēļošana ir ideāla metode un iespējams risinājums daudziem jautājumiem, un tas ir lielisks instruments sinerģijai un savienojumiem globalizētajā pasaulē. Lai gan starpkultūru ziņā ir daudz atšķirību, taču tehnoloģijas, lietojumprogrammas, mobilās ierīces ir kļuvušas par neatņemamu jauniešu dzīves daļu gandrīz visās pasaules daļās un visu veidu kopienās, sociālajā, izglītības un ekonomiskajā situācijā. Tādēļ spēļošanas rīku izmantošana ir saprotama un efektīva gan globālā, gan starptautiskā līmenī. Tomēr, lai īstenotu spēļošanas pieeju, ir jāveic daži pamata pasākumi.

Spēļošanas stratēģijai iesaistīt jauniešus dažādās aktivitātēs ir jāpielieto vairāki priekšnoteikumi:

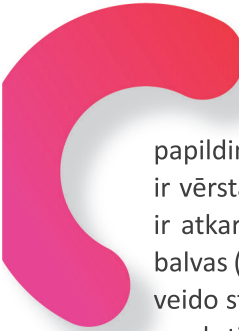
- a. Skaidra izpratne par motivāciju (iepriekš aprakstīta);
- b. Atbilstoša spēļošanas metode – izlemjot bezsaistē vai tiešsaistē (iepriekš aprakstīta);
- c. Apmācīti jaunatnes darbinieki.

Lai izveidotu atbilstošu spēļošanas projektu, procesu vai saturu, ir jāievēro vairāki soļi:

- 1. Focus uz lietotāju vajadzībām.** Padziļināta izpratne par lietotājiem, viņu motivāciju un vajadzībām, kā arī konteksta sakarības ir pamatprasības spēļošanas projektiem. Koncentrēšanās uz lietotāju vajadzībām ir būtiska sastāvdaļa. Eksperti arī minēja ideju par lietotāju iesaistīšanu izstrādes fāzē kā prasību.
- 2. Mērķu definēšana.** Spēļošanas projekta mērķiem ir jābūt skaidri noteiktiem, jo skaidri mērķi ir būtiski (1), lai virzītu kopējo projektu, (2) novērtētu spēļošanas pieejas panākumus un (3) lai būtu iespējams izvērtēt, vai spēļošana var tikt izmantota, lai sasniegtu vēlamos mērķus.
- 3. Testēšana. Ir svarīgi novērtēt un pārbaudīt idejas pēc iespējas agrāk.** Regulāri lietotāju testi bieži tiek minēti kā papildu nosacījums veiksmīgiem projektiem.
- 4. Monitorings.** Nepārtraukta projektu uzraudzība un optimizācija pēc ieviešanas ir priekšnoteikums ilgtermiņa panākumiem.

Spēļošanas satura un aktivitāšu radīšana ir viens no vissarežģītākajiem uzdevumiem spēļošanas projektā. Saturam jābūt interaktīvam, saistošam un bagātīgam ar multivides elementiem. Spēļošanas saturam jābūt ar galamērķi, kā arī atbilstošiem nosacījumiem un iespējām mērķi sasniegt. Mērķa galvenā iezīme ir iespējamība - visām mācīšanās darbībām jābūt izpildāmām. Tām ir jābūt pielāgotām studentu potenciālam un iemaņu līmenim. Tai pašā laikā, paredzot, ka katrs nākošais uzdevums kļūst sarežģītāks, prasot vairāk jauniešu pūļu, bet atbilst viņu zināšanām un iemaņām. Praksē tas nozīmē palielināt grūtības līmeņus katrai aktivitātei, tieši tāpat kā spēlēs.

Lai attīstītu dažādas prasmes jauniešos, viņiem jābūt iespējai sasniegt mērķus dažādos veidos, atbrīvojot radošumu un neatkarīgu domāšanu. Tas ļauj jauniešiem izstrādāt savas stratēģijas, kas ir viena no aktīvās mācīšanās galvenajām iezīmēm. Pievienojot spēļu elementus un mehānismus, uzdevumus, kas jāīsteno,



papildinot tos ar punktu uzkrāšanu, pāreju uz augstāku līmeni un uzvarētāju apbalvošanu. Visas šīs darbības ir vērstas uz iepriekš noteiktu mērķu sasniegšanu konkrētā projektā. Tas, kurus elementus vislabāk iekļaut, ir atkarīgs no noteiktajiem mērķiem. Darbības, kas prasa patstāvīgu jauniešu darbu, nopelna individuālas balvas (piemēram, nozīmītes). Darbi, kas prasa mijiedarbību ar citiem skolēniem, veido sociālo elementu - viņi veido studentu daļu no lielas mācību kopienas, un to rezultāti var būt publiski un redzami (piemēram, līderu saraksti, sociālie mediji utt.).

5.1. SPĒĻOŠANAS PROCESS, RĪKI UN VEIDLAPAS

Jāsaprot, ka spēļošanas process sastāv no vairākiem soļiem. Marczewski piedāvā vairākus būtiskus soļus spēļošanas procesa sistēmas karkasa radīšanai¹⁵. Lietošanas ziņā tādus aspektus kā “Analytics” (analītika) ir iespējams pārveidot par “Analysis” (analīze), kurā ietverti rādītāji un pasākumi, kurus sasniedz jaunieši. Tie var būt gan kvantitatīvi, gan arī ar kvalitāti saistītie rādītāji. Piemēram, dažu sociāli atstumtu jauniešu pārstāvju garstāvokļa vai uzvedības uzlabošana varētu būt nozīmīgs “analīzes” piemērs. Projektēšanas un ieviešanas procesam ir 8 svarīgi jautājumi:

1. Vai es zinu KO es taisos simulēt ar spēli?

Jums ir jābūt pilnīgi pārliecinātam kādu/-as aktivitāti/-es jūs taisaties simulēt ar spēli.

2. Vai es zinu KĀPĒC es taisos simulēt to ar spēli?

Kāpēc ir tikpat svarīgs kā KO. Ko jūs cerat iegūt no šī projekta?

3. Vai es zinu KURŠ būs iesaistīts?

Skaidrs, ka tie ir jaunieši, bet daudz detalizētāks skaidrojums ir nepieciešams par vecumu, ģeogrāfiju, kas jaunatnes darbiniekam ir jāsaņem. Kas ir jūsu “spēlētājs”? Jums tas ir jāzina, lai varētu viņus patiesi iesaistīt.

4. Vai es zinu KĀ es taisos to simulēt ar spēli?

Ir dažādas pieejas, un tās ir skaidri jāizveido. Tiklīdz jūs zināt KO, KĀPĒC un KURŠ ir pienācis laiks izpētīt, ko jūs darīsiet, lai to visu simulētu ar spēli. Kādi elementi un idejas vislabāk darbosies jūsu sistēmā? Vai jūs izmantosiet apbalvojumus vai strādāsiet tikai ar iekšējiem motivatoriem? Tas katru reizi būs savādāk.

5. Vai man ir ANALĪTIKAS elementi uzstādīti?

Jums ir jāveic mērījumi un analīze - pretējā gadījumā, kā jūs novērtēsiet panākumus, pārbaudiet, vai tie darbojas, atrodat kritiskos punktus un par to ziņojat arī iesaistītajai jaunatnei.

6. Vai es esmu NOTESTĒJIS ar gala lietotājiem?

Jums ir jāpārbauda jebkura šāda veida simulācija ar mērķauditoriju. Tie ir tie, kas būs iesaistīti, nevis jūs un simulācijas dizaineri.

7. Vai es REAĢĒJU uz atgriezenisko saiti?

Atgriezeniskās saites iegūšana no testēšanas ir izdevīga tikai tad, ja jūs faktiski uz to reaģējat.

8. Vai es esmu PALAIDIS sistēmu ar atbilstošu informatīvo atbalstu?

Sistēmas pabeigšana un palaišana ir divas dažādas lietas. Klusi palaižot jaunu sistēmu ir bezjēdzīgi, jo neviens to nepamanīs. Radiet troksni par to, iesaistiet cilvēkus, pirms tie to ir redzējuši! Jūs varat iesaistīt jaunatni jau attīstības procesā, tas palielinās izmantošanas līmeni un uzlabos izplatīt spēļošanas projektu, tiklīdz tas būs pabeigts un būs gatavs.

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



Attēls Nr.11. A.Marczewski¹⁶ spēļošanas sistēma.

Pieejamas ir dažādas veidlapas, piemēram, diagrammas, apraksti, vērtēšanas shēmas, lai pareizi izpildītu spēļošanas procesa gaitu. Priekš jaunatnes darbiniekiem ir zvēlētas 3 dažādas pieejas, lai viņu aktīviātes simulētu ar spēli. Tomēr, domājot par spēļošanu, jāņem vērā trīs galvenie komponenti, izstrādājot spēļošanas procesu:

- Saglabāt to vienkāršu;
- Vairāk personalizēt un focus uz rezultātu;
- Atgriezeniskā saite.



Badgecraft nozīmītes

Piemērs šādai pieejai, kur vienkāršs bezsaistes atsauksmju process ir piesaistes komponents, vienkāršība un koncentrēšanās uz galveno mērķi- koncentrēšanās uz rezultātu (semināru), var novērot Badgecraft piemērā (Attēls Nr. 12.).

Attēls Nr. 12. Atpazīšanas zīmes un atgriezeniskā saite.



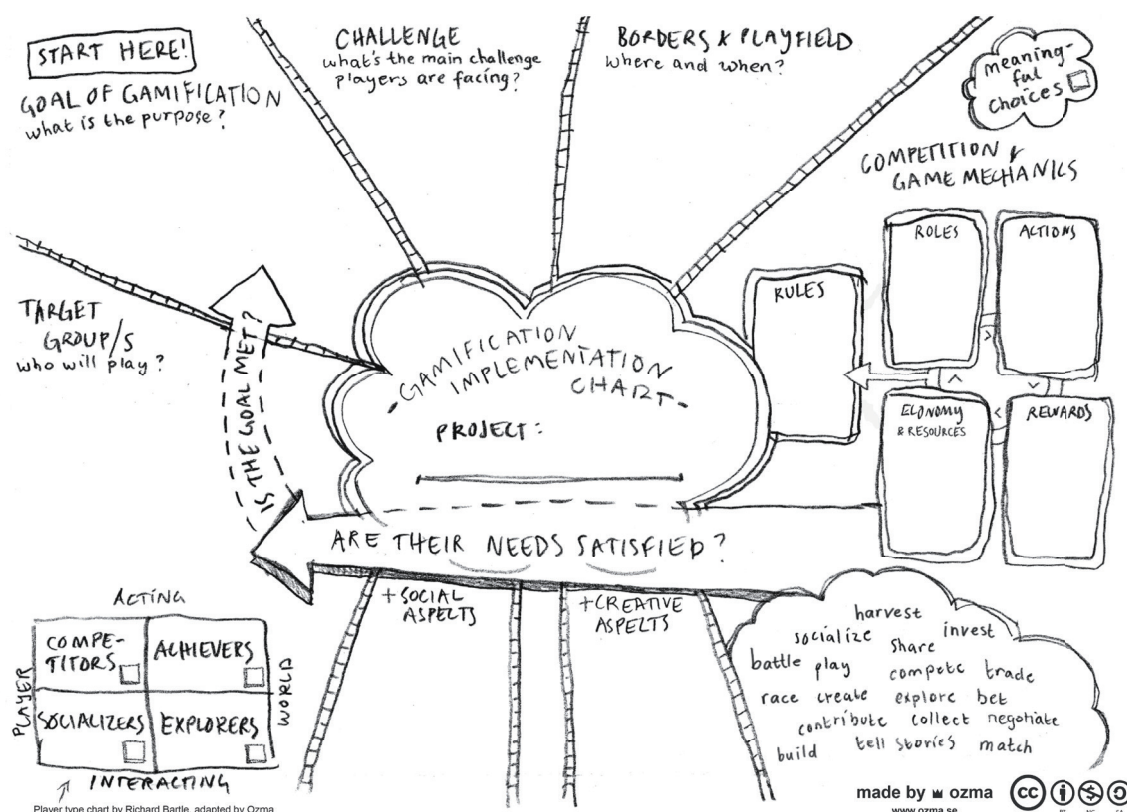
Spēļošanas Ozma veidlapa

Solo pa solim instrukcija izmanto terminu “spēlētājs”, jaunatnes darba kontekstā jāizmanto “jaunietis” kā galvenā mērķauditorija. Atkarībā no pieejas- spēļošana var notikt kā aktīviāte ar jauniešiem un jaunieši var tikt aktīvi iesaistīti noteikumu radīšanā, aktīviātēs, apbalvojumos utt.

¹⁶ Ibidem.

Ja jauniešiem ir piemērots vecums, tie var arī piedalīties no paša spēļošanas sākuma, definējot mērķus un izaicinājumus saistībā ar spēles simulāciju.

Attēls Nr.13. Gamification ieviešanas karte¹⁷.



5.2. SPĒĻOŠANAS PIELIETOJAMĪBA

Spēļošanas pielietojamība un komplekts ir vienkāršs, bet nepieciešami attiecīgi rīki spēļošanas elementu plānošanai katrai jauniešu aktivitātei ir piemēroti priekš jaunatnes darbiniekiem. Trīs galvenie komponenti: lietotāja problēma (jauniešu problēma), lietotāja mērķis un vērtību piedāvājums ir galvenie elementi. Ja jaunieši darbinieku tos efektīvi vada, lieliski rezultāti var tikt sasniegti, liekot jauniešiem sasniegt konkrētus mērķus.

Lietotāja problēma

Lietotāja problēmu identificēšana ir svarīga, jo tas ir izejas punkts uz lietotāju orientētu projektēšanas procesu. Jābūt skaidrai lietotāju problēmai, kuru ir vērts risināt, un ir svarīgi to piefiksēt, apspriežot spēļošanas pielietojamību, jo ne visas lietotāju problēmas ir būtiskas, lai tās atrisinātu ar spēļošanas līdzekļiem.

Lietotāja mērķis

Šajā kontekstā ir svarīgi saprast lietotāja mērķa nozīmi. Lietotāja mērķis ir lietotāja galvenais mērķis, kas saistīts ar viņa personīgo attīstību, kopienu, izglītību utt. Mērķis ir galvenais iemesls, kāpēc lietotājs vēlas izmantot sistēmu. Piemēram, sportošanas izsekošanas aplikācijās, mērķis nav redzēt cik daudz lietotājs ir noskrējis, bet, iespējams, savara zaudēšana vai iegūt motivāciju skriet vairāk. Sociālo mediju aplikācijās, lietotāja mērķis nav iegūt "likes" (patīk), bet galvenais mērķis iegūt sociālo atpazīstamību un sajūtu būt svarīgam.

¹⁷ Gamification chart, source: http://www.ozma.se/download/Gamification_Chart.pdf.

Vērtību piedāvājums

Vērtību piedāvājums apraksta vērtības, kuras risinājums piedāvā piegādāt lietotājam. Citiem vārdiem, tas apraksta esošās lietotāja vajadzības vai problēmas un kā tas piedāvā tās atrisināt jaunajā piedāvājumā. Vērtības piedāvājums sniedz risinājumu robežas, un tādēļ ir svarīgi tās definēt, pirms domāt par spēļošanas aspektiem.

Attēls Nr. 14. Spēļošanas pielietojamība¹⁸.

GAMIFICATION APPLICABILITY

USER PROBLEM

USER GOAL

VALUE PROPOSITION

Are user problem and goal related with motivation?

OTHER SYSTEM DESIGN

No Partly Yes

●—————●—————●

GAMIFICATION

Is it difficult for user to find motivation to complete goal?

OTHER SYSTEM DESIGN

No Partly Yes

●—————●—————●

GAMIFICATION

Can user goal be divided to meaningful checkpoints?

OTHER SYSTEM DESIGN

No Partly Yes

●—————●—————●

GAMIFICATION

Is value proposition encouraging behaviour change?

OTHER SYSTEM DESIGN

No Partly Yes

●—————●—————●

GAMIFICATION

EMOTIONAL EXPERIENCES

Which emotions should the users experience while interacting with the gamified system?

SENSATION Feeling sense-pleasure, horror games	FANTASY Power that not in real life	NARRATIVE Introducing a story, giving purpose	CHALLENGE Overcome obstacles, puzzle games	OTHER?
FELLOWSHIP Give a sense of belonging	DISCOVERY Learn more about the game or yourself	EXPRESSION Self-expression, Minecraft games	SUBMISSION Spend time, no constant challenges	OTHER?

Gamification Kit is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Gamification Kit

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

SPĒĻOŠANAS modeļa Canva

SPĒĻOŠANAS modeļa Canva ir veikls, elastīgs un sistemātisks līdzeklis, ko izveidojis S. Jiménez, lai palīdzētu atrast un novērtēt risinājumus, kas balstīti uz spēļu dizainu un galu galā attīstītu uzvedību ārpus spēļu vidēm. SPĒĻOŠANAS modeļa Canvas pamatā ir formālie spēļu dizaina modeļi un pieredze spēļošanas projektos. Šis bezmaksas rīks ir balstīts uz diviem galvenajiem darbiem, kas pieņemti visā pasaulē: MDA Sistēma: Formāla pieeja spēļu dizainam un spēļu pētījumiem”, ko veica Robs Hunicke, Marc LeBlanc un Roberts Zubek, un Alexis Osterwalder radītā sistēma “Biznesa modeļa kanvas”. Šis modelis ir salīdzinoši sarežģītāks salīdzinājumā ar iepriekšējiem, un tikai daži elementi var tikt izmantoti, lai izveidotu spēļošanas pieredzi, jo tā ir vairāk orientēta uz profesionālās spēļošanas attīstības vajadzībām. Tomēr daļu no sadaļām var veiksmīgi izmantot vai integrēt kā sastāvdaļu iepriekš minētajās veidlapās.

Attēls Nr. 15. SPĒĻOŠANAS modeļa Canva¹⁹.

GAMIFICATION MODEL CANVAS









Project name:

Design for:

On:

Design by:

Iteration:

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

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 Gamification Model Canvas, source: <http://www.gameonlab.com/canvas/>.

5.2.1. Jautājumi, lai apstiprinātu SPĒĻOŠANAS pielietojamību

Viens no labākajiem veidiem, kā apstiprināt spēļošanas pielietojamību, ir to pārbaudīt ar dažādiem T. Kallioja iesniegtajiem jautājumiem no Gamification Kit.

Vai lietotāja problēma un mērķis ir saistīti ar motivāciju?

Pirmā jautājuma mērķis ir apspriest, vai lietotāja problēmā un mērķī ir motivācijas aspekti. Ir nepieciešams apspriest, vai motivācijas aspekti ir saistīti ar lietotāja problēmu vai mērķi. Ja motivācijai ir loma, spēļošana var tikt izmantota, lai veicinātu lietotāju aktivitātes.

Vai lietotājam ir grūti atrast motivāciju, lai pabeigtu mērķi?

Tāpat kā tika apspriests pirmais jautājums, būtiska loma spēlē ir atrast lietotāju motivācijas aspektus. Papildus motivācijas aspektiem, šajos aspektos ir jābūt kaut kam, kur lietotājam nepieciešams iedrošinājums. Spēļošanu var veiksmīgi izmantot, lai veicinātu darbības, kuras lietotāji vēlas pabeigt, taču tai ir grūtības veicināt pašmotivāciju²⁰. Tādēļ ir svarīgi apspriest, vai lietotājam ir grūti atrast motivāciju, lai sasniegtu vēlamus mērķus. Tādā veidā to var labāk izprast, vai spēļošanu var izmantot, lai veicinātu un motivētu lietotājus sasniegt šos mērķus.

Vai mērķi var iedalīt jēgpilnos kontrolpunktos?

Identificētajam lietotāja mērķis nav jābūt sasaistītam ar spēļošanas kontekstu, bet jābūt daudz plašāk saistītam ar viņu vajadzībām. Šīm uz mērķi orientētām aktivitātēm vajadzētu palīdzēt lietotājam virzīties uz galveno mērķi. Tādēļ ir jābūt iespējai šo galveno lietotāja mērķi sadalīt mazākos uzdevumos vai darbībās, kas var darboties kā kontrolpunkti. Pārbaudes punkti var būt mazāki mērķi izstrādātajā sistēmā, un tie darbojas kā progresu rādītāji, parādot virzību uz galveno mērķi. Tādējādi galvenais mērķis ir sadalīts vieglāk pieejamās darbībās. Pārbaudes punkti ir svarīgi, lai lietotājs varētu lēnām palielināt izaicinājumus un parādīt progresu, saglabājot lietotāju iesaistīšanos. Ja kontrolpunkti var tikt identificēti no galvenā mērķa, tas varētu būt nozīmīgi tos pielietot spēļošanas konceptā. Ja šādus kontrolpunktus tomēr nevar identificēt, būs grūti piemērot spēļošanas mehānismus, jo nebūs skaidru progresu rādītāju, lai parādītu lietotājam, kā viņš vai viņa virzās uz galveno mērķi.

Vai vērtības piedāvājums veicina uzvedības izmaiņas?

Spēļošana ir paredzēta, lai mainītu cilvēku attieksmes un uzvedības²¹. Tādēļ to nevar jēgpilni piemērot jebkura veida risinājumiem, neapspriežot ar risinājumu saistītos motivācijas aspektus. Ir nepieciešams apspriest, vai ierosinātais risinājums ir tāds, kas mudina lietotājus mainīt savu uzvedību. Ja šāda veida aspektu var noteikt no vērtības piedāvājuma, motivācijas aspekti spēlē galveno lomu vērtēšanas piedāvājumā, un tādējādi spēļošana varētu tikt izmantota, lai veicinātu lietotāju uzvedības maiņu. Nav precīzu noteikumu, kad spēļošanu vajadzētu un kad nevajadzētu izmantot, taču atbildēm uz jautājumiem vajadzētu būt orientētam uz lēmumu pieņemšanas procesu, lai palīdzētu lēmumu pieņēmējiem pieņemt vairāk informētus lēmumus par to, vai šāda koncepcija varētu tikt piemērota vai nē.

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

²¹ Ibidem.

5.3. SPĒĻOŠANAS PASĀKUMA PLĀNOŠANA

Pasākumu spēļošana ir relatīvi jauns koncepts, tomēr tas ir fantastisks un vienkāršs veids, kā padarīt dalībniekus justies pilnīgi iesaistītiem.

Slikti saplānota spēle var pasākumu "salauzt". Ir pierādīts, ka, piemērojot spēļu dizaina koncepcijas, piemēram, punktus, sacensības un apbalvojumus, kas nav spēles noteikumi, tiek radīta psiholoģiska apmierinātība un jēgpilni uzdevumi. Atsevišķi spēlēšanas dizaina elementi palīdz spēlētājiem veidot stāstus, kā arī iegūt sociālo saistību pieredzi. Tas ir vairāk nekā tikai spēļu spēlēšana. Spēļošana vienkārši mudina kaut ko darīt apmaiņā pret atlīdzību. Tā varētu būt fiziska balva, emocionāla apmierinātība vai kopienas veidošana. Izmantojot pareizo spēļu dizainu, ir iespējams virzīt spēļošanu uz jebkuru daudzumu pasākuma mērķu sasniegšanu.

1. Definēt sagaidāmos rezultātus. Ir svarīgi noteikt, kādi ir sagaidāmie rezultāti atiecībā uz konkrēto notikumu. Pasākums, kas ir piemērots spēlēšanai, ir tas, kurā pasākumu plānotājs ir ieinteresēts izprast iesaistīšanos un uzlabot dalībnieku līdzdalību un aktivitāti, lai sasniegtu pasākuma mērķus. Spēļošana parasti tiek piemērota arī, izmantojot notikuma lietotni vai citu īpašu mobilo tehnoloģiju. Kaut arī bezsaistes spēlēšana noteikti ir iespējama, ar to ir grūtāk izsekot aktivitātēm un balvu punktiem.

2. Dalībnieku demogrāfija, iesaistīšanās un apbalvojuma nozīme. Projekta kontekstā jaunieši kā mērķa grupa tiek sagaidīti kā "jauni", citiem vārdiem sakot - "spēļošana" ir piemērota jauniešiem – milleniāļiem (tūkstošgades paaudze), vai arī ātri pieaugošajai paaudzei Z. Ikvienam spēlē spēles šad tad, bet pasākuma organizētājam daudz rūpīgāk jāfokussējas uz spēles dizainu. Plānotāji var radīt ideālus spēļu apstākļus katram konkrētajam apmeklētāju demogrāfiskajam rādītājam. Tā vietā, lai uzdotu jautājumu: "Vai mani dalībnieki spēlēs?", vaicāji: "Kāpēc mani apmeklētāji spēlē šo spēli?"


3. Apbalvojums. Svarīgs motivācijas aspekts ir apbalvojums. Pirmkārt un galvenokārt, jūsu spēlei jābūt saistošai, lai dalībnieki to vēlas spēlēt. Mēģiniet izstrādāt vispārēju spēles tēmu, kas ir piemērota jūsu

pasākumam. Spēļošana, visticamāk, izdosies, ja veidotājs izveidos apbalvojuma apstākļus, kas piemēroti spēlētāju grupai. Tātad, nosakot pasākuma darbību, apsveriet, kāda veida apbalvojums vislabāk atbilst konkrētajai demogrāfiskajai situācijai. Vai tās ir fiziskas balvas? Atzīšana no viņu vienaudžiem vai cita nemateriāla atlīdzība?

4. Atbilstošas tehnoloģijas izvēle, lai atbalstītu spēļošanas procesu priekam.

Jebkurā gadījumā, tas paredz, ka dalībnieki iegūst zināšanas vai mācās, tas ir lielisks veids, kā iekļaut izglītību dalībnieka pieredzē, nepārslogojot lietotāju ar informāciju, un pārlicināties, ka viņi atstāj spēli ar informāciju, kas viņiem nepieciešama. Lielisks veids, kā sagatavot izglītības vai apmācību pasākumus ir iekļaujot prasmju pārbaudes jautājumus. Tāpat kā citas izglītības programmas, spēlētāji var iegūt punktus, ja pareizi atbild uz jautājumiem, un atkal mēģinātu iziet testu. Plānotajā pasākumā var dot punktus arī par lejupielādētiem dokumentiem vai par izpētītām dažādām lietotnes sadaļām. Sacensības un motivācijas elementu pievienošana ar punktu sistēmu palīdzību un pat rezultātu apkopojums lietotnē var dalībniekus vairāk iesaistīt mācību pasākumos.

Apmācības var būt noderīgas, taču izglītojošu spēļošanu var iekļaut jebkurā pasākumā, ja mācīšanās ir pasākuma mērķis. Spēļošana ir viens no labākajiem veidiem, kā garantēt pasākumu lietotnes pieņemšanu. Tomēr, ja spēlē vairs nav jautri, varat likt likmes, ka dalībnieki pārtrauks lietot aplikāciju. Uzturiet dalībnieku interesi, izmantojot notikumu lietotni, padarot spēli jautru. Iekļaujiet līderu sarakstu, kurā ir redzami desmit labākie spēlētāji ar visaugstākajiem rādītājiem, lai motivētu dalībniekus turpināt spēlēt ar draudzīgu sacensību garu. Paceliet likmes, dodot balvas trijiem spēlētājiem.



4. Padariet to izdevīgu. Veiksmes atslēga ir ļaut apmeklētājiem viegli iegūt kaut ko no jūsu pasākuma, vienlaikus izklaidējoties. Piemēram, izmantot spēļošanu, lai veicinātu kontaktu veidošanu. Daudziem dalībniekiem var būt sarežģīti sadarboties un veidot kontaktus, taču, izmantojot spēļošanu, dalībnieki var viegli sapazīties mazāk nopietnā veidā. Pievienojot punktus dažiem kontaktu veidošanas pasākumiem, tas mudina dalībniekus sarunāties savā starpā, turpinot spēlēt spēles. Visi šie elementi var izveidot jautru un aizraujošu spēli pasākumā.

5.4. SPĒĻOŠANAS EFEKTIVITĀTE

Spēļošanas efektivitāti var analizēt no ļoti atšķirīgām perspektīvām. Tomēr attiecībā uz projektu, tikai divi aspekti tiks analizēti kā viskritiskākie aspekti - iesaistīšanās un ilgtspējība.

IESAISTĪŠANĀS MĒRĪJUMI

Iesaistīšanās ir galvenā loma spēļošanas procesā, kas arī nosaka, cik efektīvs process ir bijis. Spēļošanas ietekmes mērīšana mērķa lietotāju (projekta - jauniešu) uzvedības gadījumā - atceroties, ka spēļošana var mainīt lietotāju uzvedību gan tieši (nosakot mērķus, piesaistot rīcību un palielinot piepūli), gan netieši (uzlabojot motivāciju un uzlabojot komandas garu).

Kā apliecināja Zichermans un Cunningham (2011), iesaistīšanos var novērtēt piecos veidos:

- **Atgriešanās laiks** (vidējais laika periods starp vienu darbību un nākamo);
- **Biežums** (veikto aktivitāšu reižu skaits dotajā laika periodā);
- **Ilgums** (dalībnieka veiktās aktivitātes ilgums);
- **Izplatīšanās ātrums** (ātrums, kādā darbība tiek izplatīta no viena lietotāja uz citiem lietotājiem);
- **Novērtējumi** (novērtējumi vai atsauksmes).

Šis iesaistīšanās mērījumu modelis nodrošina gatavu pieeju, un tas ļauj salīdzināt izvēlētās konkrētās pieejas efektivitāti. Visi šie vērtīgie mērījumi ir jāuzrauga, un jaunatnes darbiniekiem jāseko līdzi projekta nepārtrauktajiem rezultātiem.

SPĒĻOŠANAS ILGTSPĒJĪBA

Spēļošanas procesa efektivitāte ir saistīta arī ar ilgtspējību. Spēļošanas procesa galvenie neveiksmes gadījumi notiek tāpēc, ka tas ir izstrādāts ļoti slikti, tāpēc ilgtspējīgai izaugsmei ir būtiski skaidri nedefinēt dizaina mērķus, augstu iesaistīšanās līmeni un skaidru ieguvumu iesaistītājiem (jauniešiem). Spēļošana, tāpat kā daudziem citiem procesiem, nav risinājuma: "viens izmērs piemērots visiem", un tam ir dažādi iemesli.

Šie aspekti ir rūpīgi jāanalizē jaunatnes darbiniekiem, lai panāktu pienācīgus rezultātus un ietekmi uz jauniešiem, izmantojot spēļošanas pieeju. Spēļošana ir jāaplūko kā ilgtermiņa process, nevis kā viena aktivitāte. Šo apgalvojumu apstiprina arī Spēļu platformas Badge Ville dibinātājs Kris Duggan. Viņš skaidro, ka: "spēļošana nav projekts ... tā ir programma ar ilgtermiņa ieguldījumu. Tie, kas to saprot, redz visietekmīgākos un nozīmīgākos rezultātus".

Ilgstspējības process ir jāskata arī no **spēļu simulācijas evolūcijas procesa** kā tāda. Spēļošanas evolūcija kā process ir pārejā no Gamification 2.0 uz Gamification 3.0, kur process šobrīd virzās uz ilgtspējību. Gamification 3.0 ir kombinācija no tradicionālās spēļu simulācijas un no Gamification 2.0 iegūtās sociālās un uz izpratni balstītās pieredzes skatīt attēlu zemāk:

Attēls Nr. 16. Spēļošanas evolūcija²²

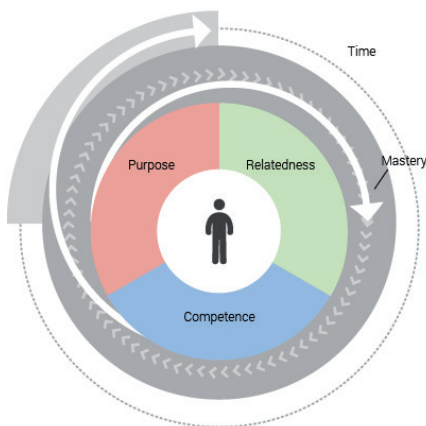
The Evolution of Gamification



AlMarshedi piedāvā sistēmu spēļošanas ietekmes ilgtspējības palielināšanai (SGI).

SGI sistēma satur piecus galvenos elementus un citus sub-elementus (sīkāku informāciju skatīt SGI sistēmas aparaktā). Tie ir: plūsma, saistība, mērķis, autonomija un meistarība, kas darbojas kopā, lai līdzsvarotu un vislabāk modelētu lietotāja pieredzi dažādos scenārijos. SGI piedāvā pievērst uzmanību plūsmas dimensijām un motivējošiem faktoriem, lai nodrošinātu iesaistošu un ilgtspējīgu spēļošanas pieredzi.

Attēls Nr.17. SGI ietvars²³



SGI sistēma var palīdzēt dizaineriem dažādos veidos. Pirmkārt, tā var dot viņiem iespēju radīt aizraujošas lietojumprogrammas, kas pamatojas uz iekšējo motivāciju. Otrkārt, tā var piedāvāt elementus, kas attiecas uz lietotāju, koncentrējoties uz lietotāja prasmēm un vēlmēm²⁴.

²² Rao Gadiyar, A., *Gamification 3.0: The Power of Personalization*, 2014, source: https://www.cognizant.com/content/dam/Cognizant_Dotcom/article_content/default/gamification-3.0-the-power-of-personalization-codex1020.pdf.

²³ SGI Framework, source: https://www.researchgate.net/figure/SGI-Framework_fig1_281459732.

²⁴ AlMarshedi, A., Wills, G.B., Wanick, V., Ranchhod A., *SGI: A Framework for Increasing the Sustainability of Gamification Impact*, 2015.



SECINĀJUMI UN REKOMENDĀCIJAS

SECINĀJUMI

Pamatojoties uz literatūras apskates rezultātiem, prakses gadījumu izpēti, projekta ietvaros realizētajiem pieredzes apmaiņas braucieniem un tiešsaistes aptaujas anketām, tika izdarīti vairāki secinājumi par spēlošanas lietošanas iespējām darbā ar jauniešiem (vairāk informācijas var atrast *Rokasgrāmas pilnajā versijā šeit: <http://socialinnovation.lv/en/handbook-how-to-succeed-with-digital-gamification-for-youth/>*). Pirmie secinājumi ir apspriesti zemāk un rekomendācijas ir dotas, tomēr veiktā analīze ir daudz plašāka, un dažas no jomām joprojām ir maz aprakstītas, sakarā iegūto datu apjomu un secinājumu dažādību.


Milzīgs informācijas apjoms ir pieejams par spēlošanu un tās aplikācijām no dažādiem informācijas avotiem. Tomēr maz izpētes un nepietiekoša uzmanība ir veltīta tam, lai izpētītu spēlošanas izmantošanas ieguvumus, it īpaši jauniešu piesaistē. Parasti trūkst noderīgas informācijas kopsavilkums vai vadlīnijas organizācijām vai iestādēm, kas plāno izmantot spēlošanu kā līdzekli jauniešu iesaistīšanai. Iepriekš publicētie materiāli par spēļu organizēšanu jaunatnes jomā pārsvarā aprobežojas ar pievilcīgu iesildīšanu un sadarbības kontaktu veidošanas aktivitāšu kolekcijām. Tomēr ir jāatspoguļo un jāpaskaidro dziļāka spēļu simulācijas jēdziena izmantošana jauniešu izglītībā un iesaistīšanā dažādās tēmās un aktivitātēs. Tādēļ svarīgi ir pievērsties pētījumu un publikāciju sarakstam, kas ir pieejami internetā, un papildu informācijas avotiem, īpaši jaunatnes jomā un spēlošanas tehnoloģiju izmantošanā.

Šī rokasgrāmata ir radīta tieši ar tādu mērķi- izglītēt jauniešu organizācijas kā izmantot digitālo spēlošanu, kā radīt un integrēt spēlošanas elementus izmantojot esošās bezmaksas veidlapas un aplikācijas, kā iesaistīt un izglītēt lielāku skaitu jauniešu par dažādām tēmām, piemēram, demokrātiju, bezdarbu, pilsonisko iesaistīšanos, ilgtspēju, miera veidošanu, vidi, vietējo kopienu attīstību utt. Kaut arī rokasgrāmata "Kā pielietot digitālās spēles simulāciju jaunatnei" būs noderīga plašam lasītāju lokam, galvenā auditorija, iespējams, būs jaunatnes organizācijas vai iestādes, kas strādā ar jauniešiem un to ieinteresētās puses.

Lai efektīvi izmantotu šos rīkus, ir svarīgi izveidot saskaņotu un skaidru izpratni par spēlošanu un tās veidiem. Vispārēji atzīta un visatbilstošākā jaunatnes jomā ir noteiktā spēlošanas definīcija: "spēļu dizaina elementu izmantošana ārpus spēles konteksta".

Visa rokasgrāmata ir balstīta uz un ap šo definīciju, izgaismojot spēļu un spēļu dizaina elementu skaidrojumu, ko var izmantot dažādos kontekstos. Tajā arī ir viedokļi un definīcijas, ko izteikuši citi ievērojamie un aktīvi strādājoši spēļu dizaina eksperti, piemēram, A. Marčevskis, G. Zichermans, J. McGonigals un citi.

Rokasgrāmatā ir iekļauta virkne nozaru un jomu, kuros spēlošanas process nesen tika izmantots, un tas ir ietekmējis jauniešu iesaistīšanos. Visbiežāk spēlošanas process tiek piemērots izglītības vidē: formālajā, neformālajā un neoficiālajā izglītībā. Sākot no pamatskolas skolu izglītības programmām ar novatoriskiem produktīviem elementiem līdz mazāk formāliem spēlošanas rīkiem, piemēram, interaktīvām prezentācijām, sociālajiem plašsaziņas līdzekļiem, digitālajām lietotnēm vai modelētiem spēļu simulācijas veidiem, lai padarītu izglītību pievilcīgu un integrētu.





Lai veicinātu digitālo spēles simulāciju kā jaunu, inovatīvu instrumentu jaunatnes iesaistīšanai, plašs tēmu saraksts tika apspriests ar jaunatni un jaunatnes darbiniekiem: demokrātija, bezdarbs, pilsoniskā līdzdalība, cilvēktiesības, jaunatnes uzņēmējdarbība, vides izglītība, veselība un pašattīstība, sociālā atbildība un aktīva līdzdalība kopienā. Tā kā spēļošana ir tikai līdzeklis, lai sasniegtu lielāku iesaistīšanos, interesi, motivāciju, apņēmību un citas noderīgas īpašības, visi minētie darbības virzieni tika analizēti no jauniešu un jaunatnes darbinieku skatījuma punkta: kādu labumu spēļošana dod šajās jomās un kā tas tiek (un var tikt) izmantots.

Dažādās mācīšanās un mācīšanas metodes tika apspriestas sadaļās, kurās aprakstīta spēļošana izglītībā. Skolās, universitātēs un neformālās izglītības iestādēs jau tiek īstenoti daudzi rīki un metodes, bet joprojām pietrūkst daudz darbību, kas palielinātu jauniešu interesi un motivāciju. Tā vietā, lai izveidotu telpas diskusijām, simulācijām un uz darbu balstītai darbībai, vispārējā formālā izglītība joprojām ir mazāk elastīga nekā neformālā, koncentrējoties uz personīgajiem sasniegumiem, kas atspoguļojas izglītības līmeņos vai teorētisko lekciju apmeklēšanā. Neformālā un neoficiālā izglītība ir bagātāka, pateicoties tam, ka tiek iesaistīti spēļošanas rīki un metodes. Tomēr ne visi jaunatnes darbinieki un neformālās izglītības iestādes pilnībā ir atzinušas digitālās un bezsaistes spēles simulācijas, proti, spēļu sekmīgi izmantot šādus līdzekļus: izpratni par mērķauditoriju, tās vajadzības un intereses, kā arī katras konkrētās darbības mērķi, kas tiek organizēti mērķauditorijai - jaunatnei.

Jauniešu spēļošana neparādās vienīgi organizētajā jaunatnes darbā. Katrs indivīds var gūt labumu no digitālajām lietojumprogrammām un jauniešiem izstrādātajiem materiāliem neatkarīgi no vietas un laika. Mums ir labi zināms, ka arī jauniešu tiešsaistes aptaujas rezultāti liecina, ka jaunieši aktīvi izmanto dažādus digitālos instrumentus (spēles, mācību programmas, sadarbības rīkus utt.) privātām vajadzībām un mācībām, piemēram, lai izveidotu veselīgus paradumus, apgūtu jaunas valodas, uzlabot zināšanas par dažādām tēmām (ekoloģija, sociālās tendences, programmēšana, uzņēmējdarbības attīstība utt.), meklēt darbu, attīstītu smadzeņu darbību, iegūtu iedvesmu, sazinātos ar vienaudžiem, izteiktu sevi, iesaistītos kopienas darbībās un politiskajos lēmumos un daudz kur citur.

Jaunatnes darbinieki pat var nezināt, tomēr jaunie cilvēki jau ir izmantojuši daudzveidīgas spēļu simulācijas iespējas, tādēļ jaunatnes darbiniekiem ir jāpiemēro atbilstoši risinājumi, lai viņu darbs iet roku rokā ar mērķa grupu. Jaunatnes darbinieku organizēto pasākumu un aktivitāšu specifika ir tāda, ka pastāv iespēja personificēt aktivitātes konkrētām grupām bezsaistes darbību laikā. Tiešsaistes pasākumi ir piemēroti informēšanai un mācīšanai, tomēr viens pret vienu (*face-to-face*) pasākumi ir vairāk saistoši, jo tie ietver saziņas elementu, veido lielāku empātiju un kopumā ir efektīvāki. Tomēr tas nenozīmē, ka bezsaistes spēļošana ir pilnībā atdalīta no digitālā spēļošanas, jo internets joprojām ir visspēcīgākais medijs saites veidošanai ar jauniešiem.

Cīņa, kas parādījās anketu analizē šajā pētījumā, ir par pašu "*spēļošanas*" jēdziena izpratni. Lai novērtētu situāciju, kad spēļošana tiek izmantota jauniešu un jaunatnes darbinieku vidū, un nodrošina viņu potenciāla uzlabošanu un attīstību, šajā projektā tiešsaistes jautājumu anketas tika izplatītas iesaistīto valstu jauniešiem un jaunatnes darbiniekiem. Rezultāti parādīja, ka tikai 50% aptaujāto jauniešu un tikai 56% jaunatnes darbinieku labi saprot, ko nozīmē "*spēļošana*", tādēļ lielāka uzmanība jāpievērš abu grupu apmācībai un "praktiskiem" paņēmieniem, lai maksimāli atklātu jauniešu potenciālu. Aptaujas kvantitatīvie rezultāti patiesībā nenozīmē, ka jaunatnes darbinieki neizmanto spēļošanas metodes, drīzāk viņi to nezina un/vai pilnībā neizmanto tās iespējas. To daļēji pierāda diezgan liela daļa jauniešu, kuri domā, ka spēļošana notiek tikai digitālajā vidē. Tomēr tā nav taisnība, ja vien aptaujātais jauniešis nekad nav bijis iesaistīts bezsaistes darbībās, kas saistītas ar spēļošanas iesildīšanos, kontaktu veidošanu, mācīšanos un cita veida darbību, vai arī neko nav zinājis par to.



Saskaņā ar jaunatnes un jaunatnes darbinieku Latvijā, Igaunijā, Horvātijā, Portugālē, Argentīnā, Vjetnamas un Indijas datiem, formālā un neformālā izglītība ir vissvarīgākās jomas spējošanas ieviešanā. Jaunatnes darbinieki ir noteikuši, ka visvairāk nepieciešamās jomas ir pilsoniskā līdzdalība, NVO darbība, labdarības un sociālās kampaņas, sports un kultūras dzīve. Jaunatne turpretī novērtē uzņēmuma vadību, jo arī šai jomai ir jāpievērš uzmanība ar spēju metodēm un instrumentiem, lai palielinātu motivāciju un iesaistīšanos. Kopumā jaunieši domā, ka vislielākie ieguvumi, ko rada spējošana, ir jauniešu uzmanības pievēršana un izklaide viņu nodarbību laikā - mācīšanās, darbs, socializācija utt., kā arī intereses palielināšana par parastām lietām, kas padara studijas un darbu patīkamāku un var ievērojami uzlabot komunikāciju ar citiem. Tas jāņem vērā pedagogiem, darba devējiem, jaunatnes darbiniekiem un citām ieinteresētajām pusēm.

Vēl viena lieta, kas jāatzīmē, ir tāda, ka saskaņā ar jaunatnes pētījumu rezultātiem vispatīkamākās spējošanas darbības ir komandas darbs un iesildīšanās aktivitātes (kā bezaistes spējošanas tehnikas), kā arī sociālo mediju un digitālās sadarbības rīku (kā tiešsaistes spējošanas tehnikas) izmantošana. Tomēr aptaujā nebija iespējams novērtēt, kura tiešsaistes vai bezaistes spēle ir vairāk efektīva ar jauniešiem, jo šis jautājums prasa padziļinātu analīzi.

Lai gūtu lielāku izpratni par to, kā jaunatnes darbinieki īsteno spējošanas ieviešanu, tika organizēti mācību braucieni uz Vjetnamu, Argentīnu un Indiju, kas tika pārskatīti un analizēti, lai sniegtu ieskatu jaunatnes iesaistīšanās līmeņos partnerības valstīs. Projekta partneri iepazīstināja ar reģionālo un vietējo pieredzi katrā organizācijā un satikās ar ieinteresētajām pusēm. Jaunatnes darbinieki un jaunatnes vadītāji ir apsprieduši veidus, kā iesaistīt jaunatni, pārskatījuši savas kopienas darbības, kas jau bija izveidotas, apmainījās ar veiksmīgo pieredzi un apsprieda iespējamus ierobežojumus, iesaistot jauniešus sociālajās aktivitātēs, un piedāvājot spēju simulāciju kā vienu no iespējamajiem instrumentiem.

Pamatojoties uz labāko gadījumu izpēti, tika analizēti veiksmīgākie piemēri, kā iesaistīt jauniešus ar spējošanas elementu palīdzību, kas ir kā idejas vai risinājumi, kas strādā partnervalstīs. Daži izcilākie ir Movi Joven lietotāju programmas Argentīnā, kas Rosaru štatā apvieno jauniešus ar kultūras pasākumiem un apbalvo par viņu aktivitātēm, kā arī Igaunijas spēju mācību platformu KAHOOT!, kas tika uzslavēta par izstrādāto novatorisko metodi kā iesaistīt vairāk jauniešu izglītības un mācību jomā. Tika iekļauti arī nedaudzie globālie piemēri, kas demonstrēja citas spējošanas izmantošanas jomas. Visi gadījumi parāda pamatiemeslus, kas jau ir noteikti attiecībā uz spējošanas potenciālu jauniešiem.

REKOMENDĀCIJAS

Neatkarīgi no dažādiem iedvesmojošiem piemēriem, vēl arvien ir cīņas par spējošanas piemērošanu plašākā mērogā. Galvenais šķērslis ieinteresētajām personām un organizācijām ir pārpratumi vai nepietiekama skaidra spējošanas definīcija. Pamatproduktu rīku un elementu, tādu kā punktu un/vai apbalvošanas sistēmas izveidošana vai pielietošana bez izpratnes par skaidru mērķi, rada potenciālus draudus spējošanas aktivitātēm, kas ir neefektīvas un bezjēdzīgas. Tas, savukārt, jauniešus neietekmēs pozitīvi ilgtermiņā tā, kā tam vajadzētu būt. Pareizā mērķa neesamība attēlo arī mērķauditorijas mērķa neesamību, kā arī pašas auditorijas neesamību, un nepareizas pieejas īstenošanu. Jaunie cilvēki ir dažāda vecuma un ar dažādām interesēm, tādēļ ir jāpiemēro dažādas pieejas attiecībā uz spējošanu. Ir vērts atcerēties, ka 15 un 29 gadu vecumā motivatori ir atšķirīgi, tomēr abi vecumi tiek uzskatīti par jauniešu vecumiem. Tas attiecas uz spējošanas darbības saturu un dizainu. Jāizvēlas pareizie rīki un metodes. Jaunatne šodien ir visnotaļ prasīga attiecībā uz piemērotu dizainu, neatkarīgi no aktivitātes - bezsaistes notikumu iestatījums vai digitālo lietotņu dizains. Jauniešu auditorijai ir vajadzīgs nepārspējami pievilcīgs vai "uzkrītošs" iemesls, lai turpinātu atgriezties un paliktu spēlē nepārtraukti, vai arī spējošana var neizdosies sasniegt vēlamos rezultātus. Ieteicams ieguldīt infrastruktūras plānošanā, spēļu elementu projektēšanā un atbalsta sistēmas nodrošināšanā, kas saglabā spējošanas aktivitāšu pievilcību un piesaistošos elementus.

Pirms sākt piemērot spējošanu ne tikai jāizvēlas pareizie spēles elementi, bet visa stratēģija kopumā ir jānedefinē un jāpārskata. Šī materiāla nodaļās tiek ieteiktas pamatnostādnes par spējošanas procesu plānošanu un izpildi, piedāvājot A. Marčevska piemērus kā ar vairākiem soļiem izveidot spējošanas struktūru, lai vienkāršotu plānošanas un projektēšanas procesus.


Ļoti svarīgi ir saprast: KO darīt, un KĀPĒC tas ir jādara, jo ir svarīgi identificēt nepilnības, uzlabošanas jomas un problēmas, kas saistītas ar jauniešu iesaistīšanos, motivāciju, uztveri, izvēles iespējām un citiem faktoriem. Nākamais solis, kas ir jāpārdomā pirms spējošanas aktivitāšu ieviešanas, ir saistīts ar to: KURŠ būs iesaistīts un KĀ jāīsteno spējošanas darbības, neaizmirstot arī rezultātu novērtēšanas kritēriju identificēšanu un

spējošanas testēšanu ar gala lietotājiem - jauniešiem. Īpaša nozīme ir mērķa grupas līdzdalībai un to atsauksmēm, tāpat kā mārketinga pētījumiem pirms aktivitāšu palaišanas. Pēc pārbaudes veikšanas un atsauksmju pārskatīšanas, svarīga sadaļa ir ņemt vērā atsauksmes, uzlabojot citu spēlētāju pieredzi. Tam nav nozīmes - vai tā ir digitālā mācību programma vai izglītības vasaras nometne. Mēs iesakām pārskatīt un piemērot šos soļus, lai precīzi saprastu un savienotu jūsu mērķi ar spējošanas mērķiem.

Jums ir pieejamas dažādas veidlapas, piemēram, diagrammas, apraksti, vērtēšanas shēmas, lai pareizi uzstādītu procesa gaitu spējošanas piemērošanai praksē. Ieteicams izstrādāt uz lietotāju orientētas darbības, identificējot lietotāju problēmu, lietotāju mērķi un vērtības. Šajā pētījumā jaunatnei kā lietotāju grupai ir vislielākā nozīme.

Kā rekomendācija spējošanas procesa izveidošanai, spējošanas modeļa Canvas - veikls, elastīgs un sistemātisks rīks, ir izklāstītas 10. nodaļā, var palīdzēt atrast un novērtēt risinājumus, pamatojoties uz spēļu dizainu un galu galā attīstīt uzvedību ārpus spēļu vidēm. Šo modeli, citus rīkus un sagataves ieteicams izmantot kā atbalstu spējošanas procesa projektēšanai. Tādēļ ieteikums ir sekot un izveidot tādu izsekošanas sistēmu, vienlaikus izstrādājot spējošanas paņēmienus, kas nepārprotami sekotu līdzī konkrētu uzvedības izmaiņu rādītājiem. Veicot spējošanas ietekmes novērtēšanu uz mērķauditoriju, piemēram, jauniešu uzvedības jomā, ir ieteicams paturēt prātā, ka produktivitāte var tieši modificēt lietotāju uzvedību (izmantojot mērķu noteikšanu, aicinājumus uz rīcību) un netieši (uzlabojot motivāciju un uzlabojot komandas garu).

Ņemot vērā novērojumus, aptauju analīzi un pieejamos pētījumus un citas publikācijas, ir vajadzīga lielāka iniciatīva



un vairāk pētījumu, lai popularizētu spējošanas konceptu un demonstrētu iespējamus rezultātus un ietekmi uz pienācīgām metodēm, kas tiek izmantotas jauniešu labā. Lai gan tas prasa ilgtermiņa novērojumus, spējošanas instrumenti jau plaši tiek izmantoti, pat neņemot vērā īpašu “gamification” klātbūtni. Jāapgūst lielāka izpratne par darbu ar spēļu simulācijām, strādājot ar jauniešiem, integrējot to komunikācijas un mācību (mācīšanas) metožu jomās, kas no pirmā acu uzmetiena, šķiet, ir tālu no elastīgas spējošanas ieviešanas, piemēram, formālās izglītības, uzņēmējdarbības vadības vai nodarbinātības jomās.

Rokasgrāmatas izveidošana ir veicinājusi vajadzību pēc nākotnes ilgtermiņa darba nacionālā, reģionālā un globālā līmenī ar spējošana galveno tēmu par jauniešu iesaistīšanas rīkiem. Rekomendācijas ir balstītas uz literatūras analīzi, datu vākšanu, izmantojot skolas pētījumus, novērojumus un sanāksmes mācību braucieni laikā, atsevišķu gadījumu izpēti un tiešsaistes aptaujas anketas, kā arī projekta partneru atsauksmes. Projekta partneru pieredze, kā arī brīvprātīgo un attiecīgi ieinteresēto pušu iesaistīšana ir izmantota, lai apkopotu plašu ar spējošanu saistīto kvantitatīvo un kvalitatīvo datu klāstu, kā ieguldījumu rokasgrāmatā. Izveidotā rokasgrāmata jāuzskata par pamatnostādņu un atsauču līdzekli, lai palielinātu spējošanas elementu izmantošanu jaunatnes nozarē.

Nepieciešams veikt vairāk pētījumu un jaunatnes darba projektu, lai izprastu kā izveidot efektīvu spējošanas vidi (reālu dzīves vai digitālo vidi). Visefektīvākais veids, kā panākt dziļāku izpratni par jēdzienu, ir izstrādāt vadlīnijas praktisku spējošanas pasākumu ieviešanai, kas balstās uz dziļāku izpēti. Spējošana kā daļa no jaunatnes darba joprojām ir slikti aprakstīta, jo spējošana vairāk pētīta izglītības un uzņēmējvadības kontekstā. Nepieciešams vairāk izpētīt tādus jautājumus kā, piemēram, vai ir pietiekami daudz spējošanas aktivitāšu, ko jaunatnes darbinieki veic reālās dzīves apstākļos, vai trūkst ne-digitālās spēļu simulācijas tehnikas izpratne un atpazīšana jauniešu vidū, vai kura - digitālā vai ne digitālā vide - ir efektīvāka spējošanas pielietošanā.

Šīs tēmas ir svarīgas un var dot vērtīgu ieguldījumu zināšanu apkopošanā par spējošanas pielietošanu jaunatnes nozarē.



