

GAMIFIKÁCIA A UČENIE ZALOŽENÉ NA HRÁCH

V OBLASTI INFORMOVANIA MLÁDEŽE



Tu si stiahnete verziu tejto príručky s prevodom
textu na reč.

VYDANÉ EURODESKOM BRUSEL LINK

Place Stephanie6 – 1000 Brusel – Belgicko

KOORDINUJÚCI REDAKTOR

Audrey Frith

AUTORI

Audrey Frith a Teresa Manzanares

*Špeciálne poďakovanie patrí všetkým národným
koordinátorom a multiplikátorom, ktorí prispeli k tejto
publikácii zdieľaním svojich postupov s nami.*

GRAFICKÍ DIZAJNÉRI

Sara Garcia Ruizand Margherita Novembri

ILUSTRÁCIE

*JohanaSiendnoesGomez, Stefania Delponte
a Margherita Novembri*

*Copyright Eurodesk 2024 DOI:
10.5281/zenodo.13889034*

PREDHovor

S nadšením vydávam príručku Eurodesku o gamifikácii a vzdelávaní prostredníctvom hier v oblasti informovania mládeže, ktorá je navrhnutá tak, aby posilnila naše kapacity ako poradcov Eurodesku pre mobilitu informovať, zapájať a posilňovať postavenie mladých ľudí.

Táto príručka, ktorej cieľom je zapojiť mladých ľudí do skúmania vzdelávacej mobility a aktívneho občianstva prostredníctvom herných zážitkov, zdôrazňuje náš záväzok posilňovať postavenie mládeže prostredníctvom inovatívnych prístupov.

Práca s mládežou, založená na neformálnom vzdelávaní, využíva herné prvky už od svojich počiatkov, ešte predtým, ako sa objavil koncept gamifikácie. Klasickým príkladom sú hry na prelomenie ľadov, ktoré pomáhajú vytvárať bezpečné a podporné prostredie, v ktorom sa mladí ľudia cítia sebavedomo, že môžu zdieľať svoje nápady a aktívne sa zapájať.

Táto príručka sa nezaobera týmito metódami; skúma úlohu hier a gamifikácie pri zvyšovaní angažovanosti a motivácie nášho publika využívať naše služby a spájať sa s nami. Tieto techniky nám tiež môžu pomôcť zvýšiť povedomie o príležitostiach pre mládež a preskúmať témy, ako je aktívne občianstvo, udržateľný rozvoj a solidarita, a zároveň podporovať kritické myslenie a otvorenosť.

Táto príručka začína predstavením kľúčových konceptov a teórií a ponára sa do základov herného dizajnu, pričom rozlišuje medzi gamifikáciou a učením sa prostredníctvom hier. Po tomto teoretickom vstupe sú uvedené konkrétne príklady od Eurodesku. Ak používanie herných prvkov v informačnej práci s mládežou nie je nové, táto príručka je príležitosťou na ich uvedenie do popredia, zdieľanie a inšpiráciu k novým postupom.

Vybavením poradcov Eurodesku pre mobilitu potrebnými znalosťami a zdrojmi sa Eurodesk snaží využiť transformačný potenciál hier a hravosti vo svojich informačných službách pre mládež.

*Audrey Frithová,
riaditeľka Eurodesku*



O NÁS

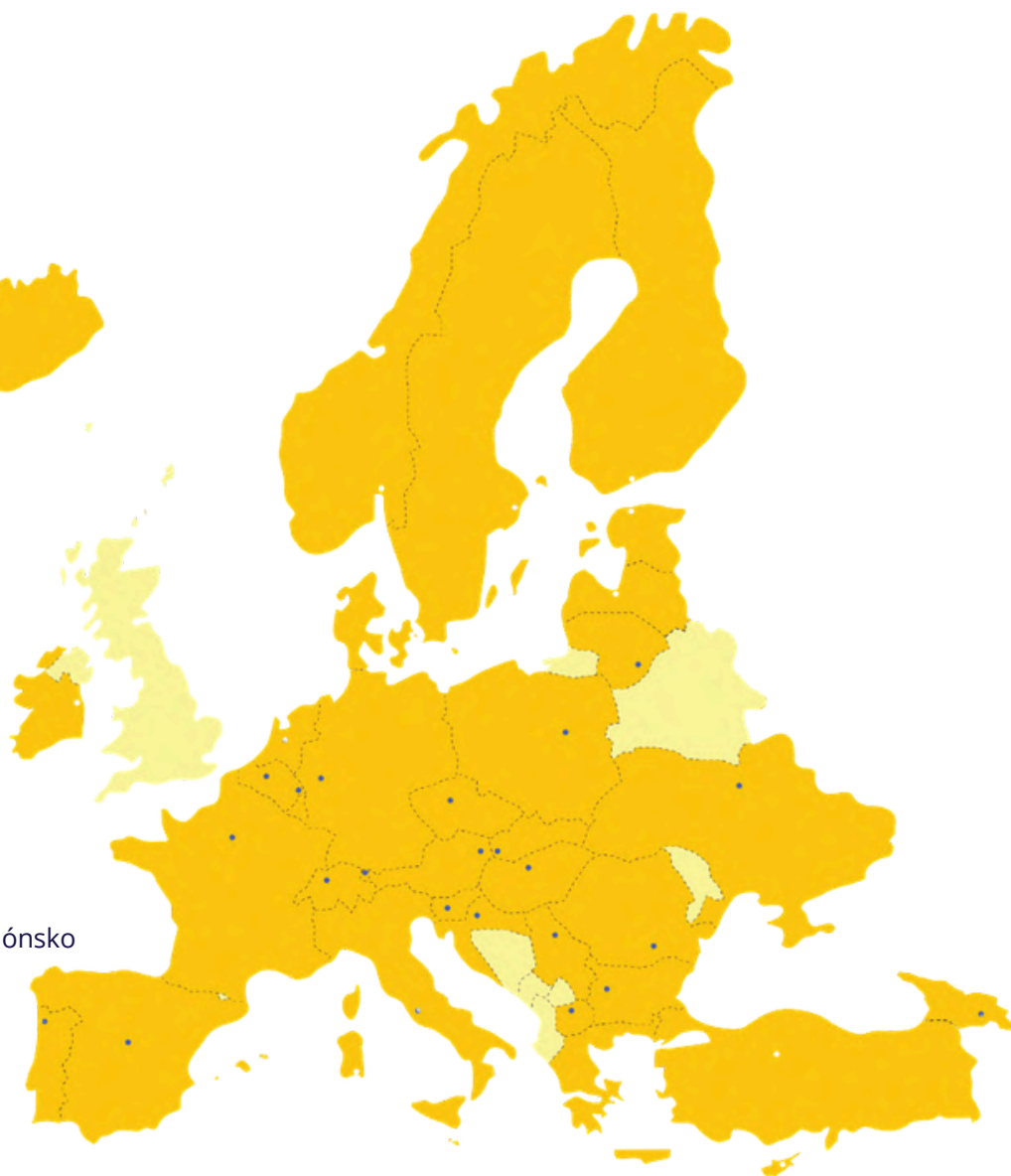


Eurodesk, vytvorený v roku 1990, je **európska informačná sieť pre mládež**, ktorá sa špecializuje na podporu **medzinárodnej mobility** súvisiacej so štúdiom, dobrovoľníctvom a vzdelávaním v zahraničí a na **účasť mládeže**. Eurodesk je uznávaný ako podporná štruktúra programu Erasmus+ a stratégie EÚ pre mládež.

Eurodesk pôsobí na európskej úrovni prostredníctvom siete **38 centier Eurodesk**, ktoré spájajú viac ako **3 000 miestnych poskytovateľov informácií v 37 krajinách**. Koordinačným orgánom siete je Eurodesk Brussels Link (EBL).

36
COUNTRIES

Rakúsko	Luxembursko
Belgicko	Maďarsko
Bulharsko	Malta
Chorvátsko	Nemecko
Cyprus	Nórsko
Česká republika	Poľsko
Dánsko	Portugalsko
Estónsko	Rumunsko
Fínsko	Severné Macedónsko
Francúzsko	Slovensko
Grécko	Slovinsko
Gruzínsko	Srbsko
Holandsko	Švajčiarsko
Írsko	Švédsko
Island	Španielsko
Lichtenštajnsko	Taliansko
Litva	Turecko
Lotyšsko	Ukrajina



VIAC NA EURODESK.EU

* Bodky na mape predstavujú národné lokality Eurodesku.

OBSAH

Kapitola 1: Učenie sa prostredníctvom hier -strana 11

Trochu teórie...

Hlavné charakteristiky hier
Základné prvky herného dizajnu
Hlavné typy hráčov
Ako navrhovať hry

Veľa inšpirácie

Klasické hry
Hry na obratnosť a výzvy
Pohlčujúce hry

Kapitola 2: Gamifikácia -strana 49

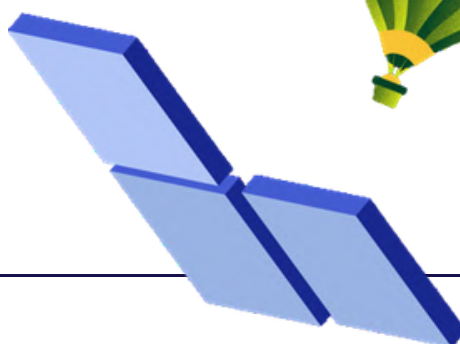
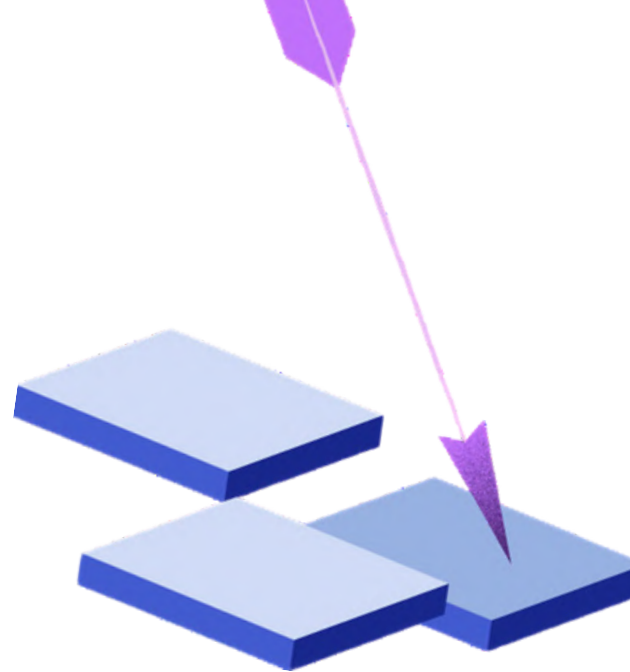
Trochu teórie...

Veľa inšpirácie

Bodové systémy
Systémy odznakov
Interaktívne kvízy a výzvy
Sociálne médiá a digitálna gamifikácia

Záver -strana 60

Referencie -strana 61



ÚVOD

Hry sú univerzálnym nástrojom, ktorý si užívajú ľudia všetkých vekových kategórií a spoločenských pomerov. Výskum naznačuje, že hra je **neoddeliteľnou súčasťou ľudského vývoja**. Slúži ako prostriedok objavovania, učenia sa a sociálnej interakcie.

Hoci sa **hry** často vnímajú predovšetkým ako forma zábavy, slúžia aj ako silné **nástroje učenia**. James Paul Gee, priekopník v oblasti **serióznych hier**, zdôraznil, ako hry poskytujú pohlcujúce prostredie na **riešenie problémov a aktívne učenie, čo vedie k hlbšiemu porozumeniu a získavaniu zručností**.

Na druhej strane, **gamifikácia** je o využití herných mechanizmov v nehernom kontexte, o využití herných prvkov na zvýšenie zapojenia, motivácie a participácie.

ROZDIELY MEDZI UČENÍM ZALOŽENÝM NA HRÁCH A GAMIFIKÁCIOU

	Učenie sa prostredníctvom hier	Gamifikácia
Čo?	Prezentujte vzdelávací obsah formou hry	Použitie herných prvkov v nehernom kontexte
Prečo?	Dosiahnuť študijné výsledky + zvýšiť kritické myslenie, aktívnu účasť a motiváciu	Podporovať motiváciu a angažovanosť + zlepšiť používateľskú skúsenosť
Ako?	Úrovnne alebo etapy hry	Bodové systémy, odznaky, rebríčky alebo odmeny

Nebojte sa, bude to oveľa jasnejšie, keď uvidíte príklady!

➔ HRA, GAMIFIKÁCIA A HRANIE

Psychológovia ako Piaget a Vygotskij už dlho uznávajú **dôležitosť hry v kognitívnom vývoji a učení**. Prostredníctvom hry jednotlivci objavujú svet, testujú hranice a internalizujú zložité koncepty.

Hranie je **základom, na ktorom stavia gamifikácia aj učenie sa prostredníctvom hier**. Rozdiel je v tom, že hry a učenie sa prostredníctvom hier sú založené na možnostiach a mechanizmoch na podporu určitého účelu¹, zatiaľ čo hranie je voľné, zábavné a spontánne.

Či už ide o začlenenie súťaže prostredníctvom rebríčkov (gamifikácia) alebo simuláciu novej reality prostredníctvom vzdelávacej hry (učenie sa prostredníctvom hier), tieto prístupy využívajú našu **vrodenú motiváciu** k sociálnej interakcii, objavovaniu a sebapoznávaniu. Preto môže integrácia hier a herných prvkov do informačných prostredí urobiť učenie pohlcujúcejším, pútavejším a efektívnejším.

➔ TAKŽE, PREČO ĽUDIA HRAJÚ?

Rôzne dôvody lákajú ľudí k používaniu hier. Niektorí ich používajú ako zdroj **sociálnej interakcie**, kde si ľudia môžu budovať vzťahy s priateľmi, rodinou alebo online komunitami, posilňovať vzťahy a vytvárať spoločné zážitky. Toto prostredie poskytuje priestor na prepojenie a spoločnú zábavu, či už prostredníctvom tímovej práce alebo priateľskej súťaže.

Hry sa dajú využiť aj ako forma úniku, ktorá ponúka mentálnu prestávku od každodenného stresu a dočasný **únik z reality**. Sú zdrojom vzrušenia, výziev a relaxácie. Ponorenie sa do iných realít alebo prekonávanie výziev môže byť obohacujúce a dokonca môže zmierniť úzkosť.

Môžu sa tiež využiť na **sebapoznávanie a vyjadrovanie**, pretože nám umožňujú objavovať nové identity a rozvíjať nové zručnosti. Autonómia hier dáva používateľom pocit slobody výberu, ktorý mnohí z nás vo veľkej miere vyhľadávajú.

Pracovníci s mládežou (v oblasti informácií) môžu skúmaním dôvodov, prečo ľudia radi hrajú hry, vytvárať prostredie, ktoré mladých ľudí informuje, spája a posilňuje. Pozrime sa bližšie na každú z týchto oblastí.

¹ Od prvkov herného dizajnu k hrateľnosti: Definovanie gamifikácie, Sebastian Deterding a kol. Mindtrek, 2011

Kapitola 1:

UČENIE SA

PROSTREDNÍCTVOM

HRY

Hravé učenie (GBL) je **vzdelávací prístup, ktorý využíva hry na dosiahnutie vzdelávacích výsledkov.**

V tejto kapitole uvidíme, ako môže integrácia hier a herných prvkov do informačných aktivít pre mládež výrazne **zvýšiť zapojenie a efektívnosť učenia**. Povzbudzuje účastníkov, aby sa aktívne ponárali do prezentovaných informácií – čo vedie k hlbšiemu pochopeniu – v porovnaní s tradičnejšími pasívnymi metódami.

Podkapitoly

➔ TROCHU TEÓRIE...

Hlavné charakteristiky hier

Základné prvky herného dizajnu

Hlavné typy hráčov

Ako navrhovať hry

➔ VEĽA INŠPIRÁCIE

Klasické hry

Hry na obratnosť a náročné hry

Pôsobivé hry

V kontexte Eurodesku by sa GBL mohlo použiť na dosiahnutie rôznych vzdelávacích výsledkov. Napríklad:

- **Mladí ľudia budú schopní identifikovať konkrétne príležitosti** súvisiace so vzdelávaním, prácou alebo dobrovoľníctvom v zahraničí a kde hľadať relevantné informácie a podporné služby.
- **Mladí ľudia preukážu pochopenie komplexných konceptov**, ako sú solidarita, udržateľnosť a participácia mládeže, a toho, ako tieto koncepty súvisia s ich osobnými skúsenosťami a komunitami.
- **Mladí ľudia si rozvinú zvedavosť a otvorenosť voči cestovaniu do zahraničia**, objavovaniu nových kultúr a získaniu priamych skúseností s výhodami medzinárodnej mobility.

Prečo je to také silné? Ponorením mladých ľudí do hier môžu skúmať koncepty v rôznych realitách. Napríklad môžu virtuálne „cestovať“ po Európe, objavovať nové kultúry a predstavovať si samých seba v rozmanitom prostredí. Toto objavovanie podporuje zvedavosť, rozširuje ich pohľad na svet a podnecuje túžbu po zážitkoch z reálneho sveta. Hry tak môžu **odomknúť príležitosti a inšpirovať mladých ľudí** k predstavám o budúcnosti, o ktorej predtým neuvažovali.

Pri zhromažďovaní príkladov od národných koordinátorov a multiplikátorov, ktorí používajú GBL v ich každodennej práci, sme zistili, že väčšina z nich recyklovala mechanizmy existujúcich hier, zatiaľ čo iní vyvíjali svoje vlastné. Objavíte ich na konci tejto časti. Najprv si však pozrime niektoré základné koncepty.



TROCHU TEÓRIE...

→ Hlavná charakteristika hier

Jane McGonigal sa vo svojej prelomovej knihe „Reality is Broken“ (Realita je pokazená) hlboko ponára do základných prvkov, ktoré robia hry takými pútavými.

Hry sa riadia štyrmi základnými prvkami:

Cieľ

Konečný cieľ, ktorý vedie hráčov hrou a dáva im pocit zmysluplnosti.



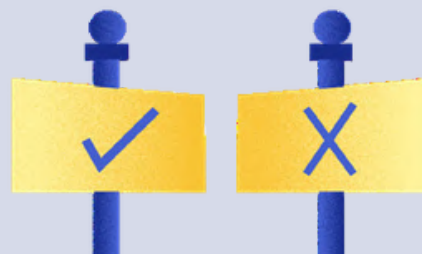
Pravidlá

Definujte obmedzenia, ako môžu hráči dosiahnuť cieľ, a povzbudzujte ich, aby na splnenie svojich cieľov využili svoju kreativitu a strategické myslenie.



Spätná väzba

Umožňuje hráčom merať svoj pokrok smerom k cieľu a to, ako blízko sú k jeho dosiahnutiu, čím posilňuje motiváciu a angažovanosť.



Dobrovoľná účasť

Posilňuje hráčov tým, že zvyšuje pôžitok a vytvára pocit spolupatričnosti.



Tieto prvky tvoria dynamický systém, kde každý prvok ovplyvňuje ostatné a je nimi ovplyvňovaný. Dobre navrhnutá hra efektívne vyvažuje tieto prvky, aby vytvorila pre hráčov obohacujúci a príjemný zážitok.

➔ ZÁKLADNÉ PRVKY HERNÉHO DIZAJNU

Aby bola hra úspešná, je potrebné zohľadniť niektoré základné prvky, ako ich načrtol expert na herný dizajn Jesse Schell. Všetky sú rovnako dôležité pre analýzu alebo navrhovanie hier a sú rozdelené do štyroch kategórií.

1/ Mechanika

Toto sú **pravidlá a postupy**, ktorými sa hra bude riadiť: cieľ hry, ako ho dosiahnuť, čo sa stane, keď sa o to hráči pokúsia a čo je zakázané.

Bude to zahŕňať aspekty, ako napríklad to, či budete hrať hodom kockou, či sa pešiak posunie o jedno políčko dopredu alebo či sa hráči budú posúvať o úrovne pri plnení úloh. V podstate načrtávajú, ako sa hra hrá.

Mechanika by mala byť vždy **prispôsobená konkrétnej vekovej skupine**, na ktorú sa zameriavate.

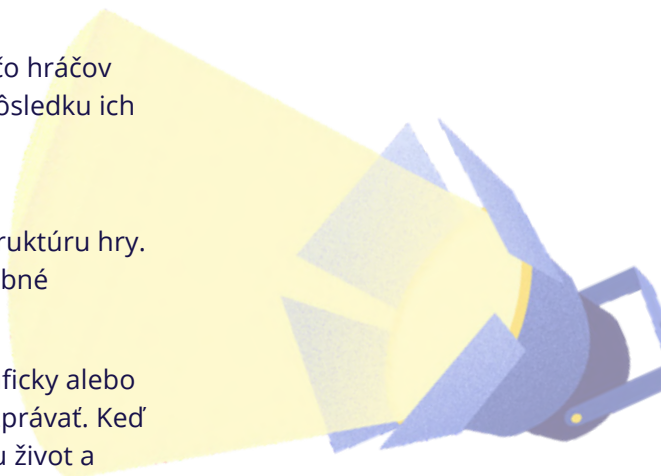


2/ Príbeh

Príbeh je **séria udalostí**, ktoré sa vo vašej hre odohrávajú. Je to to, čo hráčov priťahuje, núti ich zaujímať sa o postavy a ich výzvy a v konečnom dôsledku ich núti veriť v to, čo ste vytvorili. Príbeh ho robí vzrušujúcejším a ľahšie pochopiteľným.

Rozprávanie slúži ako zápleтка, ktorá vytvára kontext, pozadie a štruktúru hry. Môže napríklad zahŕňať prostredia, udalosti, postavy a všetky potrebné informácie na rozvoj deja hry.

Dobrá príbeh je kľúčový pre zapojenie a môže byť prezentovaný graficky alebo slovne. Mechanika hry by mala podporovať príbeh, ktorý chcete rozprávať. Keď mechanika a príbeh bezproblémovo spolupracujú, vdýchnu príbehu život a vytvoria pohlcujúci zážitok.



3/ Estetika

Estetika je vizuálny aspekt, ktorý prispieva k celkovému pocitu a vzhľadu hry. Je to to, ako bude vaša hra vyzerieť a znieť. Je to najzreteľnejší aspekt pre hráčov, a preto má priamejší vzťah k ich zážitku. Zahŕňa prvky ako grafika, ilustrácie, zvuky, hudba a ďalšie prvky, ktoré sú nevyhnutné pre estetiku hry.

V prípade Eurodesku to znamená používanie prvkov značky Eurodesk a zároveň podporu deja a vizuálnej estetiky hier.



4/ Technológia

Technológia sa nevzťahuje len na použitú „high-tech“, ale aj na akýkoľvek materiál alebo interakciu, ktorú vaša hra vyžaduje. Napríklad papier a ceruzka, kocky alebo pešiáci, ktoré budete počas hry používať. To je dôležité, pretože tieto prvky určujú možnosti, ktorým môže hráč čeliť. Je to najmenej viditeľný prvok.

Jednoduché hry sa zvyčajne vyznačujú priamočiarou mechanikou a dynamikou. Napríklad v hre Piškvorky zostávajú pravidlá rovnaké, či už hru začínate alebo sa blížite ku koncu. Naopak, v zložitejších hrách, ako je Risk, sa s postupom hry objavujú ďalšie pravidlá a zložitosti.



→ HLAVNÉ TYPY HRÁČOV

Hráči prejavujú pri hraní hier rôznorodú motiváciu. Hoci existuje množstvo rámcov na kategorizáciu typov hráčov, Bartleho typy hráčov zostávajú základným modelom, ktorý rozdeľuje hráčov do štyroch hlavných skupín:

Spoločenský

Sú zapojení do komunity. Poháňaní predovšetkým sociálnymi väzbami, prosperujú zo spolupráce a budovania vzťahov s ostatnými. Približne 80 % hráčov sa s týmto typom stotožňuje.



Prieskumníci

Vyznačujú sa zvedavosťou a radi objavujú všetky aspekty hry, či už skryté alebo technické problémy, čo z nich robí skvelých testerov. Keďže si to vyžaduje čas, neznášajú hry, ktoré majú časové obmedzenia.



Cieľavedomí

Sú cieľavedomí a súťaživí, nachádzajú uspokojenie v prekonávaní výziev a zbieraní herných odmien, ako sú odznaky, body, hodnotiace tabuľky alebo výzvy. Zaujímajú sa o merateľné úspechy.



Vrahovia

Charakteristickým znakom ich súťaživého ducha je dominancia nad súpermi a dosiahnutie víťazstva, ak je to možné, s výraznou výhodou. Tieto profily milujú adrenalín a chaos.



Pamätať na tieto typy hráčov, najmä pri testovaní hier s koncovými používateľmi, je nevyhnutné. Je vaša hra uspokojivá pre rôzne typy hráčov a ak nie, aké ingrediencie chýbajú?

➔ AKO NAVRHOVAŤ SVOJE HRY

Nie každý sa môže stať herným majstrom. Základné herné prvky opísané vyššie však môžu podporiť vašu kreativitu. Okrem toho uvádzame niekoľko otázok, ktoré vám pomôžu sformulovať nápad na hru.

1/ Stanovte si ciele

Prvým krokom je ujasniť si svoje ciele – aké hodnoty chcete, aby vaša hra niesla a čo chcete, aby si hráči z hrania tejto hry odniesli?

2/ Urobte si prieskum

Dobre si preštudujte tému, aby ste definovali prvky, ktoré chcete do hry integrovať, a ako budú rezonovať s vašou cieľovou skupinou. Toto je obzvlášť dôležité pre príbeh/rozprávanie.

3/ Majte na pamäti svoje publikum

Pre akú konkrétnu vekovú skupinu je hra určená? Akých zručných a informovaných hráčov očakávate? Ak je hra príliš náročná, môže priniesť opačný výsledok. Inkluzívny prístup zabezpečuje, že sa všetci účastníci môžu zapojiť a súťažiť bez ohľadu na ich všeobecné kultúrne znalosti.

4/ Uvedte kontext

Bude sa hra hrať vonku, v interiéri alebo v oboch priestoroch? Bude sa hrať raz alebo viackrát? Aký je rozpočet na jej výrobu a kto ju bude vyrábať? Tieto informácie sú obzvlášť dôležité z hľadiska estetiky a použitej technológie.

5/ Navrhnite si hru

Keď budete mať tieto prvky, musíte zistiť, či môžete na podporu svojho účelu použiť už existujúce hry, alebo či chcete vyvinúť vlastné. V nasledujúcich častiach tejto príručky nájdete množstvo inšpirácií.



VEĽA INŠPIRÁCIE

V tejto časti objavíte hlavnú „rodinu“ hier, ktoré možno použiť na informovanie, zapojenie a posilnenie postavenia mladých ľudí v informačných službách pre mládež.

Získate prehľad o ich mechanizmoch a príkladoch, ako ich možno prispôbiť kontextu informovania mládeže – či už s cieľom informovať o programoch a politikách EÚ pre mládež alebo o témach, ako je účasť mládeže a udržateľný rozvoj.

Hry boli rozdelené do **troch hlavných kategórií** s niekoľkými príkladmi zo siete Eurodesk.

V rámci každej kategórie budú uvedené príklady hier, zoradené podľa úrovne obtiažnosti.

1/ Klasické hry

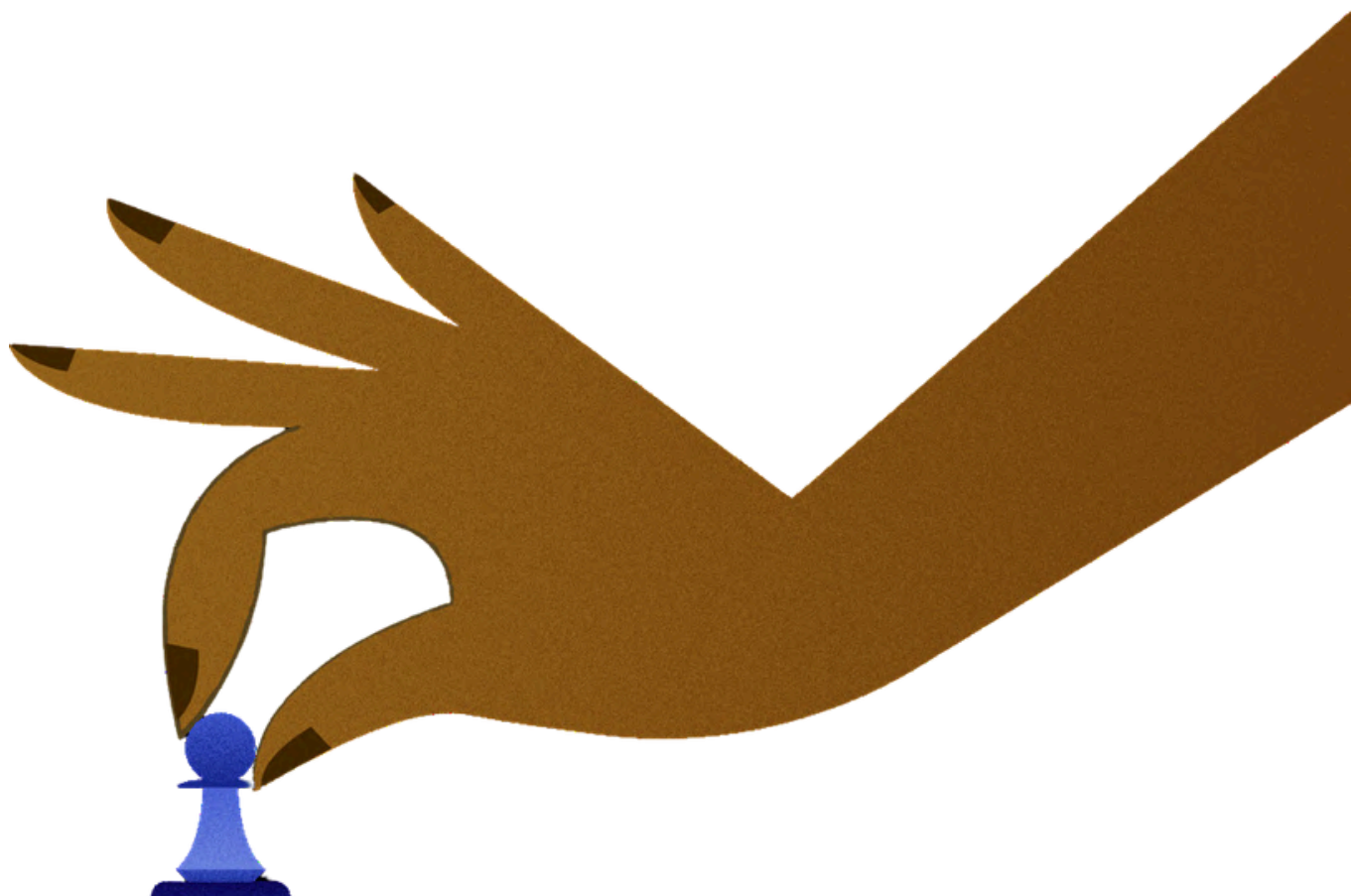
Vyznačujú sa viac-menej jednoduchými pravidlami a môžu ich hrať ľudia všetkých vekových kategórií (napr. spoločenské hry, pexeso, tabu).

2/ Hry na obratnosť a náročné úlohy

Sú charakteristické zameraním na fyzické alebo mentálne zručnosti (napr. Jenga, pucle, Jungle Speed).

3/ Pohlcujúce hry

Sú charakteristické interaktívnymi a pútavými zážitkami (napr. únikové miestnosti, hľadanie pokladu, hry na hrdinov).



➔ 1/ KLASICKÉ HRY

Spoločenské hry, jednoduché a stredne náročné

Stolové hry patria medzi najbežnejšie typy hier. Zvyčajne zahŕňajú presúvanie alebo umiestňovanie figúrok na vopred označenú hraciu dosku podľa súboru pravidiel (mechanika hodu a ťahu). Niektoré stolové hry sa riadia jednoduchými pravidlami: hráči zvyčajne hodia kockou a presúvajú svoju figúrku na hracej doske podľa hodeného čísla.

Na doske sú zvyčajne vyhradené **priestory so špeciálnymi pokynmi**. Môžu to **byť**:

1/ Políčka s otázkami

Keď sa hráč dostane na pole s otázkami, musí odpovedať na otázku týkajúcu sa konkrétnej témy (napr. európske dejiny, kultúra a šport, programy EÚ pre mládež). Odpovedanie umožní hráčovi:

- Posuňte sa o určitý počet políčiek
- Získajte body
- Vyhnite sa penalizácii

2/ Akčné priestory

Pristátie na týchto políčkach môže spustiť rôzne aktivity, ako napríklad:

- Ťahanie karty s inštrukciami
- Splnenie výzvy
- Účasť v minihre

3/ Víťazstvo v hre

Cieľom hry je zvyčajne dosiahnuť najprv konkrétne políčko na hracej doske (napr. „Cieľ“ alebo „Domov“). Niektoré hry môžu od hráčov vyžadovať, aby nazbierali určitý počet bodov alebo splnili konkrétnu úlohu.

Tieto princípy vytvárajú jednoduchú, no pútavú štruktúru, kde sa hráči spoliehajú na kombináciu šťastia (hod kockou) a vedomostí (odpovedanie na otázky), aby postupovali a nakoniec vyhrali hru.

Stredne zložené spoločenské hry stavajú na základnej mechanike hádzania a ťahania, ale zavádzajú ďalšie prvky, ktoré pridávajú strategické rozhodovanie alebo faktor šťastia. V tejto kategórii nájdete hry ako Goose Game a Hadíky a rebríky.

Tieto typy hier sú ideálne, keď nie ste herný expert a/alebo máte málo času na realizáciu niektorej aktivity (napr. na veľtrhu alebo festivale).

Euro-Learner

Cieľ hry

Hra „Euro-learners“ je určená pre deti stredných škôl a jej cieľom je informovať ich o hodnotách a ideáloch Európskej únie, jej histórii a jej hlavných programoch pre mladých ľudí.

Pravidlá hry

Aby sa hráči mohli pohybovať po hracej doske, musia odpovedať na otázky týkajúce sa Európskej únie, ako napríklad klimatická kríza a čo EÚ v tejto veci robí, spravodlivá transformácia, vzdelávanie, ľudské práva, Európska zelená dohoda, história Európy a príležitosti pre mládež v Európe a európske programy mobility. Hráči môžu diskutovať a odpovedať so svojou skupinou a po tom môže nasledovať diskusia s pracovníkom pre mládež v oblasti informačných technológií.

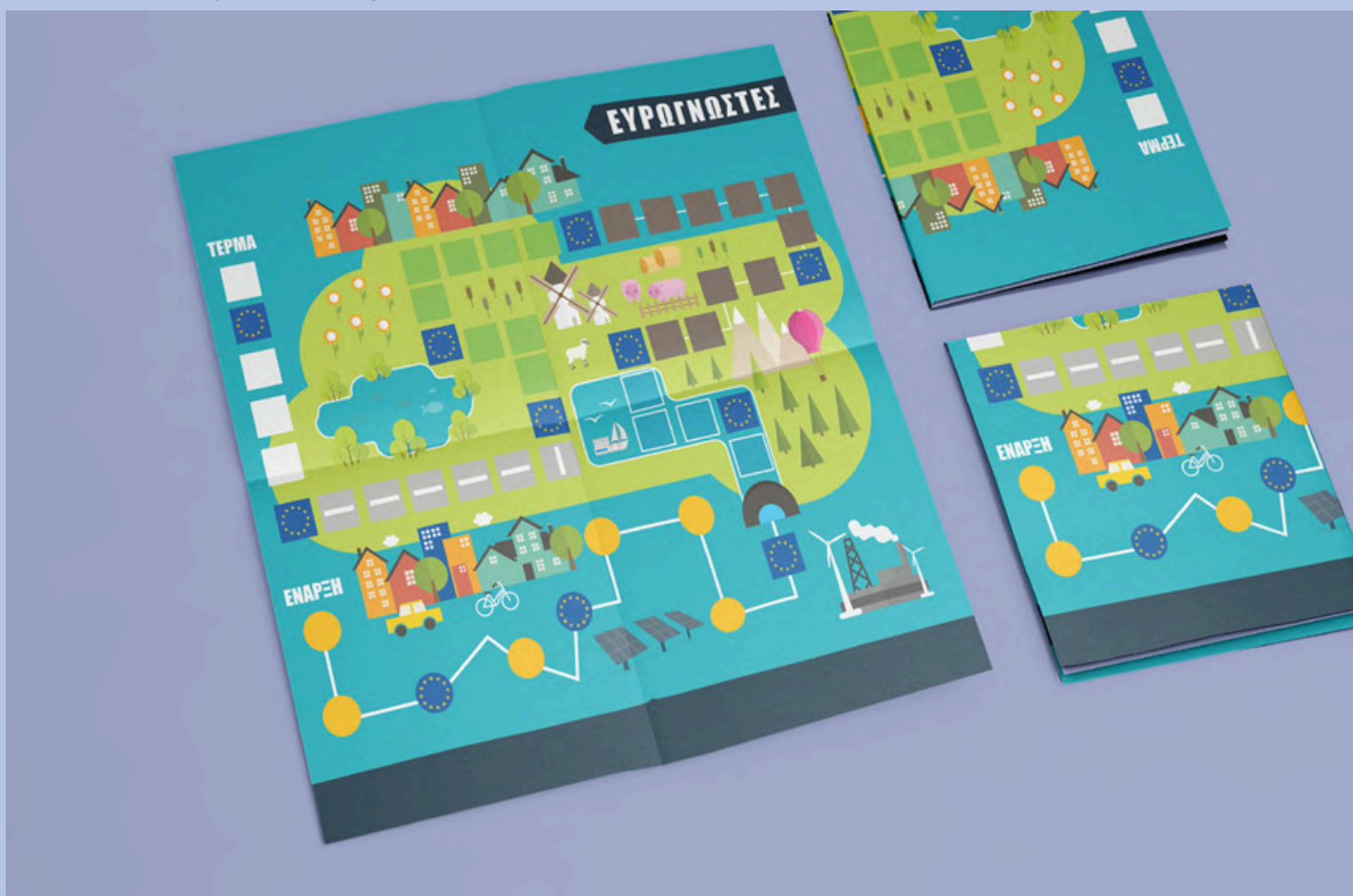
Prvky

Spoločenská hra, kocky, pešiaci a karty s otázkami a odpoveďami.

Trvanie
≈ 45 min

Organizácia

Združenie aktívnych mladých ľudí Floriny (OENEF), Grécko



EuroRace

Cieľ hry

Hra Eurodesku „EuroRace“ je určená pre mladých ľudí a jej cieľom je propagovať príležitosti mobility a povzbudzovať ich, aby sa stali globálnymi a aktívnymi občanmi.

Pravidlá hry

EuroRace je inšpirovaná známou hrou Goose Game. Je to jednoduchá, ale zábavná stolová hra, v ktorej záleží na šťastí. Aby hráči vyhrali, musia sa dostať do cieľa; urobia tak hodom kockou a odpovedaním na otázku podľa farby pristávacieho políčka, až kým sa nedostanú na koniec. Háčik nastáva, keď pristanete na špeciálnych políčkach, kde môžete vyhrať bonusové ťahy. Je to rýchla a jednoduchá hra, ktorá sa spolieha na trochu šťastia a vašu schopnosť čeliť európskym výzvam.

Prvky

Spoločenská hra, kocky, pešiaci a karty s otázkami a odpoveďami.

Trvanie
≈ 30 min

Organizácia

Odkaz na Eurodesk v
Bruseli



Stolové hry, komplexné

Tieto hry idú nad rámec jednoduchého hádzania a ťahania a zavádzajú zložitejšie mechaniky, ako je riadenie zdrojov, strategické plánovanie, aukcie alebo vyjednávanie. V tejto kategórii nájdete hry ako Monopoly alebo Ticket to Ride.

Vyžadujú od hráčov, aby premýšľali niekoľko krokov dopredu, riadili zdroje a potenciálne súťažili alebo spolupracovali s ostatnými hráčmi. Často majú strmšiu krivku učenia, ale ponúkajú strategickejší a pútavejší zážitok.

Pre pracovníkov v oblasti informačných technológií pre mládež je potrebná určitá príprava, aby sa oboznámili s pravidlami a vedeli ich vysvetliť. Tieto hry si zvyčajne vyžadujú viac času na hranie.

Dobrodružstvá v Európe

Cieľ hry

„Dobrodružstvá v Európe“ je vzdelávacia aktivita pre malé skupiny mladých ľudí. Cieľom je predstaviť príležitosti, ktoré Európa ponúka mladým ľuďom, a ukázať, aká rozmanitá a bohatá je jej kultúra.

Pravidlá hry

Eurodesk „Dobrodružstvá v Európe“ je založené na koncepte Ticket to Ride. Hráči cestujú po Európe a plnia výzvy, aby získali lístky, ktoré im umožnia presunúť sa na ďalšie miesto v ich pláne cesty. V každom kole hráč hodí kockou a musí splniť výzvu na základe čísla/farby karty. Správne odpovede alebo úspešné splnenie výziev hráčovi prinesú lístok, ktorý môže použiť na postup na svojej ceste. Ak hráč výzvu nesplní, zostáva na aktuálnom mieste. Hra končí, keď hráč dokončí celý svoj plán cesty a je vyhlásený za víťaza.

Prvky

Spoločenská hra, kocky, pešiáci, zariadenie na meranie času a karty s otázkami a odpoveďami.

Trvanie
≈ 20 min

Organizácia

Odkaz na Eurodesk v Bruseli



Obrázok z Eurodesk Poľsko

Mobilitopoly

Cieľ hry

Hranie hry „Mobilitopoly“, klasická hra „Monopoly“ prispôsobená téme mobility mládeže, dáva mladým účastníkom šancu:

- Objavte a naučte sa používať nástroj Eurodesk „Vyhľadávač príležitostí“;
- Oboznámte sa s kampanou „Time to move“ a informujte sa o nej;
- Pozrite si a zvážte autentické príklady príležitostí v oblasti mobility mládeže;
- Pochopte mobilitu mládeže ako prax, a to vo všetkých jej kánonických krokoch, nástrojoch, procesoch a výsledkoch (napr. preplatenie cestovných nákladov, ubytovania a stravy, získanie certifikátu YouthPass na konci mobilitej praxe atď.);
- Dozviete sa viac o Európskej únii spolu so všetkými výhodami, ktoré prináša mladým európskym občanom, pokiaľ ide o mobilitu a príležitosti pre mládež vo všeobecnosti, a šírte jej základné a pozitívne hodnoty.

Pravidlá hry

Klasické pravidlá pôvodnej hry „Monopoly“, prispôsobené téme mobility mládeže.

Prvky

Spoločenská hra, kocky, pešiaci, karty, bankovky.

Trvanie

60-90 min

Organizácia

Mládežnícke združenie „Mládež v EÚ“, Chorvátsko



Euro-Opportunities (Euro-príležitosti)

Cieľ hry

Hra „Euro-Opportunities“ vyžaduje od hráčov, aby sa prezentovali ako účastníci programov mobility. Ich úlohou je podporovať osobný rozvoj svojej postavy a získať čo najviac bodov. Hra ponúka rôzne rozvojové príležitosti – programy, iniciatívy, súťaže a mobility.

Hráči môžu tiež získať body za špeciálne úspechy v jednej zo siedmich oblastí: stáže, miestne iniciatívy, dobrovoľníctvo, súťaže, cestovanie, výmeny a veda. Rozvíjaním sa v hre sa mladí ľudia zoznamujú s rôznymi programami, ktoré majú k dispozícii, a začínajú si ich spájať s výhodami a osobným rastom.

Pravidlá hry

Táto hra je založená na stratégii. Keď si hráči vyberú jednu z piatich dostupných postáv, musia sa rozhodnúť, či chcú získať body. Každý hráč môže postupne vykonať dve z troch možných akcií: získať žetón, presťahovať sa do inej krajiny alebo kúpiť si kartu mobility. Na to musia premýšľať o svojich ďalších krokoch a byť múdri vo svojich rozhodnutiach. Karty mobility sú rozdelené do troch kategórií – zručnosti, vedomosti a postoje – a majú určitý počet bodov v závislosti od vzdelávacích výhod, ktoré im daná príležitosť na karte poskytuje. Hráči si ich môžu kúpiť za žetóny (charizma, talent, peniaze, vedomosti a zvedavosť).

Prvky

Spoločenská hra, figúrky, karty mobility, karty postáv, žetóny kvality a žetóny úspechov.

Trvanie

60-90 min.

Organizácia

Národná kancelária Eurodesk Poľsko



Obrázok z Eurodesk Poľsko

Pamäťová hra

Hlavný princíp hry zameranej na pamäť sa točí okolo testovania a precvičovania schopnosti hráča spomenúť si na informácie v krátkom čase. Hry zamerané na pamäť môžu hrať jednotlivci alebo viacerí hráči. Cieľom je nájsť zodpovedajúci pár pre každú odhalenú kartu.

Pravidlá hry

- Sada kariet je položená lícom nadol na hraciu plochu.
- Hráči sa striedajú v odhaľovaní kariet, zvyčajne jednu po druhej.
- Cieľom je nájsť zodpovedajúci pár pre každú odhalenú kartu.
- Keď hráč úspešne odhalí zodpovedajúci pár, tieto karty si ponechá a ide na ďalší ťah.
- Ak hráč odhalí nezhodné karty, opäť ich otočí lícom nadol a jeho ťah končí. Karty môžu byť odhalené znova v neskorších kolách.
- Hráč s najväčším počtom zhodných párov na konci vyhráva.

V kontexte Eurodesku môžu byť hry zamerané na pamäť pútavým spôsobom, ako predstaviť mladým ľuďom rôzne programy EÚ pre mládež, podnietiť ich zvedavosť a povzbudiť ich k ďalšiemu objavovaniu.

Úroveň obtiažnosti je možné upraviť zmenou počtu kariet a zložitosti obrázkov alebo symbolov.



MemorEurope

Cieľ hry

Táto hra sa zameriava na to, ako účastníci vnímajú Európsku úniu a ako blízko je k ich každodennému životu.

Pravidlá hry

V rámci hlavných programov, ako sú Erasmus+ a Európsky zbor solidarity, krajín a symbolov EÚ (euro atď.), bolo vytvorených 60 kariet/30 párov. Hráči otáčajú dvojice kariet lícom nadol, aby našli zhodné karty. Striedajú sa a zhodné dvojice sa z mriežky odstraňujú. Hra pokračuje, kým sa nenájdu všetky dvojice, pričom hráč s najväčším počtom párov vyhráva. Je to zábavná hra, ktorá testuje a zlepšuje pamäťové schopnosti.

Prvky

Sada kariet.

Trvanie
≈ 40 min

Organizácia

Eurodesk Taliansko a Eurodesk Brusel
Link



Kde som?

Cieľ hry

Cieľom hry „Kde som?“ je vzbudiť zvedavosť o európskych krajinách a inšpirovať v hráčoch túžbu dozvedieť sa viac o krajinách, ktoré objavujú, ako aj o možnostiach mobility.

Pravidlá hry

Túto pamäťovú hru možno hrať dvoma spôsobmi, klasickou verziou a dynamickejšou, ktorá zapája mladých ľudí do hry.

Pre maximálne 5 účastníkov: hráči budú musieť nájsť zodpovedajúce dvojice. Otáčaním kariet odhalia obrázky európskych krajín a fakty o nich. Hráči si pri odhaľovaní kariet zapamätajú, kam ktorá informácia patrí. Vyhráva ten, kto nájde najviac dvojíc krajín a faktov!

Pre viac hráčov potrebujete aspoň dve skupiny od 2 až 6 mladých ľudí. Každá skupina môže písať na tabuľu. Facilitátor predloží každej skupine na 10 sekúnd kartu „Kde som?“. Každá skupina bude mať potom 30 sekúnd na diskusiu a zapísanie svojej odpovede (názov krajiny). Ak žiadna zo skupín nenájde odpoveď, facilitátor prečíta jednu z kariet s „indíciami“ a dá každej skupine 30 sekúnd na odpoveď. Skupina, ktorá ako prvá dá správnu odpoveď, má 10 sekúnd na to, aby umiestnila krajinu na mapu Európy a získala bod. Ak sa im to nepodarí, facilitátor prečíta „otázky“ k krajine. Skupina, ktorá odpovie správne, sa pokúsi umiestniť krajinu na mapu a získať bod. Na konci hry vyhráva tím s najväčším počtom bodov a získa propagačné darčeky, ako aj ďalšie informácie o Európe a európskych príležitostiach v spolupráci s učiteľmi.

Prvky

Dvojice kariet a mapa Európy + karty „otázky“, „nápovedy“ a „dobré body“ pre druhú možnosť hry, ako aj papierové alebo tablety.

Trvanie

20-60 min

Organizácia

Info Jeunes Auch, Eurodesk France multiplikátor, Francúzsko





Image from Eurodesk France

Tabu

Základným princípom hry Tabu je prinútiť spoluhráčov uhádnuť tajné slovo na karte bez použitia určitých zakázaných slov uvedených na tej istej karte („tabuizované“ slová) v časovom limite. Tieto tabuizované slová nejakým spôsobom súvisia s tajným slovom.

Pravidlá hry

- Hráči sú rozdelení do tímov.
- Tímy sa striedajú, pričom jeden hráč slúži ako „podávateľ indícií“ pre svoj tím, zatiaľ čo ostatní členovia tímu musia uhádnuť tajné slovo.
- Podávateľ indícií poskytuje slovné indície a popisy, aby pomohol svojim spoluhráčom uhádnuť tajné slovo. Nesmie použiť žiadne z tabuizovaných slov uvedených na karte.
- Ak spoluhráč použije tabuizované slovo alebo samotné tajné slovo, súperov tím zakričí „Tabu!“ a kolo končí bez bodu. Ak časovač vyprší a nikto slovo správne neuhádne, kolo končí bez bodu.
- Spoluhráči sa snažia uhádnuť tajné slovo na základe indícií.
- Na každé kolo je časový limit, zvyčajne okolo jednej minúty.
- Ak spoluhráč správne uhádne tajné slovo pred vypršaním času, tím získa bod.
- Tím s najväčším počtom bodov na konci hry vyhráva.

Tabu je rýchla a vzrušujúca hra, ktorá vyžaduje kreativitu, komunikačné zručnosti a rýchle myslenie. Je ľahko použiteľná v rôznych kontextoch, pretože študenti rýchlo pochopia mechaniku.

V kontexte informácií pre mládež je to zábavný spôsob, ako predstaviť kľúčové pojmy, ktorý si nevyžaduje veľa materiálov, pretože telefón môžete použiť ako časovač a kartičky si môžete vytlačiť sami.



TabEU

Cieľ hry

Cieľom tejto hry je podnietiť účastníkov, aby sa zábavnou formou zamysleli nad rôznymi konceptmi týkajúcimi sa Európskej únie.

Pravidlá hry

Cieľom hry je, aby hráč (podávateľ indícií) nechal svojich spoluhráčov uhádnuť slovo na karte hráča bez použitia samotného slova alebo ďalších slov uvedených na karte, takzvaných „zakázaných slov“. Napríklad, na uhádnutie slova „Parlament“ sú zakázané nasledujúce slová: „zákon“, „inštitúcia“, „poslanci“, „zástupcovia“ alebo „senátori“ a nemôžu sa použiť!

Prvky

Sada kariet.

Trvanie
≈ 30 min

Organizácia

Eurodesk Italy



➔ 2/ HRY ZAMERANÉ NA ZRUČNOSŤ A NÁROČNÉ VÝZVY

Hry zamerané na obratnosť a náročné úlohy pozývajú hráčov, aby vynikli v reálnom svete prostredníctvom fyzických alebo mentálnych výziev. Tieto hry idú nad rámec bodov a úrovní a vyžadujú sústredenie, zručnosť a strategické myslenie spôsobom, ktorý je zábavný aj stimulujúci.

Jenga

Cieľom hry Jenga je opatrne odstrániť drevené bloky z postavenej veže bez toho, aby sa zrútila. Hra preverí vašu koordináciu oko-ruka, trpezlivosť a strategické myslenie.

Pravidlá hry

Vedúci postaví vežu z drevených blokov s podstavcom 3x3, pričom strieda smer jednotlivých vrstiev. Cieľom nie je byť tým, kto spôsobí pád veže! Všetci sa striedajú v odstraňovaní jedného bloku jednou rukou. Druhou rukou sa nemôžete dotknúť veže, všetko závisí od nájdania voľného bloku. Keď blok vyberiete, umiestnite ho na úplný vrchol, čím sa veža stáva vyššou a ešte viac vratkou. Hra pokračuje, kým to veža už neznesie a nerozpadne sa. Ktokoľvek urobí posledný ťah, ktorý vežu zhodí, prehráva!

Jenga ponúka jednoduchý, ale pútavý spôsob, ako začleniť aktívne učenie a stratégiu do rôznych vzdelávacích prostredí. V kontexte Eurodesku sa táto klasická hra už používa na propagáciu rôznych tém, ako sú programy EÚ pre mládež, jednoduchým pridaním otázok/výziev pod bloky.



Obria Jenga

Cieľ hry

Cieľom Eurodesku „Obria Jenga“ je dynamickým spôsobom propagovať rôzne témy súvisiace s Európskou úniou, od kultúry až po príležitosť.

Pravidlá hry

Pravidlá sú veľmi jednoduché! Účastníci jeden po druhom vytiahnu jeden blok z veže (okrem horných troch radov), odpovedia na kvízovú otázku alebo splnia úlohu na ňom a potom blok umiestnia na vrchol veže. Ak je odpoveď alebo splnená úloha správna, získajú bod. Ak nie, skúsia to znova s ďalším blokom. Hrajú tak dlho, ako chcú, alebo kým sa veža nezrúti.

Prvky

Jenga a karty s otázkami a odpoveďami.

Trvanie
≈ 20 min

Organizácia

Eurodesk Poľsko a Eurodesk Maďarsko



Obrázok z Eurodesk Poľsko



Hádanka

Hádanky fascinujú ľudí už stáročia a ponúkajú jedinečnú kombináciu výziev a intelektuálnej stimulácie. Hádanky môžu mať mnoho podôb, od zložitých hádaniek a kryptických krížoviek až po hlavolamy a logické úlohy.

Všeobecné prvky logických hier sú:

1/ Výzva

V jadre každej hádanky sa skrýva špecifická výzva. Môže to byť chýbajúci dielik v obrázku, pomiešaná správa alebo súbor zdanlivo nesúvisiacich indícií. Výzva podnecuje zvedavosť a zapáľuje túžbu nájsť riešenie.

2/ Mentálna angažovanosť

Aby jednotlivci odhalili záhadu, musia zapojiť rôzne kognitívne procesy. To často zahŕňa dôkladné pozorovanie, identifikáciu vzorcov a vzťahov medzi prvkami a trochu kreatívneho myslenia. Niektoré hádanky vyžadujú logické uvažovanie alebo dedukciu, zatiaľ čo iné môžu mať prospech z experimentovania metódou pokus-omyl.

3/ Odmena

Vyvrcholením tohto mentálneho úsilia je moment „aha!“ – moment objavu, keď riešenie zacvakne na svoje miesto. To prináša pocit úspechu a uspokojenia, čím posilňuje inherentnú hodnotu vytrvalosti a kritického myslenia.

Hádanky ponúkajú pozoruhodný nástroj pre pedagógov a pracovníkov v oblasti informačných technológií pre mládež. Ich inherentná náročnosť a schopnosť zapojiť rôzne kognitívne zručnosti ich robia ideálnymi na podporu učenia a objavovania v rôznych témach a disciplínach. Napríklad v informačných centrách pre mládež sa hádanky kreatívne využívajú na predstavenie zložitých myšlienok, ako je európska geografia alebo európska mobilita, čím sa demonštruje sila týchto hlavolamov prepojiť zábavu so zmysluplným získavaním vedomostí.



Build Europe- Postav Európu

Cieľ hry

Cieľom hry „Build Europe“ je vytvoriť bezplatnú a prístupnú hru pre mládežnícke organizácie, najmä tie, ktoré pracujú so znevýhodnenou mládežou. Hra propaguje európsku identitu, aktívne občianstvo a príležitosti dostupné prostredníctvom programov Eurodesk a Erasmus+.

Pravidlá hry

Hra je progresívna mapa Európy s logickými úlohami. Hráči (alebo tímy) súťažia o najrýchlejšie dokončenie každej úrovne:

- Úroveň 1: Umiestnite všetky členské krajiny Eurodesku na obrovskú mapu.
- Úroveň 2: Umiestnite jednotlivé dieliky krajín v rámci ich hraníc na mapu.
- Úroveň 3: Zostavte vlajku každej krajiny na mape.
- Úroveň 4: Nájdite a umiestnite dlaždicu hlavného mesta každej krajiny na mapu.

- Úroveň 5: Pridajte posledné úpravy umiestnením dlaždíc Európskej únie na mapu. Hra sa môže hrať súťažne, pričom najrýchlejší tím na každej úrovni získava body. Prípadne je možné použiť odpočítavanie pre rýchlejšie hranie.

Prvky

Veľká tabuľa/mapa krajín Eurodesku (450 x 450 cm), háčky krajín, vlajky a EÚ. Tiež bezpečnostné stojany, ukazovatele skóre, hodiny na odpočítavanie, pokyny, pravidlá a prílohy s otázkami a odpoveďami.

Trvanie

30 min- 3 hod.

Organizácia

Eurodesk Španielsko, Mestská rada Albacete



Le Puzzl' Europe

Cieľ hry

Podporte učenie sa európskej geografie a programov EÚ pre mládež prostredníctvom dvoch súťaží.

Pravidlá hry

Lektor rozloží na podlahu dve identické puzzle: mapu Európy s prázdnyimi políčkami pre hlavné mestá a vlajky. Dva tímy súťažia proti sebe v časovo obmedzenej výzve.

- 1. kolo: tímy sa pretekajú v správnom zostavení Európy. Tím, ktorý skončí ako prvý, vyhráva kolo (iba ak je mapa správna, ak nie, preteky pokračujú). Druhý tím musí dokončiť svoju vlastnú mapu predtým, ako hráči prejdú do 2. kola.
- 2. kolo: Keď sú mapy hotové, tímy musia správne umiestniť názvy európskych hlavných miest na ich príslušné miesta.
- 3. kolo: Nakoniec musia tímy umiestniť správne vlajky na každú krajinu.

Vyhráva tím, ktorý najrýchlejšie dokončí všetky kolá.

Nasleduje kvíz, ktorý overí celkové vedomosti o programoch EÚ pre mládež. Vyhráva tím, ktorý odpovie na najviac otázok.

Prvky

2 puzzle s mapou Európy, kvízové otázky.

Trvanie
≈ 50 min

Organizácia

Informačné centrum pre mládež v Antibes, Eurodesk France



Jungle Speed (Rýchlosť džungle)

Jungle Speed je rýchla hra, v ktorej sa všetci pretekajú, aby sa zbavili svojich kariet, pričom hráči sa snažia byť prví, ktorí chytia totem v strede, keď sa objaví zodpovedajúca karta s odpoveďou/akciou.

Pravidlá hry

- Každý hráč začína s rukou kariet s rôznymi symbolmi. Do stredu je umiestnený totem. Cieľom je byť prvým hráčom, ktorému minú karty.
- V každom kole hráči súčasne otočia vrchnú kartu svojho balíčka. Ak dvaja alebo viacerí hráči odhalia karty s rovnakým symbolom, prvý hráč, ktorý chytí totem, vyhráva kolo a zbiera karty ostatných hráčov, ktorí odhalili zhodný symbol.
- Ak hráč chytí totem, keď nie je žiadny zhodný symbol, musí si vziať všetky karty lícom nahor od ostatných hráčov vrátane tých, ktoré boli zahrané v predchádzajúcich kolách, ale ešte neboli vyhrané.
- Hra končí, keď hráčovi dôjdu karty.

Rýchlosť džungle sa dá prispôsobiť práci s informáciami pre mládež použitím kariet, ktoré obsahujú názov programu alebo iniciatívy a zodpovedajúcu kartu s popisom tohto programu alebo iniciatívy. Napríklad hráči by si mohli vziať totem, ak sa súčasne objavia karty „DiscoverEU“ a „Cestovný lístok na objavovanie Európy, keď máš 18 rokov“.



➔ 3/ IMERZNÉ HRY

Imerzné hry pozývajú hráčov, aby sa ponorili do herného sveta prostredníctvom pútavých a interaktívnych zážitkov. Využívaním technológií a rozprávania príbehov, ktoré stierajú hranicu medzi realitou a fikciou, sa tieto hry snažia, aby sa hráči cítili, akoby boli postavami, ktoré hrajú. Imerzné hry presahujú rámec obyčajných bodov a úrovní a vyžadujú si intenzívne sústredenie, zručnosti a strategické myslenie, vďaka čomu sú zábavné aj mentálne pútavé.

Únikové miestnosti

Únikové miestnosti sú zábavným spôsobom, ako interaktívne zapojiť účastníkov do danej témy. Tieto hry využívajú technológie a rozprávanie príbehov na stieranie hranice medzi realitou a fantáziou, vďaka čomu sa cítite ako skutočná súčasť herného sveta.

Spolupráca je v týchto hrách silným prvkom, čo ich robí obzvlášť relevantnými v práci s mládežou. Vytvorením príbehu, ktorý si vyžaduje neustále riešenie problémov na odomknutie ďalšej fázy, musia hráči spolupracovať na riešení záhad pomocou indícií a logiky.

Všeobecné prvky únikových hier sú:

1/ Dej

Únikové miestnosti môžu byť čokoľvek, čo si predstavíte! Kľúčové je však mať silný príbeh; môže ísť o tajnú správu, skrytý predmet alebo dokonca únik. V prípade Eurodesku máme príklady únikových miestností, v ktorých mladí ľudia musia nájsť svoje pasy, aby sa mohli dostať vlakom, riešiť hádanky, aby sa vyhli kolapsu EÚ atď.

2/ Indície

Indície sú zvyčajne roztrúsené po celom vami vybranom priestore, či už je to vaša obývačka, dvor alebo dokonca online! Môžu to byť hádanky, kódy alebo skryté predmety, ktoré je potrebné nájsť. Hráči musia použiť svoje schopnosti riešenia problémov, aby rozlúštili nájdené indície. Povzbudzujte ich, aby kreatívne mysleli, spolupracovali a skúmali svoje okolie.

3/ Postup

Ako hráči spájajú indície a riešia hádanky, približujú sa k splneniu cieľa príbehu. Zvyčajne existuje jasný postup medzi jednotlivými krokmi; môže to byť otváranie dverí v klasických únikových miestnostiach, ale môže to byť aj možnosť otvoriť predmet (krabicu, batožinu atď.).

4/ Časovač

Časovač sa zvyčajne nastaví, aby sa vytvoril pocit naliehavosti. Môže to byť od niekoľkých minút do hodiny, v závislosti od zložitosti hádzanky.

5/ Podpora

Vo väčšine prípadov môžu hráči získať podporu od hostiteľa, ak sú v hre zablokovaní. Ak splnia výzvu v časovom limite (ak je stanovený), úspešne „unikli“! Ak nie, môžete odhaliť zostávajúce indície a vysvetliť záver príbehu.

Pridanou hodnotou únikových miestností je ich všestrannosť, môžete ich využiť na výučbu mnohých tém zábavnou formou. Všetko, čo potrebujete, je trochu fantázie a nejaké základné materiály!

V kontexte Eurodesku bolo navrhnutých niekoľko úspešných únikových miestností na preskúmanie príležitostí a tém súvisiacich s mládežou. Môžete použiť buď fyzickú „miestnosť“, digitálne prostredie alebo dokonca symbolický priestor, ktorý je potrebné odomknúť, napríklad pomocou krabíc alebo kufrov.



Dobrodružstvá v Berlíne a záhady v Rige

Cieľ hry

Eurodesk „Dobrodružstvá v Berlíne“ a „Záhady v Rige“ sú dve online únikové miestnosti. Počas hry účastníci objavujú informácie o kľúčových témach, ako je solidarita, dobrovoľníctvo, udržateľný rozvoj, Eurodesk a programy EÚ pre mládež.

Pravidlá hry

Je to asymetrická hra pre dvoch hráčov (dvoch jednotlivcov alebo dva tímy). To znamená, že hráči vidia na obrazovkách rôzne indície a musia si vymieňať informácie, aby vyriešili hádanky. Majte na pamäti, že hru nemožno hrať samostatne – musíte si nájsť inú osobu, ktorá s vami bude hrať; nie je tam čakáreň. Po načítaní hry nie je potrebné internetové pripojenie.

Prvky

Zariadenie s prístupom na internet

Trvanie
≈ 60 min

Organizácia

Soloth Games a Eurodesk Brussels Link



Nemecký kufor

Cieľ hry

Hlavným cieľom únikovej hry „Nemecký kufor“ je, aby účastníci našli svoje skryté lístky a doklady totožnosti predtým, ako sa vydajú na vlakovú stanicu, aby stihli vlak do Paríža. Musia vyriešiť sériu hádaniek, aby dokázali svoje znalosti o cestovaní a pobyte v zahraničí.

Pravidlá hry

Účastníci musia vyriešiť sériu hádaniek, aby našli svoje skryté cestovné doklady do 1,5 hodiny, pričom sa riadia indíciami a pracujú v tímoch. Hra zahŕňa dekódovanie správ, odomykanie kontajnerov a plnenie stanovenej postupnosti úloh založených na príbehu, v ktorom im rodičia schovali lístky a doklady totožnosti, aby otestovali ich pripravenosť na cestu do Francúzska.

Prvky

Hra vyžaduje smartfón s čítačkou QR kódov, perá, papier, lepiacu pásku a materiály dodané v hernom balení (označené herné figúrky, puzzle, zámky, karty s riešeniami a dekódovacie pomôcky). Spotrebný materiál zahŕňa brožúry, šablónu na kopírovanie mapy pokladu a formuláre na spätnú väzbu.

Trvanie

≈ 90 minút

Organizácia

Eurodesk Nemecko



Hľadanie pokladov

Hľadanie pokladov ponúka vzrušujúcu zmes objavovania, riešenia problémov a napätia z hľadania skrytých cien. Môžu byť navrhnuté pre akékoľvek miesto, od dvora informačného centra pre mládež až po miestny park alebo mesto, a dajú sa prispôbiť pre všetky vekové kategórie a úrovne obtiažností.

Všeobecné prvky hier o hľadaní pokladov sú:

1/ Dej

Hľadanie pokladov je založené na pútavom príbehu. Môžu to byť preteky o nájdenie skrytého pokladu, hľadanie skrytého rodinného dedičstva alebo hľadanie mýtického artefaktu. Vašej fantázii sa medze nekladú!

2/ Indície

Hráči budú musieť nájsť indície, ktoré sú ukryté v ich vybranej oblasti, ako sú šifrované správy, hádanky alebo puzzle. Môže ísť o čokoľvek od fyzických predmetov až po kódované správy skryté na rôznych miestach. Kľúčom je zabezpečiť logický tok, ktorý hráčov sprevádza na dobrodružstve krok za krokom. Hráči sú povzbudzovaní k spolupráci, kreatívnemu mysleniu a starostlivému skúmaniu okolia, aby sa mohli posúvať vpred.

3/ Východiskový bod

Musí byť určený jasný východiskový bod pre hľadanie pokladu. Môže to byť mapa, hádanka alebo dokonca jednoduchý pokyn, ktorý hráčov naštartuje.

4/ Poklad

Ako hráči rozlústia indície a vyriešia hádanky, približujú sa k skrytému pokladu. Hráči, ktorí objavia konečné miesto – zakopanú truhlicu, skrytý priestor alebo tajné miesto – vyhrávajú.

5/ Načasovanie

Hráči môžu začať buď z rovnakého miesta v rovnakom čase, alebo nie. Ak použijete aplikáciu ako ActionBound, čas a body získané za vyriešenie hádaniek sa započítajú do určenia víťazných tímov.

6/ Cena

Na koniec môžete pridať zábavnú odmenu, napríklad skutočný poklad (čokolády, drobnosti atď.) alebo certifikát, v ktorom ich vyhlásite za „Šampiónov hľadania pokladov!“.

Hľadanie pokladov môže byť vynikajúcim nástrojom pre pracovníkov s mládežou vďaka svojej prispôbitivosti a schopnosti podporovať spoluprácu medzi hráčmi. Existuje mnoho spôsobov, ako prispôbiť hľadanie pokladov, od vytvorenia dobrodružstiev v prírode so skrytými indíciami až po jednoduché hľadanie v interiéri vhodné pre mladšiu verejnosť. Všetko, čo potrebujete, je trochu kreativity a nejaké základné materiály!



Hľadanie pokladu

Cieľ hry

Cieľom projektu bolo propagovať mobilitu a jej výhody pre mladých ľudí prostredníctvom podpory aktívnej účasti v miestnej komunite. Išlo o interaktívny a inovatívny prístup k poskytovaniu informácií o európskych príležitostiach pre mladých ľudí, ktorý viedol k obrovskému počtu účastníkov – tí sa s nadšením pohybovali po najznámejších kultúrnych miestach v meste Šibenik, aby našli viac informácií o európskych príležitostiach, zdieľali statusy a fotografie online a zároveň sa presunuli k ďalšej úlohe a objavili európske príležitosti.

Pravidlá hry

S podporou aplikácie „ActionBound“ organizátori pripravili výzvy okolo najznámejších miest a atrakcií mesta Šibenik, pričom každá z nich bola venovaná jednému konkrétnemu programu mobility alebo príležitosti pre mládež. Úlohy zahŕňali praktické a kreatívne zručnosti od krížoviek až po basketbal, pričom každá z nich bola aplikovaná na učenie

o programoch a iniciatívach EÚ pre mobilitu mládeže a ich prínosoch prostredníctvom citátov, príkladov osvedčených postupov a referencií zo skutočného života. Výsledkom bola distribúcia tašiek Eurodesk s letákmi a materiálmi o programoch Eurodesk a Erasmus+.

Prvky

Tašky s letákmi Erasmus+, mapa hľadania pokladu.

Trvanie

≈ 90 minút

Organizácia

Mládež v EÚ (Chorvátsko)



Obrázok z projektu Mládež v EÚ (Chorvátsko)



Hry na hrdinov

Hry na hrdinov (RPG) sú hry, v ktorých hráči preberajú úlohy postáv vo fiktívnom prostredí. Sú založené na výzve, silnom príbehu a spolupráci v rámci zastrešujúcej témy rozvoja postáv a hráčov.

Hráči preberajú úlohy týchto postáv a spoločne vytvárajú príbehy, často podľa súboru pravidiel a herného manažéra, ktorý dohliada na hru a rozpráva príbeh. Môžu sa hrať v rôznych formátoch vrátane stolových hier (ako Dungeons & Dragons), hraných hier (LARP) a digitálnych hier (videohry). Tieto hry môžu potenciálne viesť k spontánnej spolupráci, budovaniu vedomostí a rozvoju komunity.

Všeobecné prvky hier na hrdinov sú:

1/ Dej

RPG hry sú založené na pútavom deji, často označovanom ako príbeh. Tento príbeh vedie hráčov cez rôzne scenáre a výzvy a poskytuje kontext pre ich konanie. Môže to byť cesta za nájdením strateného pokladu, schválením kľúčového zákona v rámci EÚ alebo zvládnutím politických komplikácií.

2/ Majster hry (Game master)

Game Master pôsobí ako facilitátor a je zodpovedný za priebeh hry a vytváranie výziev, ktorým hráči čelia. Vytvára zábavný a pútavý zážitok pre všetkých zúčastnených.

3/ Tvorba a vývoj postavy

Hráči si vytvárajú alebo vyberajú postavy, ktoré môžu byť preddefinované alebo generované hráčmi. Tieto postavy majú špecifické vlastnosti, schopnosti a pozadie, ktoré ovplyvňujú hrateľnosť. Hráči si potom budú rozvíjať zručnosti a vedomosti prostredníctvom postupu svojich postáv v hre.

4/ Výzvy a naratívna agentúra

Hráči sa stretávajú s radom výziev, ktoré môžu byť taktické, sociálne, morálne alebo strategické. Tieto výzvy majú často viacero riešení a vyžadujú si kritické myslenie a zručnosti v riešení problémov. Hráči majú preto určitú mieru kontroly nad rozprávaním a konaním svojich postáv.

5/ Spolupráca a sociálna interakcia

RPG hry zvyčajne zahŕňajú tímovú prácu, pretože hráči musia komunikovať a spolupracovať, aby prekonali výzvy a posunuli príbeh vpred.



EU Quest

Cieľ hry

EBL vytvorila rôzne scenáre pre hry na hranie rolí, ako napríklad „DiscoverEU Dilemma: Cesta plná možností“ a „The Climate Conundrum: A Race Against Time in the European Parliament“ (Klimatická hádanka: Preteky s časom v Európskom parlamente), v ktorých hráči predstavujú rôzne postavy v európskom prostredí. V prvej musia postavy spolupracovať, aby vyriešili výzvy na ceste za objavovaním Európy. V druhej musia prekonať politické prekážky, riešiť rôzne problémy a nakoniec dosiahnuť svoj spoločný cieľ – zachrániť planétu! Táto skúsenosť spolupráce podporuje zmysel pre angažovanosť a umožňuje mladým ľuďom zapojiť sa do európskych otázok.

Pravidlá hry

Game master poskytuje informácie o postavách a výzvach, ktoré musia vyriešiť. Predstavuje neočakávané udalosti a povzbudzuje hráčov, aby efektívne stvárňovali svoje postavy a skúmali rôzne stratégie, čím zabezpečuje postup hry.

Prvky

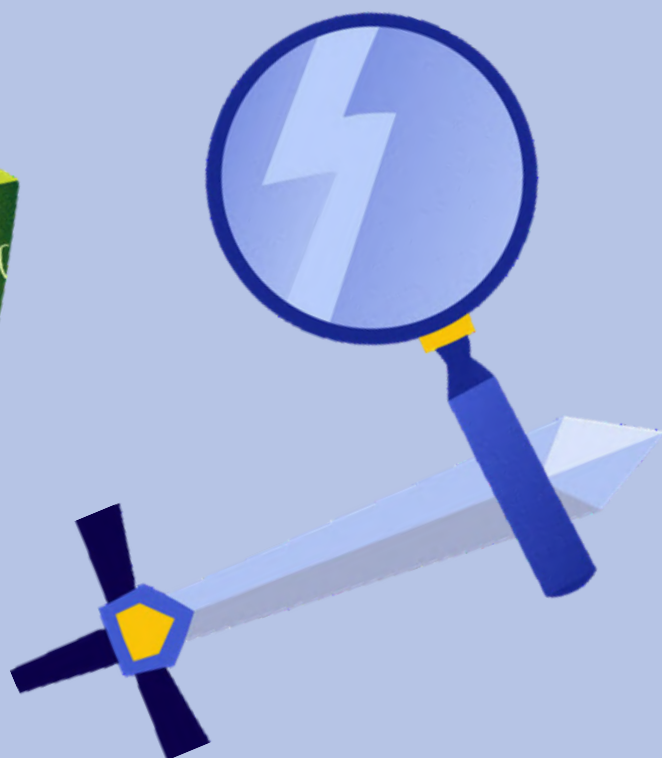
Scenár pre game mastra, popis postáv a príbehu pre hráčov, je možné pridať ďalšie prvky (napr. mapu Európy), časovač a menovky, ktoré hráčom pomôžu identifikovať svoje postavy a úlohy počas hry.

Trvanie

≈ 90 minút

Organizácia

Odkaz na Eurodesk v
Bruseli



Ekologickejšie potraviny pre Európu

Cieľ hry

„Zelenejšie potraviny pre Európu – Môžete pomôcť Európanom vyberať si zodpovednejšie?“ je virtuálna hra na hrdinov, v ktorej sa účastníci vžijú do role poslancov Európskeho parlamentu (MEP), aby diskutovali, rokovali a hlasovali o návrhu zákona zameranom na podporu zodpovednejšieho výberu potravín pre Európanov.

Pravidlá hry

Hráči sú rozdelení do fiktívnych politických skupín a sú im pridelené úlohy poslancov Európskeho parlamentu. V rámci svojich skupín spolupracujú na diskusii a zmene legislatívneho návrhu týkajúceho sa ekologickejších možností potravín. Hra zahŕňa debaty, rokovania a kompromisy s cieľom dosiahnuť konsenzus o konečnom znení zákona. Nakoniec sa hráči zúčastnia hlasovania o prijatí alebo zamietnutí navrhovanej legislatívy.

Prvky

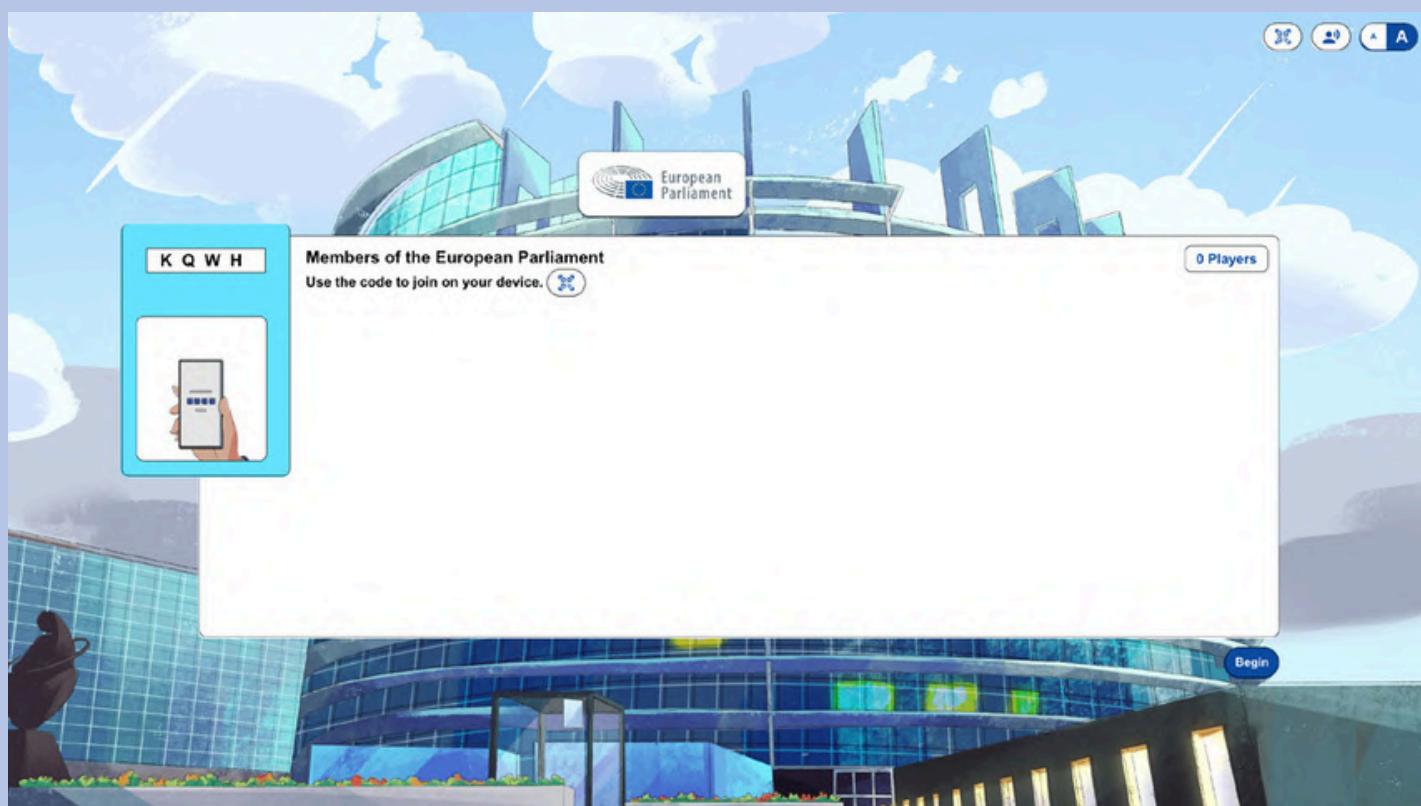
Hráči aj facilitátor budú potrebovať vlastné zariadenia pripojené k internetu a jednu obrazovku na zobrazenie obsahu celej skupiny; sprievodca pre facilitátora je k dispozícii v 24 jazykoch vrátane doplnkových vzdelávacích materiálov a prípravných aktivít na obohatenie zážitku.

Trvanie

≈ 60 minút

Organizácia

Európsky parlament



Kapitola 2:

GAMIFIKÁCIA

Gamifikácia je použitie **herných prvkov a techník herného dizajnu v nehernom kontexte**. Gamifikácia sa používa na účel mimo hry. Klasickým príkladom je Duolingo, kde sú používatelia povzbudzovaní k učeniu sa jazyka tým, že im po absolvovaní denného kurzu udeľujú odznaky.

V tejto kapitole sa pozrieme na to, ako funguje gamifikácia a ako ju možno využiť v kontexte informačnej práce s mládežou.

Podkapitoly

➔ TROCHU TEÓRIE

➔ VEĽA INŠPIRÁCIE

Bodové systémy

Systémy odznakov

Interaktívne kvízy a výzvy

Sociálne médiá a digitálna gamifikácia

Gamifikácia sa prvýkrát použila v roku 2003, ale v **odvetví digitálnych médií sa tento termín rozšíril až v roku 2010**. Dnes sú naše smartfóny plné aplikácií, ktoré využívajú gamifikáciu na **zlepšenie používateľského zážitku a zvýšenie miery udržania používateľov**². Tento termín by sa však nemal obmedzovať len na digitálne technológie, ako uvidíte v príkladoch uvedených nižšie.

V prostredí vzdelávania a práce s mládežou sa gamifikácia zvyčajne používa na **zvýšenie motivácie**, keď používatelia interagujú s obsahom, produktmi alebo službami. Zahŕňa mechanizmy, ktoré im umožňujú získavať odznaky, zbierať body alebo vyhrať ceny.

Pamätajte, že gamifikácia **slúži na určitý účel!** V kontexte Eurodesku by sa gamifikácia mohla použiť na:

- Podporu **zmeny správania** vytváraním nových návykov u mladých ľudí (napr. využívanie našich služieb, starostlivosť o ich duševné zdravie).
- Motiváciu mladých ľudí k **aktivite** (napr. zdieľanie našich príspevkov, účasť na workshope, návšteva informačného miesta).
- **Zvyšovanie motivácie a angažovanosť členov** – prostredníctvom odmiern a stimulov za vynakladanie úsilia.

Gamifikácia je jeden z nástrojov na dosiahnutie našich strategických cieľov ako organizácie – a ak je dobre navrhnutá, je to dosť silný nástroj! Ako uvidíte v uvedených príkladoch, môže prispieť k zmene pohľadu mladých ľudí na našu značku ako na príbuznú a cool – na rozdiel od zhora nadol riadenej a formálnej. Najprv si však pozrime niektoré základné koncepty.



² For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business, Kevin Werbach a Dan Hunter, 2012, Wharton Digital Press. V tejto knihe autori odhaľujú, ako široká škála spoločností úspešne využíva herné myslenie. Ponúka tiež vysvetlenie, kedy má gamifikácia najväčší zmysel, a 6-krokový rámec pre využitie hier na marketing, zvyšovanie produktivity, inovácie, motiváciu zamestnancov, zapojenie zákazníkov a ďalšie.

TROCHU TEÓRIE...

Bežnými **prvkami gamifikácie** sú body, bodovanie, rebríčky, odznaky, ukazovatele priebehu, hodnoty a odmeny. Tieto prvky možno integrovať do **príbehu alebo naratívu** a prostredia, ktoré preberá **vizuálne prvky hier**, aby vytvorilo pútavosť a význam.

Okrem použitia týchto prvkov je gamifikácia aj o **navrhovaní** služieb, aktivít alebo obsahu **hravým spôsobom**. To je obzvlášť dôležité pri zameraní sa na mladých ľudí, pretože naším cieľom je, aby bol náš obsah pre nich pútavý.

V tejto oblasti sa dá veľa naučiť z **psychológie**, najmä pokiaľ ide o **motiváciu**.

Prvky gamifikácie možno rozdeliť do kategórií podľa toho:

Vnútnorná motivácia

Je to vtedy, keď sa jednotlivec zúčastňuje jednoducho preto, že ho aktivita baví; robí to dobrovoľne a nezávisle od externých odmien. Zvyčajne sa to týka dlhodobých aktivít zameraných na angažovanosť, ako sú systémy odznakov Eurodesk.

Vonkajšia motivácia

Ide o situáciu, keď sa jednotlivec zúčastňuje, pretože chce získať odmenu alebo cenu. Ide napríklad o súťaže na sociálnych sieťach siete Eurodesk, v ktorých musia mladí ľudia splniť požadovanú akciu, aby vyhrali ceny.

Model gamifikácie má zvyčajne nasledujúce **prvky**³:

Výzva

Používatelia dostanú úlohu, ktorú majú splniť v danom čase. To zvyšuje zapojenie a naštartuje herného ducha. Úloha by mala byť dostatočne jednoduchá, aby používatelov neodradila.



Akcia

Akcie sú navrhnuté tak, aby podporovali dosiahnutie konkrétnych výsledkov a možno im priradiť hodnotu (napr. počet bodov). Mali by byť zmysluplné a súvisieť s motiváciou (motiváciami) používateľov.



Odmena

Používatelia získavajú odmenu, spätnú väzbu alebo skóre za dokončenie požadovaných akcií. To udržiava angažovanosť a podporuje pokrok.



Pozrime sa na konkrétne príklady, ktoré sme pre vás zhromaždili!

³ GamifyEU, Pokyny k používaniu online hier v práci s mládežou pre vzdelávanie v oblasti ľudských práv, Mládež pre výmenu a porozumenie (2019).

VEĽA INŠPIRÁCIE

V tejto časti objavíte mechanizmy gamifikácie, ktoré možno použiť na informovanie, zapojenie a posilnenie postavenia mladých ľudí v našich informačných službách pre mládež.

Zoskupili sme ich do **štyroch hlavných kategórií**:

1/ Bodové systémy

Sú charakteristické použitím bodov na motiváciu účastníkov k splneniu úloh alebo dosiahnutiu cieľov.

2/ Systémy odznakov

Sú charakteristické zameraním na uznávanie úspechov s cieľom motivovať účastníkov k pestovaniu pocitu úspechu a angažovanosti.

3/ Interaktívne kvízy a výzvy

Vyznačujú sa interaktívnymi a pútavými zážitkami na informovanie mladých ľudí.

4/ Sociálne médiá a digitálna gamifikácia

Vyznačujú sa interaktívnymi a pútavými zážitkami na informovanie mladých ľudí online.

Získate prehľad o ich mechanizmoch a príkladoch, ako ich možno prispôsobiť kontextu informovania mládeže – či už s cieľom informovať o programoch a politikách EÚ pre mládež alebo o kľúčových témach, ako je účasť mládeže a udržateľný rozvoj.



➔ 1/ BODOVÉ SYSTÉMY

Bodové systémy sú navrhnuté tak, aby motivovali ľudí k plneniu úloh alebo dosahovaniu cieľov udeľovaním bodov za konkrétne akcie. Môžu sa použiť na zvýšenie angažovanosti počas podujatí, veľtrhov, workshopov alebo školení.

V kontexte Eurodesku uvádzame **niekoľko príkladov**, ako by sa tieto systémy dali použiť:

Eurodesk Passport na veľtrhoch

Aby sa mladí ľudia motivovali k návšteve rôznych informačných stánkov, účastníci sú vyzvaní, aby zbierali pečiatky na každej „stanici“ a po splnení misie dostali odmenu. Na získanie pečiatok musia klásť otázky (zamerané na informácie, ktoré sa majú dozvedieť) a navštíviť všetky stánky.

Hackathony

Povzbudiť tímy k vyriešeniu výzvy v danom čase (zvyčajne 24 alebo 48 hodín). Tímy získavajú body na základe rôznych kritérií, ako je kreativita, riešenie problémov a spolupráca. Takáto aktivita by sa mohla využiť na predstavenie „Aktív zameraných na účasť mládeže“ programu Erasmus+ a „Projektov solidarity“ Európskeho zboru solidarity mladým ľuďom tým, že by ich vyzvala, aby navrhli projekty na riešenie najnaliehavejších problémov okolo nich. Víťazný projekt by mohol získať cenu a koučing na uchádzanie sa o financovanie.

Aplikácie pre udalosti

Mobilné aplikácie pre podujatia umožňujú účastníkom prispôbiť si program a získavať body za vykonávanie konkrétnych úloh (napr. interakcia s ostatnými alebo zverejňovanie obsahu na sociálnych sieťach). To je obzvlášť dôležité pre rozsiahle podujatia.

Eurodesk Bingo

Bingo sa často používa ako úvod do podujatí a školení Eurodesku. Účastníci aktívne hľadajú ľudí, ktorí spĺňajú špecifické kritériá, ktoré sú zvyčajne spojené s rôznymi témami Eurodesku (napr. nájsť niekoho, kto sa zúčastnil výmeny mládeže alebo hovorí viac ako tromi jazykmi). Prvý, kto vyplní bingo hárky, vyhráva!

➔ 2/ SYSTÉMY ODZNAKOV

Systémy odznakov oceňujú úspechy udeľovaním odznakov účastníkom za splnenie úloh alebo dosiahnutie míľnikov. To podporuje pocit úspechu a povzbudzuje k neustálej angažovanosti vizuálnym označením pokroku a odbornosti.

V kontexte Eurodesku uvádzame niekoľko príkladov, ako by sa to dalo použiť:

Odznaky Eurodesk pre multiplikátorov

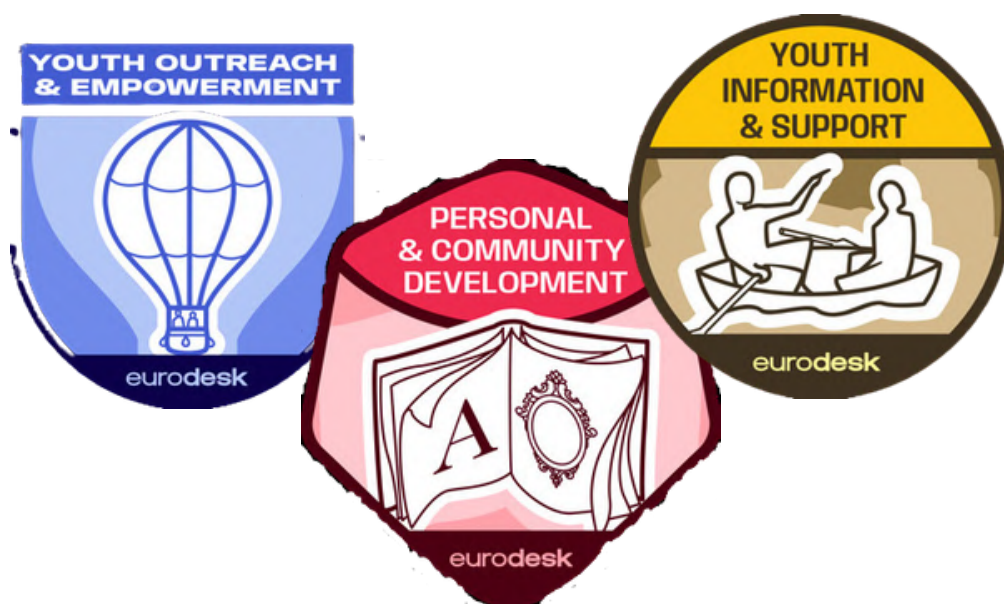
Uznať kompetencie a odborné znalosti multiplikátorov, ktorí sa zúčastňujú školení a webinárov. Toto je obzvlášť cenné v krajinách, kde povolanie pracovníkov v oblasti informácií pre mládež nie je formálne uznané, čo pomáha budovať dôveryhodnosť.

Odznaky Eurodesk pre mladých ambasádorov

Oceniť zapojenie mladých ambasádorov do aktivít zameraných na oslovovanie verejnosti, ako je propagácia služieb Eurodesku a príležitostí pre mládež v ich komunitách. Môže to zvýšiť pocit úspechu a povzbudiť k ďalšej účasti.

Odznaky za úspechy

Na ocenenie úspechov alebo míľnikov, ako napríklad absolvovanie určitého počtu aktivít v oblasti oslovovania, napríklad počas kampane Time to Move alebo oslava 5 až 30 rokov v sieti. Odráža to princíp gamifikácie sociálnej angažovanosti a motivuje účastníkov k prepojeniu a spolupráci.



Odznaky Eurodesk Taliansko

Eurodesk Taliansko certifikuje talianskych multiplikátorov Eurodesku za ich účasť na aktivitách kontinuálneho vzdelávania zameraných na získanie certifikácie „Poradca pre mobilitu Eurodesku“. Okrem toho sa účastníkom aktivít informujúcich verejnosť, ktoré vykonáva Eurodesk, udeľujú aj otvorené odznaky. Získané otvorené odznaky je možné zdieľať na sociálnych sieťach s cieľom preukázať nadobudnuté kompetencie.

Výročia Eurodesku

Eurodesk Brussels Link udeľuje certifikát krajinám Eurodesku, ktoré oslavujú 5, 10, 15 a až 30 rokov v sieti. Krajiny tiež dostávajú špeciálne logo výročia. Oslava výročí je odznakom, uznaním záväzku a dlhodobej spolupráce s Eurodeskom. Tieto certifikáty symbolizujú úspechy a odhodlanie krajín v priebehu rokov a posilňujú ich hodnotu v rámci siete.



➔ 3/ INTERAKTÍVNE KVÍZY A VÝZVY

Interaktívne kvízy a výzvy sú účinnými metódami gamifikácie na poskytovanie vzdelávacieho obsahu a zároveň aktívne zapájanie účastníkov. Môžu výrazne zlepšiť vzdelávacie skúsenosti mladých ľudí a pracovníkov s informačnými službami pre mládež, podporiť angažovanosť a spoluprácu. Môžu tiež zvýšiť relevantnosť a tým aj vplyv Eurodesku.

V kontexte Eurodesku uvádzame niekoľko príkladov:

Pub kvízy

Národné siete Eurodesk často organizujú kvízy v puboch, aby informovali mladých ľudí o iniciatívach Eurodesku, programoch EÚ pre mládež a ďalších relevantných témach, ako je účasť mládeže alebo udržateľnosť. Tieto kvízy sa dajú použiť na overenie vedomostí účastníkov a poskytovanie informácií počas hry. Formát podporuje sociálnu interakciu medzi účastníkmi a vytvára živú a dynamickú atmosféru. Okrem toho, usporiadanie týchto kvízov na obľúbených miestach môže prilákať viac účastníkov.

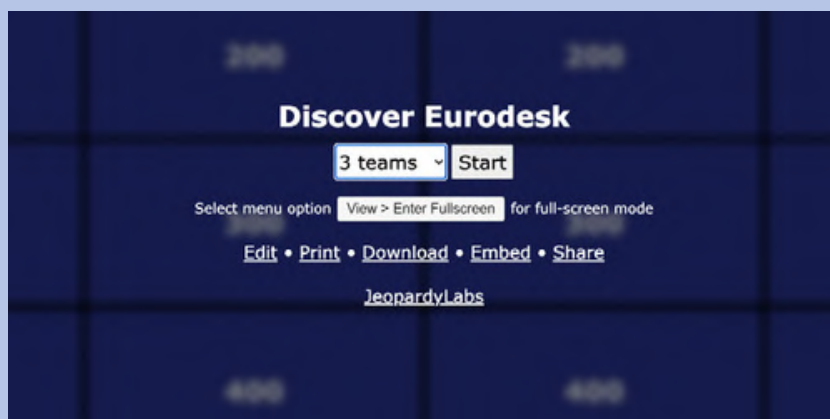
Výzvy

Ponúkať neformálne aktivity, kde účastníci môžu uplatniť svoje vedomosti počas školení, workshopov alebo podujatí. Napríklad facilitátori môžu vytvárať výzvy na riešenie problémov, ktoré vyžadujú spoluprácu tímov a navrhovanie riešení súvisiacich s informáciami a mobilitou mládeže. Výzvy sa často využívajú v kvalifikačnom vzdelávacom programe Eurodesk pre multiplikátorov.



Eurodesk Jeopardy

Eurodesk Brussels Link využíva digitálnu hru Jeopardy na informovanie mladých ľudí o Eurodesku, jeho iniciatívach, ako sú Euroclasses a kampaň Time to Move, a kľúčových politikách a programoch EÚ. Hráči môžu súťažiť buď v tímoch, alebo individuálne, pričom si vyberú tému a počet bodov, o ktoré chcú súťažiť. Po každej otázke môže lektor poskytnúť podrobnejšie informácie o danej téme.



Stretnutie hrdinov AI Eurodesku

Eurodesk využil gamifikáciu na predstavenie nástrojov umelej inteligencie svojim národným koordinátorom a multiplikátorom. Tímom bola pridelená úloha („Tvorcovia príbehov o umelej inteligencii“, „Architekti komunity o umelej inteligencii“, „Inovátori umelej inteligencie“, „Tvorcovia videí o umelej inteligencii“ atď.) a výzva zahŕňajúca používanie nástrojov umelej inteligencie, ako napríklad hranie rolí v roku 2070, kde musel Eurodesk vytvoriť informačné materiály pre nové generácie eEurópanov. Po uplynutí určitého času boli tímy vyzvané, aby ukázali svoje výsledky, a všetci účastníci mohli hlasovať o najlepšom projekte. Táto aktivita bola zábavným spôsobom, ako doplniť prezentáciu, zvýšiť povedomie a prakticky preskúmať nástroje umelej inteligencie.



➔ 4/ SOCIÁLNE MÉDIÁ A DIGITÁLNA GAMIFIKÁCIA

Prvky gamifikácie je možné integrovať do platforiem sociálnych médií alebo webových stránok s cieľom zvýšiť angažovanosť a virálne šíriť obsah, pričom sa využíva prvok „zvedavosti a sociálneho zdieľania“ hernej mechaniky. Začlenením herných prvkov môžu organizácie podporiť interaktívnejší zážitok, ktorý povzbudzuje účasť používateľov a zdieľanie vedomostí.

V kontexte Eurodesku uvádzame **niekoľko príkladov**, ako by sa to dalo použiť:

Súťaže na sociálnych sieťach

Zapojiť mladých ľudí do riešenia výziev a zdieľať svoje odpovede s ostatnými.

Digitálne kvízy

Nasmerovať mladých ľudí k najrelevantnejšej príležitosti alebo k sebahodnoteniu. Napríklad v kontexte projektu YIMinds sú mladí ľudia pozvaní, aby si online vyplnili osobnostný test ohľadom svojho duševného zdravia.

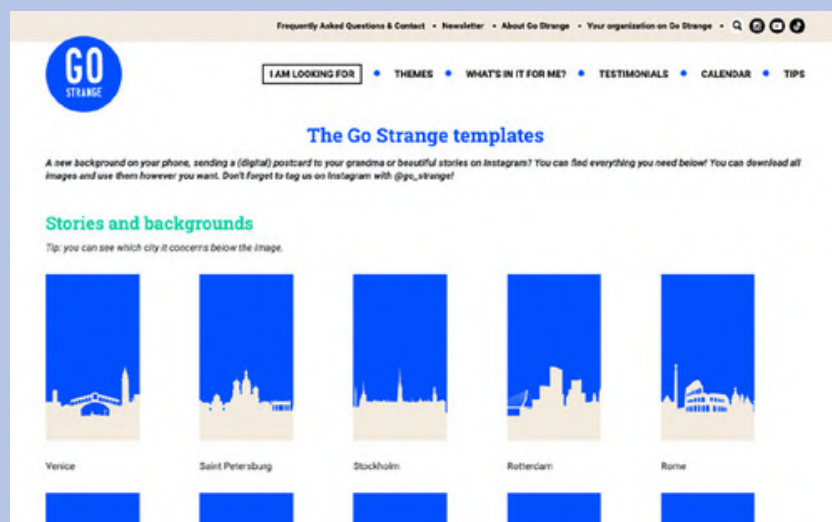
UX dizajn

Existuje mnoho teórií o gamifikácii v UX dizajne. Jedným základným príkladom je použitie ukazovateľov priebehu na vizuálne sledovanie priebehu prieskumu, čo môže motivovať k ďalšej účasti.



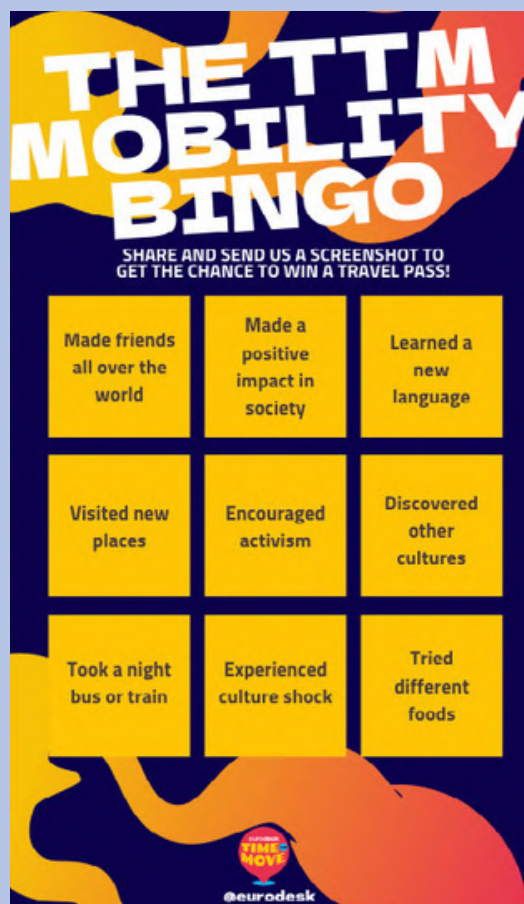
Uhádni mesto

Eurodesk Belgium-Flámsko Go Strange vytvorilo šablóny s panorámami rôznych európskych miest a nahralo ich do svojich Instagram Stories s možnosťou hádania. Počas 16 týždňov boli príspevky publikované každú stredu. Používatelia mohli uhádnuť, ktoré mesto je zobrazené, a kliknúť na webovú stránku, kde boli rôzne obrázky ponúkané na použitie ako pozadie, šetrič obrazovky, pre ich vlastný príbeh atď. Toto je skvelý príklad toho, ako implementovať hry pomocou účtov sociálnych médií na interakciu a vzbudenie zvedavosti o iných kultúrach a programoch mobility.



Time to Move Bingo

V rámci kampane Time to Move 2024 spustila spoločnosť Eurodesk vo svojich Instagram Stories sériu interaktívnych hier určených na zdieľanie a personalizáciu medzi sledovateľmi. Účastníci boli vyzvaní, aby zdieľali šablónu „Time to Move Bingo“ a označili veci, ktoré urobili v súvislosti s účasťou mládeže a mobilitou. Každé dva týždne EBL náhodne vybrala víťaza, ktorý dostal darčeky Time to Move. Táto výzva mala byť jednoduchá pre každého. Vytvorili sme štyri rôzne verzie binga, ktoré sme zverejňovali každé dva týždne, aby sme udržali zvedavosť dlhšie!



ZÁVER

Na záver nášho skúmania gamifikácie a učenia sa prostredníctvom hier v rámci informačnej práce s mládežou, by ste mali mať viac vedomostí o transformačnom potenciále týchto nástrojov na zapojenie a posilnenie postavenia mladých ľudí v celej Európe.

Táto príručka zdôraznila účinné stratégie a postupy, ktoré môžu poradcovia mobility Eurodesku implementovať s cieľom vytvoriť interaktívne a inšpiratívne prostredie pre mladých ľudí, aby sa mohli zapojiť do našich služieb.

Začlenením hier do našich aktivít v oblasti informovania nielenže sprístupňujeme informácie a robíme ich zábavnejšími, ale tiež podporujeme kritické myslenie, spoluprácu a hlbšie zapojenie sa do dôležitých otázok, ako sú občianstvo, inklúzia a rozmanitosť. Príklady uvedené v tejto príručke slúžia ako dôkaz inovatívneho ducha Eurodesku a jeho záväzku využívať kreativitu v práci s informáciami pre mládež.

Ďakujeme, že ste sa vydali na túto cestu gamifikáciou a učením sa prostredníctvom hier. Poďme aj naďalej inšpirovať, zapájať a posilňovať mladé generácie a zabezpečiť, aby mal každý mladý človek príležitosť prosperovať a zanechať svoju stopu v európskom spoločenstve.

Poďme sa hrať s týmito novými vedomosťami!



REFERENCIE

Knihy a články

1. J. Piaget, Play, **Dreams, and Imitation in Childhood** (1962)
2. L. S. Vygotsky, **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Edited by M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman. Cambridge, MA: Harvard University Press (1978)
3. E. L. Deci & R. M. Ryan, **Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior**. New York: Plenum (1985)
4. R. Bartle, Hearts, Clubs, Diamonds, **Spades: Players Who Suit MUDs** (1996)
5. J. P. Gee, **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy** (2003)
6. J. L. Plass, B. D. Homer, & C. K. Kinzer, **Foundations of Game-Based Learning**. Routledge (2015)
7. K. Werbach & D. Hunter, **For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business** (2012)
8. J. McGonigal, **Reality is Broken** (2012)
9. J. Schell, **The Art of Game Design. 2nd edition**. CRC Press (2015)
10. S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, & L. Nacke, **From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"** (2011)

Publikácie z oblasti práce s mládežou

1. GamifyEU, **Guidelines on how to use online games in youth work for HRE, Youth for Exchange and Understanding** (2019)
2. National Youth Council of Ireland, **Using Games in Youth Work for Development Education** (2022)

VIAC ZDROJOV PRE
PRACOVNÍKOV S MLÁDEŽOU
NÁJDETE NA EURODESK.EU



Spolufinancované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výhradne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA za ne nemôžu nieť zodpovednosť.

NÁJSTĚ ĎALŠJE ZDROJE PRE INFORMAČNÝCH PRACOVNÍKOV S MLÁDEŽOU NA EURODESK.EU



Spolufinancované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výhradne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.