

Zaangażowanie społeczności i  
działania informacyjne Skills4Life  
**Dokument strategiczny**



## Spis treści

I.Wprowadzenie .....	
A.Tło i kontekst dokumentu strategicznego.....	
B.Cel i założenia dokumentu strategicznego.....	
C.Metodologia gromadzenia i analizy danych.....	
D.Profil respondentów badania .....	
II.Promowanie przejścia do aktywnego życia poprzez grywalizację i naukę opartą na grach .....	11
A.Przegląd odpowiedzi na temat skuteczności grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia.....	11
B.Kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w edukacji dorosłych.....	16
C.Udane przykłady grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia w Austrii, Francji, Niemczech, Irlandii, Holandii, Polsce i Portugalii .....	20
D.Zalecenia dotyczące promowania stosowania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.....	25
III.Kształcenie ustawiczne i szkolenia w zakresie technologii edukacyjnych.....	30
A.Przegląd odpowiedzi na temat korzyści płynących z kształcenia ustawicznego i szkoleń w zakresie technologii edukacyjnych dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych w Austrii, Francji, Niemczech, Irlandii, Holandii, Polsce i Portugalii.....	30
B.Rodzaje szkoleń potrzebnych do zapewnienia nauczycielom biegłości w korzystaniu z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych .....	34
C.Wpływ grywalizacji i uczenia się opartego na grach na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów.....	38
D.Rola technologii w promowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych .....	42
IV.Strategie uczenia się oparte na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki .....	46
A.Przegląd odpowiedzi na temat potencjału strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki .....	46
B.Udane przykłady strategii uczenia się opartych na grach w docieraniu do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki w Austrii, Francji, Niemczech, Irlandii, Holandii, Polsce i Portugalii.....	51
C.Zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki.....	56

V.Potencjalne zagrożenia i względy etyczne .....	60
A.Przegląd odpowiedzi na temat potencjalnych zagrożeń i kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych .....	60
B.Zalecenia dotyczące potencjalnych zagrożeń i kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.....	66
VI.Wnioski.....	71

## I. Wprowadzenie

### A. Tło i kontekst dokumentu strategicznego

Niniejszy dokument strategiczny jest częścią **WP4. Skills4Life Community Engagement and Outreach**, który ma następujące cele: wdrożenie zestawu działań promujących zaangażowanie społeczności i działania zewnętrzne; promowanie rozwoju programów autonomii osobistej w celu skutecznego przejścia młodych dorosłych do alternatywnych form opieki; dostarczenie zaleceń operacyjnych i politycznych opartych na analizie wyników międzynarodowego projektu, dla decydentów i decydentów w dziedzinie edukacji dorosłych i integracji społecznej.

### B. Cel i założenia dokumentu strategicznego

Ogólnym celem tego dokumentu strategicznego jest analiza potencjału grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia wśród dorosłych uczniów, ze szczególnym uwzględnieniem trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnej opiece.

Celem dokumentu strategicznego jest zapewnienie decydentom kompleksowego przeglądu obecnego krajobrazu uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, a także zaleceń dotyczących promowania skutecznego i sprawiedliwego wykorzystania tych podejść. W ten sposób dokument ten ma przyczynić się do rozwoju bardziej integracyjnych i skutecznych polityk i praktyk edukacyjnych w Europie, ze szczególnym naciskiem na dotarcie do słabszych i zmarginalizowanych populacji w siedmiu krajach zaangażowanych w konsorcjum projektu Skills4Life.

### C. Metodologia gromadzenia i analizy danych

Metodologia gromadzenia i analizy danych na potrzeby niniejszego dokumentu strategicznego obejmuje następujące etapy:

**Krok 1 - Projekt ankiety:** Quarter Mediation zaprojektował ankietę, która zawiera zestaw pytań otwartych (Dlaczego? Jak? Co? Jak?) skierowanych do decydentów i ekspertów z siedmiu krajów europejskich zaangażowanych w projekt (Holandia, Francja, Niemcy, Portugalia, Irlandia, Polska i Austria).

**Krok 2 - Gromadzenie danych:** Każda z siedmiu organizacji partnerskich w projekcie Skills4Life zastosowała ankietę do 10 decydentów i ekspertów zidentyfikowanych z własnego kraju, z docelową liczbą 10 respondentów na kraj (w sumie 70 respondentów na projekt).

**Krok 3 - Analiza danych:** Każda z siedmiu organizacji partnerskich w projekcie Skills4Life przeanalizowała dane zebrane z odpowiedzi ankietowych, podsumowała odpowiedzi w języku angielskim, w formacie wymaganym przez Quarter Mediation, i dostarczyła Quarter Mediation podsumowanie w języku angielskim dla całej ankiety, szczegółowe w podziale na sekcje i pytania.

**Krok 4 - Opracowanie zaleceń:** Każda z siedmiu organizacji partnerskich w projekcie Skills4Life opracowała zestaw zaleceń na podstawie analizy odpowiedzi ankietowych, opierając się na najlepszych praktykach i wnioskach wyciągniętych z istniejącej literatury. Siedem zestawów zaleceń zostało dostarczonych do Quarter Mediation i zostało włączonych do Policy Paper.

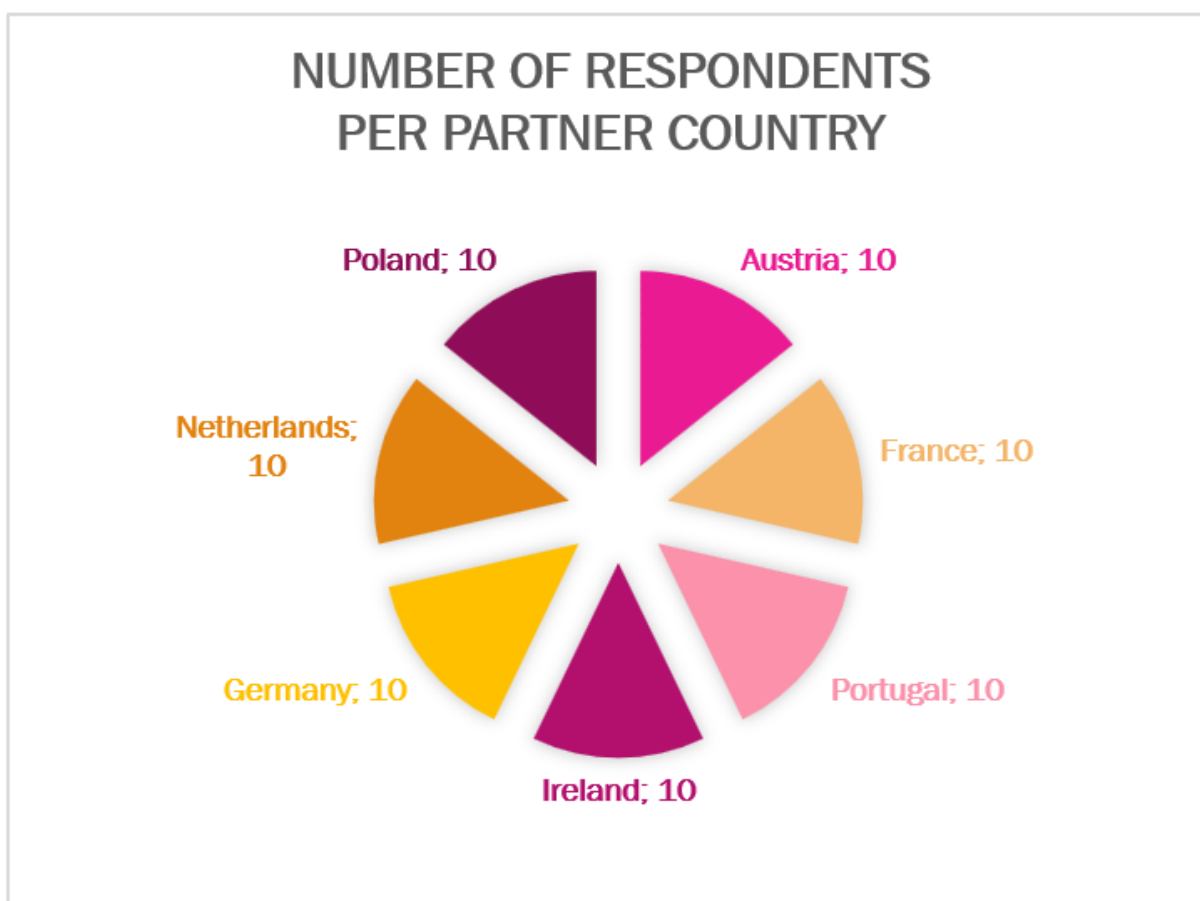
**Krok 5 - Opracowanie wniosków:** Quarter Mediation opracowało wniosek, który syntetyzuje kluczowe wnioski z analizy i zaleceń oraz przedstawia potencjalne korzyści płynące z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia wśród trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki.

**Krok 6 - Przyszłe kierunki badań:** Każda z siedmiu organizacji partnerskich w projekcie Skills4Life zidentyfikowała potencjalne obszary przyszłych badań nad grywalizacją i uczeniem się opartym na grach w edukacji dorosłych, a także nad specyficzną populacją trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki.

Metodologia gromadzenia i analizy danych na potrzeby tego dokumentu strategicznego była rygorystyczna i przejrzysta, a także opierała się na perspektywach decydentów i ekspertów z siedmiu krajów europejskich zaangażowanych w projekt (Holandia, Francja, Niemcy, Portugalia, Irlandia, Polska i Austria).

Kraj respondenta ankiety i partner konsorcjum, z którym respondent jest powiązany:

- MOVEO, Austria (AU)
- Quarter Mediation, Holandia (NL)
- CBE Sud Luberon Val de Durance, Francja (FR)
- Komunikat proporcjonalny, Portugalia (PT)
- Spectrum Research Centre, Irlandia (IE)
- Universitaet Paderborn, Niemcy (DE)
- Acumen Training, Polska (PL)



## D. Profil respondentów badania

Profile and professional background of respondents



## Q1. Jaka jest Twoja rola w edukacji dorosłych?

AU: Respondenci mają różny poziom znajomości grywalizacji i uczenia się opartego na grach, od bardzo znanego do nieco znanego. Respondenci pochodzili z różnych środowisk: Pracownicy socjalni (30%); Młodzi ludzie w pieczy zastępczej (20%); Przedstawiciele organizacji pozarządowych (30%); Inni interesariusze (20%). Pracownicy socjalni i przedstawiciele organizacji pozarządowych zazwyczaj lepiej rozumieją te pojęcia ze względu na swoje doświadczenie zawodowe. Młodzi ludzie z pieczy zastępczej i osoby adoptowane często uczyły się o tych metodach poprzez swoje doświadczenia edukacyjne. Interesariusze mają zazwyczaj akademicką lub zawodową świadomość grywalizacji i jej potencjalnych korzyści w edukacji.

NL: 10 respondentów z Holandii reprezentuje kluczowych interesariuszy w lokalnej, regionalnej i krajowej polityce i procesie decyzyjnym, a także władze publiczne zaangażowane w usługi edukacyjne i społeczne w Holandii. Grupa obejmuje lokalnych decydentów (30%), regionalnych decydentów (30%) oraz krajowych decydentów i władze publiczne (40%). Repartycja płci jest zrównoważona z 5 kobietami i 5 mężczyznami, a przedział wiekowy waha się od 38 do 55 lat, odzwierciedlając mieszankę specjalistów w średnim i starszym wieku. Wykształcenie respondentów jest zróżnicowane, w tym socjologia, administracja publiczna, praca socjalna, ekonomia, rozwój społeczności i projektowanie instruktażowe, co pokazuje szeroki wachlarz wiedzy specjalistycznej niezbędnej do wdrożenia i wspierania projektu Skills4Life. Respondenci odgrywają różne kluczowe role w edukacji dorosłych na różnych poziomach zarządzania i władzy publicznej w Holandii. Dwóch lokalnych decydentów opracowuje i wdraża politykę edukacyjną oraz koordynuje programy edukacyjne dla społeczności. Jeden z regionalnych decydentów nadzoruje regionalne inicjatywy edukacyjne, podczas gdy inny respondent zarządza programami dla młodych dorosłych. Dwóch krajowych decydentów formułuje strategię krajową i zapewnia jakość programów edukacji dorosłych. Przedstawiciele władz publicznych zarządzają programami usług społecznych, które obejmują edukację dorosłych. Ponadto jeden z respondentów kieruje regionalną agencją zatrudnienia, a inny prowadzi lokalne służby zatrudnienia młodzieży, koncentrując się na szkoleniach zawodowych i ciągłym rozwoju zawodowym dla dorosłych.

FR: 10 respondentów to nauczyciele i trenerzy.

PT: Wszyscy uczestnicy byli nauczycielami dorosłych z doświadczeniem w zakresie różnych metodologii nauczania, z których jedną jest grywalizacja i wykorzystanie gier jako narzędzia nauczania. Ośmiu respondentów było nauczycielami dorosłych w dziedzinie społecznej, a dwóch w dziedzinie artystycznej. Wszyscy uczestnicy tego badania mają doświadczenie z różnymi metodologiami nauczania, z których jedną jest grywalizacja i wykorzystanie gier jako narzędzia dydaktycznego.

IE: 70% badanych uczestników było bezpośrednio zaangażowanych w edukację dorosłych, jako nauczyciele VET, nauczyciele szkół średnich prowadzący zajęcia pozalekcyjne dla dorosłych lub



twórcy treści kursów dla dorosłych. Pozostałe 30% było zaangażowanych w opiekę społeczną za pośrednictwem agencji rządowych.

DE: Role uczestników w edukacji dorosłych są bardzo zróżnicowane. Służą jako redaktorzy podręczników, wykładowcy uniwersyteccy, trenerzy komunikacji i instruktorzy kursów językowych. Projektują i koordynują kursy i seminaria, często specjalizując się w takich obszarach jak szkolenia zespołowe, umiejętności rzemieślnicze, rozwój osobisty i zrównoważony rozwój. Do ich obowiązków należy planowanie, prowadzenie i ulepszanie programów edukacyjnych, z rolami obejmującymi mentoring, instruktaz i zarządzanie ofertami edukacyjnymi.

PL: 80% badanych uczestników było bezpośrednio zaangażowanych w edukację dorosłych (nauczyciele, członkowie stowarzyszeń w branży edukacji i szkoleń, trenerzy z prywatnych firm). Pozostałe 20% było zaangażowanych w szkolenia i doradztwo.

## Q2. Jaki jest Twój poziom znajomości grywalizacji i nauki opartej na grach?

AU: Większość respondentów wykorzystwała lub wdrożyła grywalizację lub strategie uczenia się oparte na grach. Pracownicy socjalni i przedstawiciele organizacji pozarządowych często włączają te metody do swoich programów w celu zwiększenia zaangażowania i efektów uczenia się. Młodzi ludzie z pieczy zastępczej i osoby adoptowane często korzystały z tych strategii w ramach swojej edukacji. Interesariusze wspierali lub obserwowali wdrażanie tych strategii w różnych środowiskach edukacyjnych, od umiarkowanie znanych, po bardzo znane i bardzo znane.

NL: Poziom znajomości grywalizacji i uczenia się opartego na grach wśród respondentów jest zróżnicowany. Wysoki poziom znajomości wykazują osoby, z których jedna promuje innowacyjne metody nauczania, jedna aktywnie wspiera technologie edukacyjne na poziomie krajowym, a dwie inne z powodzeniem włączyły grywalizację do swoich programów. Inny respondent opowiada się za nauczaniem opartym na grach w edukacji dorosłych na poziomie krajowym. Umiarkowane obycie odnotowano u dwóch respondentów, którzy są świadomi jego potencjału, ale mają ograniczone praktyczne doświadczenie, oraz u jednego innego uczestnika badania, który rozumie jego zalety, ale ma ograniczone bezpośrednie zastosowanie. Wreszcie, jeden respondent wdrożył uczenie się oparte na grach w programach szkolenia zawodowego z pozytywnymi wynikami, a inny bada jego włączenie do szkolenia w zakresie zatrudnienia młodzieży.

FR: Niektórzy respondenci byli zwolennikami tych metod i korzystali z nich na co dzień, podczas gdy inni wiedzieli o nich, ale niekoniecznie z nich korzystali.

PT: Wszyscy respondenci byli zaznajomieni z koncepcją grywalizacji i wykorzystywali tę metodę pedagogiczną do unowocześniania swoich lekcji i stymulowania przyswajania wiedzy w bardziej dydaktyczny sposób.

IE: 60% respondentów wyraziło bardzo podstawowy poziom znajomości grywalizacji i uczenia się opartego na grach. 10% w ogóle nie znało tej koncepcji. Pozostałe 30% respondentów było dość dobrze zaznajomionych i stosowało grywalizację i uczenie się oparte na grach w swoich kontekstach zawodowych. Jednak pomimo tego poziomu znajomości, niektórzy z 30% nadal wyrażali zastrzeżenia dotyczące logistyki, w jaki sposób faktycznie wprowadzić te koncepcje w życie; głównie z technicznego punktu widzenia.

DE: Odpowiedzi wskazują na różne poziomy znajomości grywalizacji i uczenia się opartego na grach. Niektórzy specjaliści aktywnie włączają elementy zabawy, takie jak tabele wyników, odznaki i gry fabularne, do swoich kursów w celu poprawy uczenia się, szczególnie w komunikacji i szkoleniach językowych. Inni mają doświadczenie w szerokim wykorzystywaniu gier w swoich zajęciach, ale brakuje im dogłębnej wiedzy na temat grywalizacji. Niektórzy znają tę koncepcję, ale rzadko ją stosują, zwłaszcza w takich dziedzinach jak kursy rzemieślnicze. Ogólnie rzecz biorąc, podczas gdy niektórzy nauczyciele wykorzystują grywalizację do motywowania i angażowania uczniów, inni są mniej zaznajomieni z jej zasadami i zastosowaniami.

PL: 80% respondentów uznało gamifikację i wykorzystano tę metodę pedagogiczną do unowocześnienia swoich lekcji i stymulowania uczenia się wiedzy w bardziej interaktywny sposób.

## II. Promowanie przejścia do aktywnego życia poprzez grywalizację i naukę opartą na grach

A. Przegląd odpowiedzi na temat skuteczności grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia

Q3. Jakie są główne wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Respondenci uważają, że grywalizacja i uczenie się oparte na grach może znacznie poprawić edukację dorosłych poprzez zwiększenie zaangażowania, motywacji i retencji. Strategie te mogą sprawić, że nauka będzie bardziej interaktywna i przyjemna, poprawiając w ten sposób wyniki edukacyjne. Ułatwiają również rozwój krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i umiejętności cyfrowych. Dodatkowo, grywalizacja może zapewnić spersonalizowane doświadczenia edukacyjne i natychmiastowe informacje zwrotne, które są cenne dla dorosłych uczniów. Za główne wyzwania uważa się: brak zasobów i szkoleń dla nauczycieli; zaangażowanie i znaczenie dla wszystkich uczniów; opór ze strony tradycyjnych nauczycieli i instytucji; kwestie techniczne związane z platformami; ograniczenia polityczne i programowe; pomiar skuteczności.

NL: Główne wyzwania zidentyfikowane podczas wdrażania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują ograniczenia budżetowe, ponieważ wiele programów ma ograniczone fundusze na nowe technologie i innowacyjne podejścia (50%). Istnieje również opór przed zmianami ze strony tradycyjnych nauczycieli i instytucji, co utrudnia integrację nowych metod (20%). Bariery techniczne, takie jak brak niezbędnej infrastruktury i umiejętności cyfrowych wśród nauczycieli i uczniów, stanowią znaczące przeszkody (20%). Ponadto 10% respondentów obawia się o skalowalność i trwałość tych inicjatyw, a także potrzebę znacznych początkowych inwestycji w szkolenie nauczycieli w zakresie skutecznego korzystania z grywalizacji i narzędzi edukacyjnych opartych na grach.

FR: Jednym z głównych wyzwań związanych z grywalizacją jest tworzenie treści dostosowanych do ludzi, treści, które mogą ich zainteresować i zaspokoić ich potrzeby. Chodzi również o stworzenie atrakcyjnego interfejsu, który będzie łatwy w użyciu i intuicyjny. Poziom trudności musi być dostosowany, aby nie frustrować uczących się, postępować z czasem, aby ich nie znudzić. Nie należy zapominać o celu, jakim jest przekazywanie wiedzy, umiejętności ludziom, a nie popadanie w grę, w którą można tylko grać, a nie uczyć się. Aby grywalizacja była skuteczna, należy określić cele lekcji.

PT: W przypadku edukacji dorosłych zastosowanie metody grywalizacji staje się nieco bardziej złożone w porównaniu z jej wykorzystaniem w zajęciach dla młodszych odbiorców. Po pierwsze, obecne pokolenie dorosłych jest bardzo nierówne pod względem umiejętności cyfrowych. Grywalizacja może prowadzić do rozbieżności w uczeniu się, przy czym uczniowie z lepszą umiejętnością korzystania z nowych technologii mają bardziej korzystne

doświadczenia edukacyjne, a uczniowie o słabej wiedzy technologicznej napotykać barierę w dostępie do wiedzy. Po drugie, nauczyciele ujawnili, że korzystanie z gier może być często postrzegane jako "dziecinna" propozycja edukacyjna, w której dorośli przyzwyczajeni do bardziej tradycyjnej edukacji tracą zaufanie do treści, których można się nauczyć za pomocą gry. Ponadto czasami trudno jest stworzyć projekt gry, który będzie zarówno atrakcyjny, jak i wiarygodny. Na koniec wspomniano o kosztach związanych z grywalizacją. Ośrodki szkoleniowe i instytucje zajmujące się kształceniem dorosłych często nie mają środków na wykorzystanie tej metody edukacyjnej z powodu braku funduszy.

IE: Główne wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i nauczania opartego na grach według ankietowanych były następujące:

- Trudności z docelowymi odbiorcami, ponieważ grywalizacja może być postrzegana jako zbyt młodzieńcza dla dorosłych odbiorców (20% respondentów).
- Gotowość zarówno nauczycieli, jak i uczniów do korzystania z niezbędnych narzędzi (50% respondentów)
- Utrzymanie zainteresowania (20% respondentów)
- Pozyskiwanie przyjaznych dla użytkownika i przystępnych cenowo technologii (10% respondentów)

DE: Główne wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują dostosowanie treści do potrzeb dorosłych uczniów i zapewnienie, że główny nacisk zostanie położony na cele edukacyjne, a nie na samą grę. Kwestie techniczne, takie jak potrzeba odpowiedniego sprzętu i działającej technologii, stanowią istotne przeszkody. Ponadto dorośli mogą początkowo czuć się nieśmiali lub niechętni do angażowania się w gry. Odpowiednie przygotowanie i płynna integracja mediów cyfrowych mają kluczowe znaczenie. Inne wyzwania obejmują kwestie prywatności danych, ograniczenia budżetowe i konieczność zapoznania się przez nauczycieli z zasadami grywalizacji. Wreszcie, skuteczne połączenie elementów gier z formalnymi środowiskami edukacyjnymi może być trudne.

PL: Główne wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i nauczania opartego na grach według ankietowanych były następujące:

- Dorośli mają różnorodne zainteresowania i pochodzenie, co utrudnia projektowanie gier, które angażują wszystkich. Dorośli mogą kwestionować wartość i powagę nauki opartej na grach, postrzegając ją jako mniej profesjonalną lub istotną.
- Nie wszyscy dorośli mają równy dostęp do technologii lub Internetu, co może ograniczać uczestnictwo. Niektórym dorosłym może brakować umiejętności technologicznych niezbędnych do skutecznego korzystania z platform edukacyjnych opartych na grywalizacji.
- Projektowanie skutecznych gier edukacyjnych, które spełniają cele edukacyjne, a jednocześnie są angażujące, może być złożone i wymagać dużych zasobów. Ocena

skuteczności nauki opartej na grywalizacji i zapewnienie, że spełnia ona standardy edukacyjne i efekty uczenia się, może stanowić wyzwanie.

- Gry muszą być dostosowane do konkretnych potrzeb edukacyjnych i poziomów dorosłych uczniów, co wymaga znacznego dostosowania.
- Zapewnienie terminowej i znaczącej informacji zwrotnej w kontekście gry może być trudne do wdrożenia.

#### Q4. Jak skuteczna jest Twoim zdaniem grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach w promowaniu aktywnego życia?

AU: Główne zidentyfikowane wyzwania obejmują ograniczony dostęp do technologii, brak umiejętności cyfrowych i niewystarczające szkolenia dla nauczycieli. Istotnymi barierami są również ograniczenia kosztów i zasobów. Niektórzy respondenci zwracali uwagę na trudności w dostosowaniu grywalizowanych treści do celów edukacyjnych oraz opór przed zmianami wśród nauczycieli i instytucji. Jako potencjalne wyzwania wskazano również kwestie techniczne i utrzymanie zaangażowania w czasie. Strategie te są uważane za bardzo skuteczne przez 3 osoby, wysoce skuteczne przez 5 respondentów i skuteczne przez 2 osoby.

NL: Respondenci ogólnie uważają, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach są skuteczne w promowaniu aktywnego życia (90%). Z tego odsetka 60% podkreśla, że metody te mogą znacznie zwiększyć zaangażowanie i motywację wśród uczniów, czyniąc zajęcia edukacyjne bardziej interaktywnymi i przyjemnymi. 30% stwierdziło, że strategie te są szczególnie korzystne w docieraniu do trudno dostępnych i marginalizowanych grup, takich jak zinstytucjonalizowani młodzi dorośli i osoby objęte opieką zastępczą, poprzez zapewnienie angażującego i wspierającego środowiska uczenia się. Jednak pozostałe 10% wspomniało, że skuteczność może się różnić w zależności od jakości wdrożenia i kontekstu, w którym te strategie są stosowane.

FR: Jest naprawdę skuteczny, ponieważ pozwala uczyć się podczas gry, więc nie jest to zadanie, które trzeba wykonać. Różnorodność gier równa się liczbie sposobów uczenia się, każda osoba może skorzystać z najlepszych mechanizmów uczenia się. Gra musi być używana zgodnie z określonymi kryteriami i towarzyszyć jej lekcje, aby uczniowie rozumieli, co z niej czerpią.

PT: Większość uczestników (9 na 10) zgodziła się, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach w promowaniu aktywnego życia są skuteczne, pozostali stwierdzili, że uważają je za nieskuteczne, ponieważ uważają, że niskie umiejętności cyfrowe i opór przed uczestnictwem, szczególnie w przypadku dorosłych uczniów, byłyby bardzo znaczącymi przeszkodami.

IE: 80% ankietowanych wyraziło przekonanie, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach byłyby skuteczne w promowaniu aktywnego życia. Z pozostałych 20%, 10% przyznało, że nie są pewni co do potencjalnej skuteczności tej metody uczenia się, ponieważ nie są z nią zaznajomieni, podczas gdy pozostałe 10% zasugerowało, że skuteczność zależy całkowicie od osoby angażującej się w materiały. Mianowicie, wyniki byłyby w dużej mierze zależne od osoby uczącej się.

DE: Większość respondentów uważa, że grywalizacja i nauka oparta na grach są bardzo skuteczne w promowaniu aktywnego życia, ponieważ zapewniają niekonwencjonalne i motywujące sposoby angażowania uczniów. Strategie te mogą aktywizować uczestników, czyniąc naukę bardziej dynamiczną i autentyczną. Podczas gdy niektórzy widzą silny związek między tymi metodami a zwiększonym zaangażowaniem uczestników, inni podkreślają znaczenie powiązania elementów gry z rzeczywistymi sytuacjami. Kilku respondentów zauważyło, że strategie te mogą nie pasować do ich konkretnych kursów lub wyraziło niepewność co do ich skuteczności, podkreślając, że celem nie jest tylko zabawa, ale znacząca aktywacja. Ogólnie rzecz biorąc, grywalizacja i uczenie się oparte na grach są postrzegane jako korzystne dla promowania aktywnego stylu życia, pod warunkiem, że są dobrze zintegrowane i istotne dla doświadczeń uczniów.

PL: 70% ankietowanych wyraziło przekonanie, że grywalizacja i strategie nauczania oparte na grach byłyby skuteczne w promowaniu aktywnego stylu życia. Z pozostałych 30%, 10% przyznało, że nie są pewni co do potencjalnej skuteczności tej metody nauki, ponieważ nie są z nią zaznajomieni, podczas gdy pozostałe 15% zasugerowało, że skuteczność zależy wyłącznie od indywidualnego zaangażowania w materiały.

#### Q5. Jakie są niektóre z korzyści płynących z wykorzystania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia?

AU: Większość respondentów podkreśliła kilka kluczowych zalet. 5 osób podkreśliło, że grywalizacja i nauka oparta na grach zwiększają zaangażowanie i motywację wśród uczniów. 3 osoby wspomniały, że metody te sprawiają, że nauka jest przyjemna i mniej stresująca, co pomaga w zapamiętywaniu informacji. 2 respondentów zwróciło uwagę na rozwój kluczowych umiejętności, takich jak rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji i kreatywność. Ponadto 2 osoby podkreśliły ustrukturyzowane, ale elastyczne podejście do uczenia się, które zapewniają te metody, wspierając ciągłe doskonalenie poprzez natychmiastową informację zwrotną. Ogólnie rzecz biorąc, respondenci podkreślili pozytywny wpływ grywalizacji i uczenia się opartego na grach na uczestnictwo uczniów, rozwój umiejętności i ogólne doświadczenie edukacyjne, co stanowi silny argument za ich integracją w promowaniu aktywnego i wzbogaconego życia.

NL: Większość respondentów (80%) zgodziła się, że korzyści płynące z wykorzystania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia obejmują zwiększone zaangażowanie i motywację uczniów, ponieważ strategie te sprawiają, że nauka jest bardziej interaktywna i przyjemna. Pomagają one w rozwijaniu umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów, zapewniając praktyczne i wciągające doświadczenia edukacyjne. Metody te wspierają również współpracę i interakcje społeczne między uczniami, co ma kluczowe znaczenie dla budowania społeczności i integracji społecznej. Co więcej, pozostałe 20% uważa, że grywalizacja może zapewnić natychmiastową informację zwrotną i

poczucie spełnienia, zachęcając do ciągłego uczenia się i rozwoju osobistego. Dla nauczycieli i pracowników socjalnych narzędzia te mogą oferować innowacyjne sposoby dostarczania treści i skutecznej oceny postępów uczniów.

FR: Grywalizacja ma wiele zalet. Umożliwia dynamiczne i interaktywne nauczanie. Uczeń jest bardziej zaangażowany w naukę. Jest aktywny, a nie tylko biernie czyta podręczniki. Nagroda na koniec i wyzwania również stymulują osobę, zwiększając jej zaangażowanie. Nauka jest skuteczna, a jednocześnie progresywna (czasami można wrócić do poprzednich poziomów, aby zrewidować lub zrozumieć to, co nie zostało zrozumiane). Z punktu widzenia nauczycieli, mają oni dokładne wskazanie poziomu zrozumienia uczniów, widząc, na co odpowiedzieli poprawnie. Zmienia sposób nauczania, modyfikuje wsparcie na coś bardziej chwytliwego/zapadającego w pamięć. Może tworzyć nowe metody zapamiętywania dostosowane do każdego. Ogólnie rzecz biorąc, jest to skuteczny i dostosowany sposób nauczania, który jest poszukiwany przez młodych ludzi przyzwyczajonych do szybkiego otrzymywania informacji.

PT: Istnieje kilka korzyści płynących z korzystania z grywalizacji i uczenia się opartego na grach, które pomagają promować aktywne życie. Motywacja była najczęściej podkreślaną korzyścią. Rozwój sfery społecznej jednostek, ponieważ stymuluje komunikację między uczestnikami gier. Samorealizacja i poczucie własnej wartości, gdy wyzwania proponowane przez gry są osiągnięte. Długoterminowe uczenie się i zatrzymywanie wiedzy. Redukcja stresu i stymulowanie kreatywności.

IE: 60% uczestników badania użyło terminów takich jak "interaktywny", "angażujący", "motywujący" lub w inny sposób podkreśliło zdolność grywalizacji i uczenia się opartego na grach do promowania aktywnego życia w sposób bardziej angażujący niż tradycyjne modele edukacji. 10% stwierdziło, że nie są pewni, ponieważ nigdy nie stosowali tych koncepcji w swojej praktyce zawodowej. Ostatnie 30% skupiło się na zdolności grywalizacji i uczenia się opartego na grach do destylacji złożonych, poważnych tematów do łatwiejszego do przyswojenia formatu.

DE: Grywalizacja i nauka oparta na grach oferują szereg korzyści w promowaniu aktywnego życia. Znacząco zwiększają motywację, umożliwiając uczniom zdobywanie punktów i nagród, czyniąc proces uczenia się bardziej dynamicznym i interaktywnym. Metody te zwiększają zaangażowanie uczniów, ich autonomię i satysfakcję, tworząc pozytywną i otwartą atmosferę nauki. Ułatwiają one również lepsze zapamiętywanie i zrozumienie poprzez powtarzalne i głębokie możliwości uczenia się. Co więcej, gry zachęcają do interakcji społecznych, współpracy i rzeczywistego zastosowania poprzez odgrywanie ról i symulacje. Ogólnie rzecz biorąc, zwiększona motywacja i satysfakcja z tych podejść prowadzi do lepszych wyników w nauce i silniejszego poczucia wspólnoty wśród uczestników.

PL: 80% uczestników ankiety stwierdziło, że jest ona interaktywna i wciągająca. Grywalizacja i nauka oparta na grach może zwiększyć motywację, zaangażowanie i uczestnictwo, czyniąc

naukę bardziej przyjemną i interaktywną. Metody te mogą wspierać poczucie osiągnięć poprzez nagrody i wyzwania, zachęcać do zdrowej rywalizacji i zapewniać informacje zwrotne w czasie rzeczywistym, z których wszystkie mogą promować aktywny tryb życia.



B. Kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w edukacji dorosłych

Q6. Jakie są kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w edukacji dorosłych?

AU: Respondenci zidentyfikowali kilka wspólnych wyzwań. Połowa osób podkreśliła kwestie związane z infrastrukturą techniczną i zasobami, w tym dostęp do technologii i kwestie techniczne zakłócające proces uczenia się. Innym istotnym problemem był opór ze strony nauczycieli niezaznajomionych z tymi metodami oraz potrzeba kompleksowego szkolenia, aby temu zaradzić. Respondenci zauważyli również wyzwania związane z dostosowaniem gier do różnorodnych potrzeb edukacyjnych i zapewnieniem spójnego zaangażowania wszystkich uczniów. Podkreślali wysokie koszty początkowe i czas wymagany do rozwoju, a także obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa danych w grach online. Ponadto respondenci wspomnieli o trudnościach w integracji grywalizacji z tradycyjnymi metodami nauczania i ocenie skuteczności tych innowacyjnych strategii edukacyjnych. Ogólnie rzecz biorąc, odpowiedzi podkreślają wieloaspektowe wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, począwszy od kwestii technicznych i logistycznych po kwestie edukacyjne i pedagogiczne. Wyzwania te podkreślają potrzebę solidnego planowania, odpowiednich zasobów, szkolenia nauczycieli i starannego dostosowania mechaniki gry do celów edukacyjnych, aby z powodzeniem zintegrować te strategie ze środowiskiem uczenia się dorosłych.

NL: Kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w edukacji dorosłych obejmują ograniczenia finansowe, ponieważ zapewnienie odpowiedniego finansowania tych inicjatyw jest często trudne (30%). Opór ze strony tradycyjnych nauczycieli, którzy mogą być sceptycznie nastawieni do nowych metod nauczania, stanowi istotną barierę. Istnieją również wyzwania techniczne, takie jak brak niezbędnej infrastruktury technologicznej (20%) i różne poziomy umiejętności cyfrowych zarówno wśród nauczycieli, jak i uczniów (20%). Kolejnym problemem jest zapewnienie skalowalności i trwałości projektów grywalizacyjnych (10%), a także potrzeba kompleksowego szkolenia nauczycieli w celu skutecznego wdrożenia tych strategii (10%). Ponadto wyzwaniem jest dostosowanie metod grywalizacji do standardów programowych i celów nauczania, aby zapewnić, że spełniają one cele edukacyjne (10%).

FR: Kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w edukacji dorosłych są następujące:

- Przyciągnij uczniów i spraw, by kontynuowali naukę;
- Uświadom dorosłym, że zabawa nie jest poniżająca;
- Potrzeba odpowiedniego sprzętu, czasu i miejsca, aby ustawić grę w odpowiednich warunkach;

- Zdefiniowanie umiejętności i wiedzy zdobytych podczas gry, tak aby gra nie była rozgrywana w próżni, bez końca.

PT: Jednym z głównych wyzwań napotykanym przez edukatorów dorosłych podczas wdrażania strategii grywalizacji i uczenia się opartego na grach był brak szkoleń w zakresie odpowiedniego prezentowania tej dynamiki dorosłym odbiorcom, gdy nie są oni zmotywowani do nauki. Po drugie, brakowało wsparcia dla nowych zasobów dydaktycznych dla edukacji dorosłych. Po trzecie, podkreślono trudności w dostosowaniu tradycyjnie nauczanych treści do tej nowej metody pedagogicznej. Potrzebne byłyby szkolenia dla nauczycieli, aby mogli tworzyć własne gry, dostosowane do realiów każdej klasy / ucznia. Ważne jest, aby dostosować gry do potrzeb każdego ucznia; często darmowe gry mają szerokie spektrum i muszą być dostosowane przez nauczycieli.

IE: 70% ankietowanych uczestników zasugerowało, że kluczowym wyzwaniem, jeśli chodzi o wdrażanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach, było zaangażowanie zarówno nauczycieli, jak i samych dorosłych uczniów, głównie ze względu na znajomość tradycyjnych modeli edukacji i związany z tym opór przed zmianami. Kolejne 20% wyraziło obawy logistyczne, zazwyczaj związane z infrastrukturą i technologią, podczas gdy pozostałe 10% opisało wyzwanie związane ze zrozumieniem odbiorców i odpowiednim grywalizowaniem zasobów; mianowicie dlatego, że postrzegano to jako łatwe do niezamierzonego "rozjaśnienia" poważnego tematu.

DE: Główne wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują opracowywanie gier odpowiednich dla dorosłych uczniów, tworzenie odpowiedniej grafiki i efektywne zarządzanie czasem. Gry mogą być rozpraszające i czasochłonne, więc kluczowe jest utrzymanie wyraźnego ukierunkowania aplikacji. Bariery technologiczne również stanowią poważne wyzwanie, ponieważ nie wszyscy dorośli uczniowie znają nowoczesne technologie edukacyjne lub mają do nich dostęp. Dodatkowo, przygotowanie i kontynuacja gier, wraz z zaangażowaniem uczestników, są wymagającymi zadaniami. Wreszcie, może być trudno przekonać nauczycieli do przyjęcia tych metod.

PL: Uczestnicy zidentyfikowali kilka kluczowych wyzwań związanych z wdrażaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. Obejmują one różnorodne zainteresowania wśród dorosłych, dostęp do technologii i biegłość w jej obsłudze oraz złożoność projektowania skutecznych gier. Odnotowano również ograniczenia czasowe wynikające z napiętych harmonogramów, trudności w ocenie efektów uczenia się, wysokie koszty rozwoju i opór wobec nietradycyjnych metod.

Q7. Jakie rodzaje wsparcia są potrzebne, aby zapewnić pomyślne wdrożenie grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w edukacji dorosłych?

AU: Respondenci zidentyfikowali kilka kluczowych rodzajów wsparcia, aby ułatwić pomyślne wdrożenie. Podkreślili oni znaczenie kompleksowych szkoleń dla nauczycieli, wsparcia technicznego oraz dostępu do wysokiej jakości zasobów i narzędzi. Inną istotną kwestią, podkreślaną przez respondentów, była potrzeba niezawodnej technologii i dostępu do Internetu, a także wsparcia ze strony nauczycieli, którzy rozumieją zasady grywalizacji. Respondenci zwrócili również uwagę na znaczenie finansowania rozwoju i wdrażania, a także możliwości ciągłego rozwoju zawodowego dla nauczycieli. Podkreślili znaczenie platform współpracy służących do dzielenia się najlepszymi praktykami, mentoringu i wskazówek od doświadczonych użytkowników oraz partnerstw z firmami technologicznymi i instytucjami edukacyjnymi. Ogólnie rzecz biorąc, odpowiedzi podkreślają wieloaspektowe wsparcie wymagane do pomyślnego wdrożenia grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, poczynając od zasobów technicznych i finansowych po wsparcie polityczne, rozwój zawodowy i sieci współpracy. Te spostrzeżenia podkreślają potrzebę holistycznego podejścia do wsparcia, które obejmuje zarówno infrastrukturę, jak i budowanie potencjału wśród nauczycieli, aby skutecznie zintegrować te innowacyjne strategie uczenia się z edukacją dorosłych.

NL: Aby zapewnić pomyślne wdrożenie grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w edukacji dorosłych, konieczne jest kilka rodzajów wsparcia. Kluczowe znaczenie ma wsparcie finansowe, w tym finansowanie infrastruktury technologicznej i zasobów (40%). Rozwój zawodowy i programy szkoleniowe dla nauczycieli są niezbędne, aby wyposażyć ich w umiejętności i wiedzę potrzebne do skutecznego korzystania z grywalizacji (20%). Wsparcie instytucjonalne ze strony władz oświatowych i decydentów jest ważne dla wspierania kultury innowacji i zmniejszania oporu wobec zmian (10%). Potrzebne jest również wsparcie techniczne, w tym dostęp do wysokiej jakości narzędzi i platform cyfrowych (10%). Ponadto należy prowadzić ciągłe badania i ewaluację w celu oceny skuteczności tych strategii i wprowadzania niezbędnych zmian (10%). Współpraca i wymiana wiedzy między nauczycielami, decydentami politycznymi i dostawcami technologii może jeszcze bardziej zwiększyć skuteczność wdrażania grywalizacji i uczenia się opartego na grach (10%).

FR: Wsparcie jest potrzebne dla:

- Struktura finansowania (wsparcie finansowe);
- Zespół cyfrowy/IT do tworzenia/rozwijania gry, jeśli jest online, oraz do usuwania problemów i błędów w grze (wsparcie informatyczne);
- Zespół pedagogiczny, który pomaga uczniom, a także przekazuje informacje zwrotne na temat tego, co należy zmodyfikować, pomaga ulepszyć grywalizację (wsparcie pedagogiczne);
- Struktury, które będą korzystać z gier, ponieważ będą bardziej skłonne do rozwijania ich wykorzystania i dołożenia wszelkich starań, aby działały (wsparcie publiczne).

PT: Podstawą pomyślnego wdrożenia strategii grywalizacji i uczenia się opartego na grach jest zagwarantowanie dostępu do infrastruktury z komputerami, dostępem do Internetu i

oprogramowaniem do grywalizacji. W związku z tym potrzebne są środki finansowe, aby zagwarantować wyżej wymienione materiały i przeszkolić nauczycieli, aby posiadali niezbędne umiejętności do pracy z treściami gamifikowanymi i tworzenia własnych treści, dostosowanych do nauczanej rzeczywistości. Uczestnicy wspomnieli również o znaczeniu posiadania zespołu technicznego dostępnego do pomocy w przypadku problemów technicznych, na które nauczyciele nie mają wpływu. Wreszcie, należy wspomnieć o niezbędnym wsparciu instytucjonalnym, a mianowicie szkoły i instytuty powinny stworzyć politykę promującą grywalizację i uczynić tę metodę pedagogiczną bardziej demokratyczną i przekrojową dla wszystkich nauczycieli.

IE: Aby zapewnić pomyślne wdrożenie strategii grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, uczestnicy podkreślili kilka kluczowych rodzajów potrzebnego wsparcia. 40% podkreśliło znaczenie kompleksowych szkoleń dla nauczycieli, zapewniając, że są oni dobrze przygotowani do skutecznego korzystania z tych strategii. Kolejne 30% wspomniało o konieczności intuicyjnego projektowania gier, które minimalizuje potrzebę obszernych instrukcji, pomagając uczniom zrozumieć i zaangażować się w treść bez wysiłku. 20% wskazało na potrzebę specjalistycznego sprzętu i oprogramowania, wraz z funkcjami dostępności, takimi jak alternatywny tekst i możliwości odczytu ekranu. Ponadto 10% podkreśliło wartość regularnych sesji informacji zwrotnych w celu dostosowania strategii grywalizacji do preferencji dorosłych uczniów i wezwało do budowania potencjału wśród profesjonalistów oraz zapewnienia wysokiej jakości, angażujących zasobów, które zaspokajają różne style uczenia się.

DE: Pomyślne wdrożenie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych wymaga kilku rodzajów wsparcia. Specjaliści IT są potrzebni do zapewnienia sprawnego działania technicznego. Nauczyciele powinni zapewnić wskazówki, informacje zwrotne i jasne cele, aby pomóc uczniom w poruszaniu się po środowisku opartym na grach. Należy wziąć pod uwagę kontekst kulturowy i specyfikę językową, zwłaszcza w nauce języków obcych. Niezbędne jest ciągłe wsparcie poprzez przywództwo i pomoc rówieśniczą. Systematyczne skupianie się na indywidualnych i zbiorowych procesach uczenia się, wraz z wyjaśnieniem celu grywalizacji, może zwiększyć skuteczność. Kluczowe jest również wprowadzenie systemów informacji zwrotnej i odpowiednie szkolenie dla nauczycieli w zakresie integracji gier z kursami. W przypadku kursów bardziej opartych na teorii, dyskusja i refleksja mogą być korzystne, podczas gdy kursy praktyczne mogą wymagać innego podejścia.

PL: Według uczestników udane wdrożenie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych wymaga solidnego wsparcia technicznego, w tym dostępu do niezbędnej technologii i szkoleń zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów. Niezbędne są inwestycje finansowe w rozwój wysokiej jakości treści, bieżące utrzymanie i aktualizacje. Ponadto kluczowe znaczenie ma wsparcie instytucjonalne w celu włączenia tych metod do programu nauczania i możliwości rozwoju zawodowego dla nauczycieli, aby mogli uczyć się i stosować te strategie.



Co-funded by  
the European Union



C. Udane przykłady grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia w Austrii, Francji, Niemczech, Irlandii, Holandii, Polsce i Portugalii

Q8. Jakie są najbardziej udane przykłady grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia w Twoim kraju?

AU: Respondenci zwrócili uwagę na kilka znaczących przykładów. Wspomnieli oni o programach wykorzystujących wirtualną rzeczywistość i grywalizację do nauczania umiejętności życiowych i umiejętności finansowych, które wykazały znaczne zaangażowanie i poprawę wśród uczestników. Niektórzy wymieniali aplikacje i platformy internetowe, które grywalizują codzienne zadania, poszukiwanie pracy i planowanie kariery, przyczyniając się do zwiększenia organizacji, motywacji i rozwoju umiejętności. Respondenci zwrócili również uwagę na udane projekty integrujące naukę opartą na grach w edukacji językowej, szkoleniach zawodowych, kodowaniu i warsztatach umiejętności cyfrowych, z których wszystkie okazały się popularne i skuteczne w zwiększaniu biegłości i uczestnictwa. Ponadto podkreślili oni inicjatywy wykorzystujące grywalizację do promowania edukacji zdrowotnej, regulacji emocjonalnej, wsparcia zdrowia psychicznego, umiejętności społecznych, rozwiązywania konfliktów i edukacji ekologicznej, z których wszystkie pozytywnie wpłynęły na zachowania i świadomość uczestników. Ogólnie rzecz biorąc, przykłady te ilustrują różnorodne zastosowania grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach w różnych dziedzinach w promowaniu aktywnego i wzbogaconego stylu życia. Pokazują one, w jaki sposób innowacyjne podejścia mogą skutecznie angażować uczniów, zwiększać nabywanie umiejętności i wspierać pozytywne zmiany zachowań w różnych aspektach rozwoju osobistego i zawodowego.

NL: Niektóre z najbardziej udanych przykładów grywalizacji i nauki opartej na grach w promowaniu aktywnego życia w Holandii obejmują program "CodeSkillz", który grywalizuje edukację w zakresie kodowania, aby zaangażować młodych dorosłych i poprawić ich umiejętności cyfrowe. Innym przykładem jest inicjatywa "Career Quest", która wykorzystuje grywalizację, aby pomóc osobom poszukującym pracy w poruszaniu się po opcjach kariery i rozwijaniu umiejętności gotowości do pracy. Ponadto program "Fit for Life" wykorzystuje strategie oparte na grach, aby zachęcić dorosłych do aktywności fizycznej i zdrowego stylu życia. Wreszcie, do udanych przykładów należy projekt "Skills4Life", który wykorzystuje uczenie się oparte na grach w celu zwiększenia umiejętności zawodowych na rynku pracy.

FR: Jednym z najbardziej skutecznych i innowacyjnych przykładów jest wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości. "Gry" zespołowe są tworzone w celu odtworzenia zespołu firmy, w którym każdy członek zespołu odgrywa rolę od dyrektora technicznego po sekretarkę. Gracze mogą eksperymentować z różnymi rolami i uczyć się umiejętności i postaw potrzebnych do wykonywania tych zawodów.

PT: Najbardziej udane przykłady gamifikacji i nauki opartej na grach w promowaniu aktywnego życia Portugalii to :

- "EUSOUDIGITAL" to krajowy program szkoleń cyfrowych, który promuje umiejętności cyfrowe w Portugalii, zwłaszcza wśród dorosłych, którzy mają niewielkie lub żadne doświadczenie w korzystaniu z technologii cyfrowych.
- Program "Upskill" to partnerstwo między portugalskim rządem a kilkoma firmami technologicznymi, które ma na celu przekwalifikowanie bezrobotnych lub niedostatecznie zatrudnionych osób w dziedzinie technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- "SeguraNet Challenges and Digital Leaders", stworzone przez Dyрекcję Generalną ds. Edukacji (DGE), z pomocą SeguraNet, to inicjatywy mające na celu podnoszenie świadomości na temat obywatelstwa cyfrowego, przyczynianie się do bezpieczeństwa w środowiskach cyfrowych oraz promowanie strategii mobilizujących umiejętności cyfrowe.

IE: Zapytani o najbardziej udane przykłady grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia, większość uczestników nie była pewna lub nie była w stanie wskazać żadnych konkretnych przykładów, co wskazuje na brak świadomości lub doświadczenia z takimi inicjatywami. Jednak niewielka część (10%) wymieniła Duolingo i gry karciane jako godne uwagi przykłady skutecznych strategii grywalizacji. Sugeruje to, że chociaż istnieją pewne uznane aplikacje, to ogólnie rzecz biorąc, wiedza na temat udanych wdrożeń w tym obszarze wśród respondentów jest ograniczona.

DE: W Niemczech udane przykłady grywalizacji i nauki opartej na grach promujących aktywne życie obejmują aplikacje do nauki języków, takie jak "Babbel", "Duolingo", "Busuu" i "Memrise". Biznesowe gry symulacyjne, takie jak "Sim Companies" i "TopSim" są również szeroko stosowane, szczególnie w szkoleniach komunikacyjnych. Odgrywanie ról i tworzenie konkurencyjnych podcastów to popularne metody. W środowiskach korporacyjnych grywalizacja jest stosowana w marketingu, szkoleniach pracowników i rekrutacji, z narzędziami takimi jak "Growthhackers.com" i "TripAdvisor" integrującymi elementy zabawy. Godnymi uwagi przykładami są gry Gerharda Knechta i symulacje biznesowe, takie jak "MARGA". Aplikacje quizowe, takie jak "Kahoot" i różne narzędzia wideo są często wykorzystywane w celu zwiększenia efektywności uczenia się.

PL: 80% uczestników nie było w stanie znaleźć takich przykładów. 20% wskazało "TrenujTo", platformę internetową, która oferuje różnorodne wyzwania fitness i śledzi postępy, nagradzając użytkowników odznakami i osiągnięciami.

#### Q9. Jakie były kluczowe czynniki, które przyczyniły się do sukcesu tych strategii?

AU: Z odpowiedzi wyłoniło się kilka wspólnych czynników, które przyczyniły się do sukcesu tych strategii. Respondenci podkreślali znaczenie angażujących i interaktywnych treści, które są odpowiednie dla potrzeb uczniów, wraz z ciągłym wsparciem, informacjami zwrotnymi od nauczycieli i elementami motywacyjnymi, takimi jak śledzenie postępów i zdobywanie nagród.

Podkreślili również takie czynniki, jak silna współpraca między programistami i nauczycielami, odpowiednie finansowanie i zasoby, wsparcie polityczne z elastycznym programem nauczania oraz wysokiej jakości szkolenia dla nauczycieli. Respondenci zwrócili uwagę na dostosowanie gier do celów edukacyjnych, przyjazne dla użytkownika interfejsy, które wspierają naukę we własnym tempie oraz wyraźne dostosowanie do celów edukacyjnych. Ponadto respondenci wspomnieli o innowacyjnym wykorzystaniu technologii i zasad grywalizacji, zachęcaniu do uczestnictwa poprzez zachęty, takie jak tablice wyników i odznaki, ciągłej ocenie i ulepszaniu programów oraz zaangażowaniu społeczności w proces uczenia się. Wreszcie, podkreślili obecność mocnych dowodów skuteczności, pozytywne wyniki, jasną komunikację i promocję korzyści płynących z grywalizacji i uczenia się opartego na grach. Ogólnie rzecz biorąc, czynniki te wspólnie podkreślają znaczenie przemyślanego projektu, wspierającej infrastruktury, skutecznej współpracy i dostosowania do celów edukacyjnych w udanym wdrażaniu strategii grywalizacji i uczenia się opartego na grach. Podkreślają one potrzebę holistycznego podejścia, które odnosi się zarówno do kwestii pedagogicznych, jak i wsparcia technicznego, aby zmaksymalizować zaangażowanie, wyniki nauczania i ogólną skuteczność w placówkach edukacyjnych.

NL: Kluczowe czynniki przyczyniające się do sukcesu tych strategii obejmują silne wsparcie instytucjonalne i współpracę między interesariuszami (40%), co pomogło zintegrować grywalizację z istniejącymi ramami edukacyjnymi. Odpowiednie finansowanie i zasoby zapewniły niezbędną infrastrukturę technologiczną (10%). Kompleksowe programy szkoleniowe dla nauczycieli umożliwiają skuteczne wdrażanie i wykorzystywanie tych metod (20%). Wykorzystanie angażujących i istotnych treści dostosowanych do potrzeb i zainteresowań odbiorców docelowych odegrało znaczącą rolę w utrzymaniu wysokiego poziomu motywacji i uczestnictwa (20%). Ciągła ocena i mechanizmy informacji zwrotnej (10%) pozwalają na ciągłe ulepszanie i dostosowywanie programów.

FR: Dzięki wirtualnej rzeczywistości aspekt niepoważny lub "dziecinny" jest całkowicie wykluczony. Mamy tu do czynienia z odwzorowaniem rzeczywistości, co sprawia, że zabawa staje się bardziej konkretna i wiarygodna. To ćwiczenie eliminuje ryzyko, że uczestnicy pomyślą, że marnują czas na daremne ćwiczenia. Ci, którzy go doświadczają, mają prawdziwe wrażenie zanurzenia się w zawodzie.

PT: Kluczowym czynnikiem, który przyczynił się do sukcesu tych strategii, było wsparcie wiarygodnej instytucji rządowej, na przykład Dyrekcji Generalnej ds. Edukacji, która udostępniła te inicjatywy w kilku szkołach w całym kraju.

IE: Jeśli chodzi o kluczowe czynniki, które przyczyniły się do sukcesu grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach, większość uczestników (70%) nie była pewna lub nie udzieliła odpowiednich odpowiedzi ze względu na brak uznanych najlepszych praktyk. Jednak 30% wskazało szkolenie i zaangażowanie jako kluczowe elementy, wskazując, że gdy strategie te są skuteczne, jest to w dużej mierze spowodowane odpowiednim przygotowaniem nauczycieli i



aktywnym zaangażowaniem uczniów. Podkreśla to znaczenie wsparcia i motywacji w skutecznym wdrażaniu grywalizacji w edukacji.

DE: Sukces grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach przypisuje się kilku kluczowym czynnikom. Niezbędna jest skuteczna reklama i bezbłędnie działające programy. Zapewnienie struktury, wsparcia i możliwości refleksji gwarantuje, że uczniowie nie czują się odizolowani. Rzeczywiste znaczenie i dokładność językowa mają kluczowe znaczenie dla kursów językowych i integracji uczenia się opartego na grach. Aktywne zaangażowanie uczestników jest kluczowe dla udanych kursów. Symulacje biznesowe korzystają z realistycznych scenariuszy. Ogólnie rzecz biorąc, sukces ucznia i motywacja do aktywnego uczestnictwa są najważniejszymi czynnikami. Autentyczne sytuacje i szkolenia techniczne mogą dodatkowo zwiększyć skuteczność tych strategii.

PL: Według większości uczestników (60%) jest to dynamiczna, angażująca i interaktywna treść. Ważnym aspektem jest również informacja zwrotna w czasie rzeczywistym.

#### Q10. Jakie były kluczowe wyzwania, które trzeba było pokonać podczas wdrażania tych strategii?

AU: Respondenci zidentyfikowali kilka wspólnych wyzwań. Podkreślili oni początkowy opór ze strony nauczycieli niezaznajomionych z grywalizacją i kwestiami technicznymi związanymi z platformami do gier jako znaczące przeszkody. Zauważyli również wyzwania związane z dostępem do niezawodnego Internetu i urządzeń, przekonywaniem rówieśników o korzyściach płynących z grywalizacji oraz zapewnieniem wystarczających funduszy i zasobów. Respondenci wspominali o pokonywaniu barier politycznych i regulacyjnych, dostosowywaniu treści do zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych, zapewnianiu inkluzywności i uwzględnianiu różnych poziomów umiejętności cyfrowych wśród uczestników oraz radzeniu sobie z usterkami technicznymi, które zakłócały proces uczenia się. Dodatkowo, respondenci podkreślali wyzwania, takie jak zrównoważenie treści edukacyjnych z angażującą mechaniką gry, zapewnienie spójnego uczestnictwa uczniów, zarządzanie wysokimi kosztami początkowymi i ciągłymi inwestycjami oraz zapewnienie prywatności i bezpieczeństwa danych w grach online. Co więcej, respondenci podkreślali integrację strategii grywalizacyjnych z tradycyjnymi metodami nauczania, uczynienie gier wartościowymi edukacyjnie, a nie czysto rozrywkowymi, zarządzanie różnorodnymi potrzebami uczniów, ocenę skuteczności programu i nadążanie za szybkim postępem technologicznym przy jednoczesnym zapewnieniu zgodności z interesariuszami. Ogólnie rzecz biorąc, wyzwania te ilustrują złożony krajobraz wdrażania strategii grywalizacji i uczenia się opartego na grach w środowisku edukacyjnym, wymagając rozwiązań, które rozwiązują kwestie techniczne, pedagogiczne, logistyczne i regulacyjne, aby zmaksymalizować skuteczność i integrację w edukacji.

NL: Kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem tych strategii obejmowały przezwycięzenie początkowego oporu ze strony nauczycieli i instytucji przyzwyczajonych do tradycyjnych metod nauczania (40%). Kolejną poważną przeszkodą było zapewnienie wystarczających

środków finansowych na inwestycje technologiczne i rozwój programów (20%). Odniesienie się do różnych poziomów umiejętności cyfrowych zarówno wśród nauczycieli, jak i uczniów wymagało dodatkowych szkoleń i wsparcia (10%). Zapewnienie skalowalności i trwałości projektów grywalizacyjnych stanowiło wyzwanie, szczególnie w zakresie utrzymania długoterminowego zaangażowania i skuteczności (10%). Dostosowanie metod grywalizacji do standardów edukacyjnych i celów nauczania miało również kluczowe znaczenie dla zapewnienia, że spełniają one cele edukacyjne i zapewniają wymierne wyniki (20%).

FR: Pierwszą dużą przeszkodą jest posiadanie gogli wirtualnej rzeczywistości i wiedza, jak z nich korzystać. Aby przezwyciężyć ten problem logistyczny, ćwiczenia te mogą być przeprowadzane w centrach szkoleniowych, które dysponują takim sprzętem i mogą wyjaśnić, jak z niego korzystać. Drugim problemem jest to, że aby przeprowadzić jednoczesną pracę zespołową, wszyscy gracze muszą być połączeni w tym samym czasie. Tego problemu nie da się rozwiązać w 100%, więc rozwiązanie polega na tym, że nie jest konieczne, aby wszyscy byli połączeni w tym samym czasie, aby móc "pracować" w VR.

PT: Głównymi wyzwaniami, które trzeba było pokonać przy wdrażaniu tych strategii, były przede wszystkim brak motywacji do przyłączenia się do projektów oraz opór osób starszych przed nabyciem umiejętności cyfrowych.

IE: Na pytanie o kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach, większość uczestników (70%) nie udzieliła konkretnych odpowiedzi, albo z powodu niepewności, albo postrzeganej nieistotności pytania. Wśród pozostałych odpowiedzi 30% wskazało czas i zrozumienie jako istotne przeszkody, co sugeruje, że główne trudności polegają na przydzieleniu wystarczającej ilości czasu zarówno nauczycielom, jak i uczniom, aby skutecznie zrozumieć i zintegrować te strategie. Podkreśla to potrzebę kompleksowego planowania i edukacji w celu sprostania tym wyzwaniom.

DE: Wdrażanie grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach wiąże się z kilkoma kluczowymi wyzwaniami. Kluczowe znaczenie ma ustanowienie przystępnych wymagań technicznych dla wszystkich uczestników. Akceptowanie różnych pomysłów i koncepcji przy jednoczesnym wspieraniu zaangażowania uczestników może być trudne. W nauce języków obcych utrzymanie interakcji w celu budowania aktywnego słownictwa jest wyzwaniem. Wczesna komunikacja i odniesienie się do sytuacji życiowych uczestników mają zasadnicze znaczenie dla ich zaangażowania. Skuteczna interakcja i integracja elementów IT wymagają starannego rozważenia i refleksji strategicznej. Ważne jest zdefiniowanie tego, co stanowi sukces uczenia i unikanie nadmiernego obciążania uczestników i nauczycieli. Ponadto kluczowe znaczenie ma uznanie, że technologia nie jest jedynym rozwiązaniem.

PL: Według większości uczestników (60%) jest to brak odpowiednich umiejętności technologicznych i wiedzy. Jest to główna przeszkoda dla grywalizacji szkoleń.



Co-funded by  
the European Union



D. Zalecenia dotyczące promowania wykorzystania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych

Q11. Jakie są najważniejsze zalecenia dotyczące promowania korzystania z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Respondenci podkreślili kilka kluczowych zaleceń mających na celu usprawnienie wdrażania grywalizacji i strategii uczenia się opartych na grach. Podkreślili znaczenie kompleksowego szkolenia dla nauczycieli, zapewnienia, że gry są odpowiednie do celów edukacyjnych oraz zapewnienia dostępnych i przyjaznych dla użytkownika doświadczeń. Podkreślili również konieczność zapewnienia odpowiedniego finansowania i zasobów, współpracy z twórcami technologii i nauczycielami oraz opracowania wspierających polityk. Dodatkowo, zalecali oni dostosowanie gier do jasnych celów edukacyjnych, angażowanie społeczności i interesariuszy oraz zapewnianie zachęt motywacyjnych, takich jak odznaki i tabele wyników. Respondenci sugerowali ciągłą ocenę i doskonalenie programów, zapewnienie inkluzywności i dostępności oraz wspieranie partnerstw na rzecz innowacji i elastyczności programów nauczania. Zalecenia te wspólnie podkreślają znaczenie sprostania wyzwaniom edukacyjnym, technologicznym i logistycznym w celu zmaksymalizowania skuteczności grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, dążąc do skutecznego zaangażowania uczniów przy jednoczesnym osiągnięciu celów edukacyjnych.

NL: Najważniejsze zalecenia dotyczące promowania korzystania z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują zapewnienie trwałego finansowania i zasobów wspierających infrastrukturę technologiczną i rozwój programów (50%). Zapewnienie kompleksowego rozwoju zawodowego i szkoleń dla nauczycieli ma kluczowe znaczenie dla zapewnienia, że są oni wyposażeni w umiejętności skutecznego wdrażania tych strategii (10%). Budowanie silnego partnerstwa i współpracy między instytucjami edukacyjnymi, decydentami politycznymi i dostawcami technologii może sprzyjać środowisku wspierającemu innowację (20%). Włączenie grywalizacji i uczenia się opartego na grach do programu nauczania z wyraźnym dostosowaniem do celów i wyników nauczania pomoże zapewnić ich wartość edukacyjną (10%). Prowadzenie ciągłych badań i ewaluacji w celu oceny skuteczności i wpływu tych strategii może kierować ciągłym doskonaleniem i adaptacją (10%).

FR: Jednym z głównych zaleceń, które się pojawiły, było poważne traktowanie uczestników, nawet jeśli grają dorośli. Jednym z zagrożeń związanych z grywalizacją dla dorosłych jest to, że są mniej odważni niż dzieci. Dlatego ważne jest, aby czuli się pewnie i nie byli oceniani, aby mogli się zaangażować. Podobnie jak dzieci, dorośli są wrażliwi na krytykę, ale w przeciwieństwie do dzieci, nie będą mieli problemu z opuszczeniem sesji gry, co byłoby poważnym ciosem dla dynamiki grupy. Ważne jest również, aby wziąć pod uwagę dynamikę grupy, ponieważ w przeciwieństwie do dzieci, dorośli mogą być bardziej podejrzliwi wobec siebie nawzajem. Dlatego ważne jest, aby rozpocząć sesję od przełamania lodów, aby dorośli mogli się poznać.

PT: W każdej promocji jednym z głównych zaleceń jest poznanie profilu grupy docelowej. Po przeanalizowaniu profilu dorosłych uczniów, nauczyciele mogą dostosować treść, dostosować poziom złożoności do każdego ucznia i zagwarantować demokratyczne uczenie się. Ważne jest, aby zapewnić wszystkim uczniom dostęp do gry/platformy. Zaleca się wprowadzenie systemu uznawania, aby wzbudzić motywację u uczniów i umożliwić im ocenę własnych postępów. Szkolenie nauczycieli zostało wymienione jako podstawowy filar udanego wdrożenia tych nowych metod nauczania. Ponadto ważne jest, aby przeprowadzać okresowe oceny w trakcie trwania gier i pytać uczniów o ich opinię, aby zrozumieć, czy jakiegokolwiek szczegóły dotyczące treści lub sposobu działania gry wymagają przeformułowania.

IE: Aby promować wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, uczestnicy przedstawili kilka kluczowych zaleceń. Trzech respondentów podkreśliło znaczenie upewnienia się, że uczestnicy w pełni rozumieją, jak działają gry, a także uczynienia ich dostępnymi i możliwymi do dostosowania, aby dotrzeć do jak największej liczby uczniów. Kolejne dwie osoby zasugerowały potrzebę ciągłej informacji zwrotnej i aktualizacji w celu ulepszenia tych strategii. Ponadto 2 osoby podkreśliły konieczność dostosowania grywalizacji do zainteresowań uczniów w celu zwiększenia ich zaangażowania. Niektórzy respondenci zalecali budowanie potencjału dla profesjonalistów, dostarczanie wysokiej jakości, angażujących zasobów i zapewnienie nauczycielom odpowiednich kompetencji cyfrowych. Ponadto jedna osoba podkreśliła znaczenie szkoleń i zasobów dla nauczycieli, podczas gdy inna zasugerowała odwołanie się do decydentów i specjalistów ds. edukacji poprzez wykazanie korzyści płynących z tych strategii.

DE: Aby promować wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, kluczowe znaczenie ma kilka zaleceń. Obejmują one dostarczanie objaśniających filmów i procedur, wspieranie otwartości wśród uczniów oraz rozwiązywanie wszelkich obaw i wątpliwości technologicznych. Integracja grywalizacji powinna być pedagogicznie uzasadniona i przygotowana z wyprzedzeniem, w miarę możliwości z jasnymi rolami i zadaniami dla uczestników. Współpraca i rywalizacja mogą być motywujące, w zależności od kontekstu. Niezbędny jest ciągły dialog między uczniami a nauczycielami, z przejrzystą komunikacją celów edukacyjnych i jasną koncepcją dydaktyczną. Ważne jest, aby traktować uczniów poważnie, biorąc pod uwagę ich doświadczenia i wiedzę, a także dokumentować elementy grywalizacji i ich integrację z projektami kursów. Dostarczanie niezbędnych informacji uczniom na wczesnym etapie ma również kluczowe znaczenie dla pomyślnego wdrożenia.

PL: Najważniejsze zalecenia dotyczące promowania wykorzystania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują:

- Szkolenia dla nauczycieli: Zapewnienie kompleksowego szkolenia dla nauczycieli w celu zrozumienia zasad i najlepszych praktyk grywalizacji i uczenia się opartego na grach.

- Alokacja zasobów: Przydzielenie wystarczających zasobów na rozwój i wdrażanie platform i materiałów edukacyjnych opartych na grywalizacji.
- Integracja programu nauczania: Integracja elementów grywalizacji z programem nauczania w celu zapewnienia zgodności z celami i standardami nauczania.
- Dostępność technologii: Zapewnienie dostępu do technologii i zasobów cyfrowych wszystkim uczniom, z uwzględnieniem wszelkich barier utrudniających uczestnictwo.
- Dostosowanie i personalizacja: Projektuj grywalizowane doświadczenia edukacyjne, które mogą być dostosowane do różnorodnych potrzeb i preferencji dorosłych uczniów.
- Informacje zwrotne i ocena: Włączenie mechanizmów dostarczania na czas informacji zwrotnych na temat postępów uczniów i oceny skuteczności działań opartych na grywalizacji.
- Budowanie społeczności: Wspieranie wspierającej społeczności edukacyjnej, w której uczniowie mogą współpracować, rywalizować i dzielić się swoimi doświadczeniami z grywalizacją.
- Ciągłe doskonalenie: Regularnie oceniaj i aktualizuj grywalizowane strategie uczenia się w oparciu o informacje zwrotne i pojawiające się najlepsze praktyki.
- Postępując zgodnie z tymi zaleceniami, instytucje mogą skutecznie wykorzystywać grywalizację i uczenie się oparte na grach w celu poprawy wyników edukacji dorosłych.

#### Q12. Jakie są potencjalne przeszkody we wdrażaniu tych zaleceń?

AU: Respondenci zidentyfikowali kilka kluczowych barier we wdrażaniu tych zaleceń. Podkreślili wyzwania, takie jak brak funduszy, opór ze strony tradycyjnych nauczycieli i ograniczenia polityczne. Zwrócili również uwagę na kwestie techniczne, wysokie koszty początkowe i obawy dotyczące prywatności danych. Respondenci wspomnieli o barierach związanych z ograniczonym dostępem do technologii, sceptycyzmem co do skuteczności i różnymi poziomami umiejętności cyfrowych. Ponadto podkreślali trudności w równoważeniu treści edukacyjnych z mechaniką gry, mierzeniu skuteczności, zarządzaniu różnorodnymi potrzebami uczniów i nadążaniu za zmianami technologicznymi. Ogólnie rzecz biorąc, bariery te podkreślają potrzebę planowania strategicznego, zaangażowania interesariuszy i odpowiednich zasobów w celu przezwyciężenia wyzwań i skutecznej integracji grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.

NL: Potencjalne przeszkody we wdrażaniu tych zaleceń obejmują ograniczone finansowanie i ograniczenia budżetowe (40%), które mogą utrudniać inwestowanie w niezbędną infrastrukturę technologiczną i programy szkoleniowe. Opór wobec zmian ze strony nauczycieli i instytucji przyzwyczajonych do tradycyjnych metod nauczania może spowolnić przyjęcie i integrację grywalizacji (20%). Zróżnicowanie umiejętności cyfrowych wśród nauczycieli i uczniów może wymagać dodatkowego wsparcia i zasobów, aby skutecznie sobie z tym poradzić (10%). Zapewnienie skalowalności i trwałości programów opartych na

grywalizacji może stanowić wyzwanie, szczególnie w zakresie utrzymania długoterminowego zaangażowania i wpływu (10%). Dostosowanie metod grywalizacji do ustalonych standardów edukacyjnych i celów nauczania może wymagać znacznego wysiłku (10%) i adaptacji (10%), aby zapewnić wymierne korzyści edukacyjne.

FR: Czasami uczestnicy nie potrafią pokonać strachu przed byciem ocenianym, poczucia bycia wyśmiewanym, więc wolą się powstrzymać lub nawet wycofać z gry. Ważne jest, aby szczegółowo wyjaśnić uczestnikom, co przyniesie sesja, tak aby wyraźnie zrozumieli, co mogą zyskać. Jednak osoba, która nie jest z góry przekonana, może pozostać taka i tym samym działać w złej wierze, psując atmosferę innym. Pojawia się wtedy pytanie, czy go zatrzymać, czy wykluczyć.

PT: Potencjalne przeszkody we wdrażaniu tych zaleceń koncentrują się na trzech głównych punktach. Brak środków finansowych na zapewnienie odpowiednich szkoleń dla nauczycieli dorosłych, tak aby mogli oni pracować z oprogramowaniem do gier i tworzyć własne gry, w celu zaoferowania bardziej spersonalizowanej edukacji zgodnie z potrzebami każdego ucznia. System edukacji w Portugalii boryka się z poważnym problemem niedoboru nauczycieli, a ich zdolność do znalezienia wystarczającej ilości czasu na oferowanie spersonalizowanych treści jest bardzo ograniczona. Liczba nauczycieli jest zbyt mała w stosunku do liczby uczniów w Portugalii.

IE: Uczestnicy zidentyfikowali kilka potencjalnych barier we wdrażaniu zaleceń dotyczących promowania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. 30% wymieniło niechęć do zmian i opór zarówno ze strony nauczycieli, jak i uczniów jako istotne przeszkody. Kolejne 20% wspomniało o czasie i kosztach związanych z wdrażaniem tych strategii, podczas gdy 20% podkreśliło brak zasobów, w tym finansowania i danych. Ponadto 10% wskazało, że niektórzy dorośli uczniowie mogą unikać korzystania z narzędzi cyfrowych do nauki, a 10% zauważyło piętno związane z grami i nieznamość tego medium. Wreszcie, 10% podkreśliło wyzwanie związane z tradycyjnymi modelami edukacyjnymi o udowodnionym sukcesie i obawą przed porażką wśród nauczycieli, którzy nie posiadają wiedzy cyfrowej.

DE: Istnieje kilka potencjalnych barier we wdrażaniu tych zaleceń w edukacji dorosłych. Obejmują one ograniczenia kosztowe, ograniczoną dostępność uczestników w celu uzyskania informacji zwrotnej oraz znaczenie zrozumienia przez uczestników celu i znaczenia oferty edukacyjnej. Przeszkodą mogą być również względy finansowe i ograniczenia czasowe. Zewnętrzna presja na uczestników kursów może prowadzić do oporu lub braku zainteresowania. Niektórzy nauczyciele mogą nie traktować priorytetowo angażowania uczniów w procesy wyznaczania celów, utrzymując bardziej dyrektywne podejście do nauczania. Ponadto akceptacja elementów grywalizacji przez uczestników może się różnić, co wymaga elastyczności w znajdowaniu alternatywnych podejść.

PL: Niektóre potencjalne bariery we wdrażaniu zaleceń dotyczących promowania korzystania z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują:



- **Opór przed zmianami:** Nauczyciele lub instytucje mogą być oporni na przyjmowanie nowych metod, zwłaszcza jeśli postrzegają grywalizację jako niesprawdzoną lub niezgodną z tradycyjnymi metodami nauczania.
- **Ograniczone zasoby:** Niewystarczające fundusze lub dostęp do technologii mogą utrudniać rozwój i wdrażanie platform i materiałów edukacyjnych opartych na grywalizacji.
- **Wyzwania techniczne:** Kwestie techniczne, takie jak problemy z kompatybilnością, ograniczenia sieciowe lub brak wsparcia technicznego, mogą utrudniać pomyślne wdrożenie gamifikowanych inicjatyw edukacyjnych.
- **Potrzeby szkoleniowe:** Zapewnienie kompleksowego szkolenia dla nauczycieli może wymagać dodatkowego czasu i zasobów, a niektórzy nauczyciele mogą wahać się lub nie być w stanie uczestniczyć w programach szkoleniowych.
- **Kwestie dostępności:** Zapewnienie równego dostępu do technologii i zasobów cyfrowych wszystkim uczniom, w tym osobom niepełnosprawnym lub pochodzącym z mniej uprzywilejowanych społeczności, może stanowić wyzwanie logistyczne i finansowe.
- **Opór kulturowy:** Niektórzy uczniowie lub nauczyciele mogą mieć kulturowe lub pokoleniowe uprzedzenia wobec grywalizacji, postrzegając ją jako trywialną lub nieodpowiednią do poważnej nauki.



### III. Kształcenie ustawiczne i szkolenia w zakresie technologii edukacyjnych

A. Przegląd odpowiedzi na temat korzyści płynących z kształcenia ustawicznego i szkoleń w zakresie technologii edukacyjnych dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych w Austrii, Francji, Niemczech, Irlandii, Holandii, Polsce i Portugalii.

Q13. Jakie są kluczowe korzyści z ustawicznego kształcenia i szkolenia w zakresie technologii edukacyjnych dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych w Twoim kraju?

AU: Respondenci podkreślili kilka korzyści. Podkreślali, że są na bieżąco z trendami edukacyjnymi, poprawiają jakość edukacji i tworzą angażujące doświadczenia edukacyjne. Zauważyli również lepsze wsparcie dla uczniów i rozwój zawodowy. Respondenci wspomnieli o poprawie umiejętności cyfrowych, wspieraniu interaktywnych środowisk uczenia się i opracowywaniu skutecznych metod nauczania. Ponadto podkreślali dostarczanie aktualnych informacji, promowanie współpracy między nauczycielami i utrzymywanie konkurencyjnego systemu edukacji. Ogólnie rzecz biorąc, ciągła edukacja w zakresie technologii edukacyjnych umożliwia nauczycielom i pracownikom socjalnym zwiększenie skuteczności nauczania, dostosowanie się do potrzeb uczniów i wprowadzanie innowacji w dynamicznych środowiskach edukacyjnych.

NL: Kształcenie ustawiczne i szkolenia w zakresie technologii edukacyjnych zapewniają liczne korzyści dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych w Holandii. Obejmują one zwiększoną skuteczność nauczania (20%) i zdolność do angażowania uczniów poprzez innowacyjne i interaktywne metody, takie jak grywalizacja i narzędzia cyfrowe (10%). Promuje również rozwój zawodowy (10%) i zapewnia nauczycielom dostęp do najnowszych trendów edukacyjnych i najlepszych praktyk (10%). Poprawa umiejętności cyfrowych wśród nauczycieli umożliwia im lepsze wsparcie (10%) i prowadzenie uczniów w poruszaniu się po zasobach technologicznych (10%). Ponadto integracja technologii edukacyjnych może prowadzić do bardziej spersonalizowanych doświadczeń edukacyjnych (10%), lepszych wyników uczniów (10%) oraz zwiększonej motywacji i uczestnictwa wśród dorosłych uczniów (10%).

FR: Kształcenie ustawiczne to sposób, by pomagać ludziom w doskonaleniu umiejętności i osiągnięciu samorealizacji. Niezależnie od tego, czy jest to praktyczne szkolenie w pracy, czy uczestnictwo w kursach uniwersyteckich równoległe z pracą, pomaga ci to czuć, że się rozwijasz. We Francji system ten jest finansowany głównie przez same firmy. Korzyści płynące z podążania za nowymi technologiami w celu ich nauczania są dość oczywiste, a nawet konieczne. Wprowadzanie nauczycieli i trenerów na bieżąco z nowymi technologiami pozwala im uczyć innych, ale także otwierać się na nowe sposoby uczenia się. W szczególności młodzi

ludzie są bardziej otwarci na uczenie się przy użyciu mediów, z którymi mają kontakt na co dzień, niż staromodnych systemów.

PT: Zarówno edukacja, jak i technologia stale się zmieniają. Ważne jest, aby kontynuować szkolenia, aby nauczyciele mogli aktualizować swoją wiedzę na temat narzędzi pracy. Ponieważ technologia jest innowacyjnym sposobem przekazywania informacji uczniom, konieczne jest, aby wiedzieć, jak prawidłowo korzystać z tego narzędzia, a w tym celu konieczne jest zapewnienie nauczycielom materiałów, które pomogą im rozwinąć umiejętności obsługi komputera. Tradycyjne metody nauczania nie zaspokajają już potrzeb młodszych pokoleń, więc wykorzystanie technologii, grywalizacji, zrewolucjonizowało i doprowadziło do powstania nowego systemu nauczania. Ponadto istnieją nie tylko zadania związane z nauczaniem, ale także planowaniem i oceną, które można ułatwić i zoptymalizować. Dzięki wykorzystaniu technologii edukacyjnych metody nauczania stały się bardziej integracyjne i spersonalizowane, a uczniowie, którzy potrzebują bardziej dynamicznego i atrakcyjnego uczenia się, mogą to osiągnąć znacznie łatwiej dzięki technologicznym metodom pedagogicznym.

IE: Kształcenie ustawiczne i szkolenia w zakresie technologii edukacyjnych oferują liczne korzyści dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych. 30% respondentów podkreśliło, że wprowadzają one nowe i innowacyjne metody nauczania, dzięki czemu nauka jest bardziej angażująca i skuteczna. Kolejne 30% podkreśliło znaczenie utrzymywania aktualnych umiejętności, zapewniając, że edukatorzy są kompetentni, a ich praktyki spełniają aktualne potrzeby, chroniąc w ten sposób i lepiej służąc ludziom, z którymi pracują. Ponadto 20% wspomniało o korzyściach płynących z ciągłego nabywania umiejętności, co zwiększa skuteczność nauczania i zwiększa umiejętności cyfrowe. Ponadto 20% zauważyło, że takie szkolenia sprzyjają współpracy i wymianie pomysłów między specjalistami, co prowadzi do poprawy praktyk edukacyjnych. Ogólnie rzecz biorąc, korzyści te przyczyniają się do bardziej odpowiedniego, skutecznego i aktualnego środowiska edukacyjnego, które jest zgodne z oczekiwaniami współczesnych uczniów.

DE: Kształcenie ustawiczne i szkolenia w zakresie technologii edukacyjnych oferują kilka kluczowych korzyści dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych w Niemczech. Obejmują one bycie na bieżąco z najnowszymi osiągnięciami edukacyjnymi, wspieranie wymiany międzykulturowej i wzbogacanie rozwoju zawodowego. Nauczyciele coraz częściej dostrzegają znaczenie integracji technologii z edukacją dorosłych w celu poprawy jakości nauczania i uczenia się przez całe życie. Nowoczesne, wspierane technologią metody nauczania mogą zwiększyć satysfakcję i zaangażowanie uczniów, prowadząc do lepszych wyników w nauce. Ponadto biegłość w technologiach edukacyjnych ma kluczowe znaczenie dla skutecznego prowadzenia sesji nauczania na odległość i hybrydowego. Narzędzia cyfrowe usprawniają również zarządzanie kursami i oferują możliwości bardziej spersonalizowanego uczenia się. Ogólnie rzecz biorąc, cyfryzacja w

edukacji umożliwia nauczycielom dostosowanie się do zmieniających się potrzeb uczniów i zapewnienie bardziej elastycznych, wydajnych i innowacyjnych możliwości uczenia się.

PL: Kształcenie ustawiczne w zakresie technologii edukacyjnych umożliwia edukatorom dorosłych, edukatorom społecznym i pracownikom socjalnym w moim kraju zwiększanie skuteczności nauczania, angażowanie uczniów za pomocą innowacyjnych metod i dostosowywanie się do zmieniających się krajobrazów cyfrowych, co ostatecznie poprawia wyniki i wzmacnia pozycję w ich społecznościach.

Q14. Jakie są główne wyzwania związane z zapewnieniem kształcenia ustawicznego i szkoleń w zakresie technologii edukacyjnych dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych w Twoim kraju?

AU: Respondenci zidentyfikowali kilka wspólnych wyzwań. Podkreślili oni ograniczony dostęp do zasobów szkoleniowych, ograniczenia czasowe dla nauczycieli, aby mogli uczestniczyć w sesjach, a także opór wobec zmian wśród niektórych nauczycieli, którzy nie są zaznajomieni z nowymi technologiami. Zauważyli również wyzwania, takie jak zapewnienie finansowania programów ciągłego szkolenia, nadążanie za szybkim postępem technologicznym oraz bariery polityczne i regulacyjne wpływające na spójną jakość szkoleń w różnych regionach. Respondenci wspominali o równoważeniu szkoleń z innymi obowiązkami zawodowymi, zapewnianiu adekwatności i praktyczności szkoleń, kwestiach technicznych i braku wsparcia w programach szkoleniowych oraz ograniczonej współpracy między dostawcami szkoleń i nauczycielami. Ponadto podkreślali wysokie koszty związane z ciągłym szkoleniem, opór ze strony nauczycieli preferujących tradycyjne metody, zajmowanie się różnymi poziomami umiejętności cyfrowych oraz bariery techniczne i ograniczenia zasobów. Co więcej, respondenci podkreślali wyzwania, takie jak przekonanie nauczycieli o wartości ustawicznego kształcenia, trudności w zapewnieniu spersonalizowanych szkoleń, przewyższenie bezwładności instytucjonalnej oraz zapewnienie, że programy szkoleniowe są aktualne i odpowiednie do praktycznych potrzeb. Ogólnie rzecz biorąc, wyzwania te ilustrują złożony krajobraz barier, które należy pokonać, aby skutecznie zapewnić kształcenie ustawiczne i szkolenia w zakresie technologii edukacyjnych. Podkreślają one potrzebę dostępnych zasobów, wspierających polityk, wsparcia technicznego i innowacyjnych podejść w celu przewyższenia oporu, zapewnienia inkluzywności i zaspokojenia różnorodnych potrzeb nauczycieli i pracowników socjalnych w zakresie przyjmowania i integrowania nowych technologii edukacyjnych.

NL: Główne wyzwania związane z zapewnieniem kształcenia ustawicznego i szkoleń w zakresie technologii edukacyjnych obejmują ograniczone finansowanie i ograniczenia budżetowe (30%), które mogą ograniczać dostęp do wysokiej jakości programów szkoleniowych i zasobów technologicznych. Nauczyciele, którzy są przyzwyczajeni do tradycyjnych metod nauczania i mogą wahać się przed przyjęciem nowych technologii, często wykazują opór przed zmianami (20%). Zróżnicowane poziomy umiejętności cyfrowych wśród nauczycieli wymagają dostosowanych podejść szkoleniowych, które mogą wymagać dużych zasobów (10%). Wyzwaniem jest również zapewnienie, że programy szkoleniowe są odpowiednie i dostosowane do konkretnych potrzeb edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych (20%). Ponadto istnieje potrzeba ciągłego wsparcia (10%) i rozwoju zawodowego (10%), aby dotrzymać kroku szybko zmieniającemu się krajobrazowi technologicznemu.

FR: Problemem pozostaje to, jak długo edukatorzy, nauczyciele i trenerzy muszą uczyć się o nowych technologiach i o tym, co można z nimi zrobić. Szkolenie wymaga czasu i może się

różnić w zależności od początkowego opanowania nowych technologii. Co więcej, we Francji starsze pokolenia czasami niechętnie korzystają z narzędzi cyfrowych do nauki. Niektórzy postrzegają to jako dodatkową przeszkodę dla uwagi uczących się, tworząc rodzaj antagonizmu wobec nowych technologii.

PT: W Portugalii zapewnienie kształcenia ustawicznego i szkoleń w zakresie technologii edukacyjnych dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych stoi przed wieloma wyzwaniami. Istnieje duża nierówność w dostępie do infrastruktury, co z kolei powoduje nierówności w nauczaniu. Ponadto istnieje pewien opór ze strony starszych edukatorów i pracowników socjalnych przed przyjęciem nowych metod pedagogicznych. Kolejnym poważnym wyzwaniem w Portugalii jest niewystarczające finansowanie i wsparcie instytucjonalne, które często może ograniczać budowę infrastruktury, nabywanie materiałów technologicznych i wdrażanie szkoleń.

IE: Zapewnienie kształcenia ustawicznego i szkoleń w zakresie technologii edukacyjnych dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych wiąże się z kilkoma głównymi wyzwaniami. 30% respondentów wskazało na ograniczenia czasowe i potrzebę pogodzenia szkoleń z istniejącymi obowiązkami. Kolejne 30% podkreśliło kwestie związane z dostępnością, zapewnieniem, że programy szkoleniowe pasują do różnych harmonogramów i okoliczności oraz że są odpowiednie i przydatne. Ograniczenia finansowe zostały zauważone przez 3 uczestników, którzy wspomnieli o braku funduszy i możliwości, zwłaszcza na obszarach wiejskich. Ponadto 2 osoby wskazały na opór wobec zmian i preferowanie tradycyjnych metod nauczania, a także obawy dotyczące zdolności do adaptacji do nowych technologii. Wreszcie 10% wspomniało o braku infrastruktury i kompetencji cyfrowych, a także o ogólnej "technofobii" lub dyskomforcie związanym z technologią wśród niektórych nauczycieli.

DE: Główne wyzwania związane z oferowaniem kształcenia ustawicznego i szkoleń w zakresie technologii edukacyjnych dla edukatorów dorosłych, edukatorów społecznych i pracowników socjalnych w Niemczech dotyczą ograniczeń budżetowych, wysokiego poziomu stresu w środowisku zawodowym ograniczającego czas na dalsze szkolenia oraz równowagi między wydatkami na kursy a przychodami. Włączenie technologii do kursów może być kosztowne, a pozyskiwanie bezpłatnych materiałów i narzędzi jest niezbędne. Ponadto ograniczone zasoby finansowe często utrudniają wdrażanie IT i cyfryzacji w kursach, przy czym należy również wziąć pod uwagę kwestie bezpieczeństwa danych. Sprawę dodatkowo komplikują wymagania techniczne, pedagogiczna integracja rozwiązań technologicznych oraz niewystarczające kompetencje informatyczne wśród nauczycieli. Ograniczenia czasowe i kwestie związane ze skalowalnością, ograniczeniami przepustowości, dostępem do Internetu i bezpieczeństwem danych również stanowią poważne wyzwania. Wreszcie, zapewnienie zgodności z przepisami dotyczącymi ochrony danych oraz poruszanie się po kwestiach licencyjnych i praw autorskich dodatkowo komplikuje proces.

PL: Główne wyzwania obejmują ograniczony dostęp do zasobów i technologii, niewystarczające finansowanie programów szkoleniowych, różne poziomy umiejętności

cyfrowych wśród nauczycieli oraz potrzebę ciągłego wsparcia i aktualizacji, aby dotrzymać kroku szybko rozwijającym się technologiom edukacyjnym.

B. Rodzaje szkoleń potrzebnych do zapewnienia nauczycielom biegłości w korzystaniu z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych

Q15. Jakie rodzaje szkoleń są potrzebne, aby zapewnić nauczycielom biegłość w korzystaniu z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Odpowiedzi podkreślały różnorodne potrzeby szkoleniowe istotne dla nauczycieli. Trzy z nich podkreśliły kompleksowe szkolenie w zakresie zasad grywalizacji i praktyczne warsztaty projektowania lekcji opartych na grach. Dwie osoby skupiły się na rozwoju zawodowym w zakresie wyboru, integracji i oceny gier edukacyjnych, a także rozwiązywania problemów technicznych. Kolejnych 2 respondentów położyło nacisk na tworzenie integracyjnych środowisk edukacyjnych, wykorzystywanie analizy danych oraz integrowanie narracji i współpracy z treściami opartymi na grach. Jeden z respondentów zwrócił uwagę na dostosowanie tradycyjnych metod nauczania, zarządzanie dynamiką w klasie i wykorzystanie technologii takich jak wirtualna rzeczywistość. Ogólnie rzecz biorąc, zaspokojenie tych potrzeb szkoleniowych ma kluczowe znaczenie dla nauczycieli, aby skutecznie wdrażać angażującą i integracyjną grywalizację i uczenie się oparte na grach w edukacji dorosłych.

NL: Aby upewnić się, że nauczyciele są biegli w korzystaniu z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, konieczne są różne rodzaje szkoleń. Niezbędne są kompleksowe warsztaty rozwoju zawodowego, które koncentrują się na zasadach i najlepszych praktykach grywalizacji i uczenia się opartego na grach (30%). Praktyczne sesje szkoleniowe, które pozwalają nauczycielom ćwiczyć korzystanie z określonych narzędzi i platform w kontrolowanym środowisku, mogą pomóc w budowaniu pewności siebie i biegłości (20%). Szkolenie powinno również obejmować strategie integracji grywalizacji z programem nauczania i dostosowania jej do celów edukacyjnych (10%). Możliwości ciągłego uczenia się, takie jak webinaria (10%), kursy online (10%) i programy certyfikacji (10%) mogą zapewnić nauczycielom dostęp do najnowszych osiągnięć. Ponadto studia przypadków i przykłady udanych wdrożeń mogą dostarczyć praktycznych spostrzeżeń i inspiracji (10%).

FR: Nauczyciele potrzebują szkolenia w zakresie korzystania z gry. Powinni najpierw być w stanie korzystać z gry, aby następnie wyjaśnić jej wykorzystanie uczniom. W związku z tym przydatne jest szkolenie cyfrowe. Wsparcie zespołu tworzącego grę jest konieczne, ponieważ nauczyciele nie są w stanie zrozumieć, jak prawidłowo korzystać z gry. Jeśli będą sami, nie zrobią postępów i mogą nie mieć wystarczającej wiedzy, aby pomóc uczniom.

PT: Aby upewnić się, że nauczyciele są biegli w stosowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, bardzo korzystne byłoby posiadanie do dyspozycji następujących rodzajów szkoleń. Po pierwsze, powinni zacząć od szkolenia koncepcyjnego, ważne jest, aby zapewnić kontekstualizację i podstawy koncepcji grywalizacji. Po części teoretycznej powinni odbyć praktyczne szkolenie z umiejętności technicznych, podczas którego będą mieli okazję zapoznać się z oprogramowaniem i narzędziami, z których mogą korzystać. Ponadto przydatne byłyby również szkolenia z tworzenia treści, a na koniec

warsztaty mające na celu stworzenie praktycznych momentów ćwiczeniowych, aby nauczyciele mieli możliwość ćwiczenia w kontrolowanym środowisku.

IE: Aby upewnić się, że nauczyciele są biegli w korzystaniu z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, potrzebne są różne rodzaje szkoleń. 30% respondentów podkreśliło znaczenie praktycznych, praktycznych szkoleń, podczas których nauczyciele mogą doświadczyć grywalizacji jako uczniowie i samodzielnie tworzyć proste narzędzia grywalizacyjne. Kolejne 20% zaleciło szkolenie obejmujące techniki rozwiązywania problemów, aby radzić sobie z problemami, gdy narzędzia nie działają zgodnie z oczekiwaniami. Ponadto 20% podkreśliło potrzebę kursów, które promują koncepcje grywalizacji, jednocześnie demonstrując skuteczne strategie wdrażania. Umiejętności cyfrowe i informatyczne zostały wspomniane przez 20% uczestników, w tym szkolenie w zakresie podstawowego programowania komputerowego i korzystania z systemów zarządzania nauczaniem, takich jak Moodle. Ponadto 10% zasugerowało szkolenie, które pomaga nauczycielom zrozumieć różne style uczenia się i odpowiednio dostosować metody grywalizacji. Ogólnie rzecz biorąc, te typy szkoleń mają na celu budowanie praktycznych umiejętności, kompetencji cyfrowych i strategii adaptacyjnych w celu skutecznej grywalizacji w edukacji dorosłych.

DE: Wymagania szkoleniowe dla edukatorów w zakresie skutecznego wykorzystywania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują rozpowszechnianie wiedzy, znajomość środowisk IT i dostarczanie rozwiązań potencjalnych problemów. Nauczyciele powinni przechodzić intensywne szkolenia, aby zrozumieć perspektywę ucznia, omówić alternatywne podejścia i systematycznie integrować IT i e-learning. Niezbędne są podstawowe szkolenia na temat zasad i strategii grywalizacji, a także zaawansowane sesje koncentrujące się na opracowywaniu i wdrażaniu skutecznych strategii grywalizacji. Szkolenie techniczne w zakresie odpowiednich narzędzi, w połączeniu ze spostrzeżeniami pedagogicznymi, ma kluczowe znaczenie dla edukatorów, aby skutecznie włączyć grywalizację do swoich kursów. Dodatkowo, szkolenia w zakresie cyfryzacji i promowania kompetencji cyfrowych są istotnymi aspektami, które należy wziąć pod uwagę.

PL: Nauczyciele potrzebują szkolenia w zakresie zasad projektowania gier, strategii instruktażowych i narzędzi technologicznych, aby skutecznie wdrażać grywalizację i uczenie się oparte na grach. Powinni również dowiedzieć się, jak dostosować te metody do celów programu nauczania i skutecznie oceniać efekty uczenia się.

**Q16. W jaki sposób można wspierać nauczycieli w zdobywaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji?**

AU: Wspieranie nauczycieli w zdobywaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji obejmuje dostosowane podejścia z różnych perspektyw. W trzech odpowiedziach podkreślono warsztaty, sesje szkoleniowe i kursy online koncentrujące się na różnorodnych potrzebach



edukacyjnych i praktykach opartych na traumie. Dwie osoby zwróciły uwagę na programy mentorskie, sieci wsparcia rówieśniczego i partnerstwa z instytucjami edukacyjnymi. Kolejne dwie osoby skupiły się na polityce zalecającej ciągłe szkolenia i mechanizmy informacji zwrotnej. Jeden respondent zwrócił uwagę na znaczenie wrażliwości kulturowej, opowiadania historii i zestawów narzędzi dotyczących wyzwań w klasie. Wreszcie, ludzie podkreślali współpracę opartą na społeczności i specjalistyczne programy szkoleniowe. Ogólnie rzecz biorąc, strategie te mają na celu wyposażenie nauczycieli w umiejętności potrzebne do skutecznego wspierania młodzieży znajdującej się w trudnej sytuacji i poprawy ich doświadczeń edukacyjnych.

NL: Nauczyciele mogą być wspierani w zdobywaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji za pomocą różnych środków:

- Zapewnienie dostępu do wysokiej jakości programów szkoleniowych i zasobów, w tym wsparcia finansowego na udział w warsztatach i kursach, ma kluczowe znaczenie (20%).
- Ustanowienie mentoringu (10%) i sieci wsparcia rówieśniczego (20%) może ułatwić dzielenie się wiedzą i wspólne uczenie się.
- Zapewnienie możliwości ciągłego rozwoju zawodowego, takich jak regularne szkolenia w miejscu pracy i dostęp do internetowych platform edukacyjnych, może pomóc nauczycielom być na bieżąco z nowymi technologiami i metodologiami (20%).
- Wsparcie instytucjonalne ze strony władz oświatowych i administratorów ma zasadnicze znaczenie dla wspierania kultury innowacji i ciągłego doskonalenia (10%).
- Zapewnienie czasu i elastyczności w harmonogramach nauczycieli w celu zaangażowania się w szkolenia i działania związane z rozwojem zawodowym może zwiększyć ich zdolność do skutecznego nabywania i stosowania nowych umiejętności (20%).

FR: Aby pomóc nauczycielom w zdobyciu niezbędnych umiejętności i kompetencji, powinniśmy zapewnić im szkolenia dostosowane do ich potrzeb, zarówno od strony pedagogicznej, jak i cyfrowej. Potrzebują oni wsparcia, które pozwoli im robić postępy. Istnieje również wsparcie finansowe, które jest niezbędne do sfinansowania wszystkich szkoleń. Istnieje więc potrzeba komunikacji, wyjaśnień, ale także swobody wyboru tych lub innych narzędzi.

PT: Istnieją różne środki wsparcia dla edukatorów. Podstawowym z nich byłoby wdrożenie bezpłatnych programów szkoleniowych, dostępnych dla wszystkich edukatorów. Fundamentalne dla wdrożenia tych programów byłoby nabycie materiałów technologicznych, aby umożliwić lepszą adaptację do narzędzi pracy. Wsparcie instytucjonalne ma również fundamentalne znaczenie pod względem alokacji środków finansowych i polityki zachęcającej do modernizacji systemu nauczania i kształcenia nauczycieli. I wreszcie, wdrożenie zajęć praktycznych z udziałem wyspecjalizowanych techników.

IE: Nauczycieli można wspierać w zdobywaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji za pomocą różnych środków. 30% respondentów podkreśliło znaczenie programów szkoleniowych i kursów rozwoju zawodowego. Kolejne 20% podkreśliło rolę wsparcia ze strony współpracowników i ulepszonych ofert szkoleniowych. Dodatkowo, 20% respondentów wspomniało o wsparciu ze strony pracodawcy, takim jak zapewnienie czasu wolnego na szkolenia lub oferowanie programów rozwoju zawodowego. Ponadto 20% zasugerowało państwowe kursy rozwoju zawodowego dla nauczycieli sektora publicznego, wraz z dostępem do bezpłatnych zasobów edukacyjnych online. Zasoby te powinny być angażujące i dostępne dla nauczycieli do wykorzystania w czasie pozalekcyjnym. Ogólnie rzecz biorąc, połączenie formalnego szkolenia, wsparcia rówieśników, pomocy pracodawców i dostępnych materiałów edukacyjnych może skutecznie wspierać nauczycieli w zdobywaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji.

DE: Nauczycieli można wspierać w zdobywaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji poprzez kursy prowadzone przez twórców gier, wzmacnianie ogólnych kompetencji informatycznych, praktyczne doświadczenie z różnymi aplikacjami i grami oraz długotrwałe zaangażowanie w metodologię, tematy i koncepcje gier. Budowanie społeczności, kursy online, zasoby edukacyjne i praktyczne warsztaty są również cennymi zasobami. Uczenie się na podstawie istniejących doświadczeń, otwartość na nowe podejścia pedagogiczne oraz dostarczanie wyjaśnień koncepcyjnych i przykładów z życia wziętych to skuteczne strategie. Korzystne jest również bezpośrednie szkolenie w zakresie narzędzi cyfrowych i ich wykorzystania, takich jak edycja wideo lub platformy edukacyjne.

PL: Nauczycieli można wspierać w zdobywaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji za pomocą różnych środków. Według 40% respondentów podkreślono znaczenie programów szkoleniowych i kursów rozwoju zawodowego. Kolejne 20% podkreśliło rolę wsparcia kolegów i ulepszonych ofert szkoleniowych. Dodatkowo, 20% wspomniało o wsparciu ze strony pracodawcy, takim jak zapewnienie czasu wolnego na szkolenia lub oferowanie programów rozwoju zawodowego. Co więcej, 10% zasugerowało państwowe kursy rozwoju zawodowego dla nauczycieli sektora publicznego, wraz z dostępem do bezpłatnych zasobów edukacyjnych online. Zasoby te powinny być angażujące i dostępne dla nauczycieli do wykorzystania w czasie pozalekcyjnym.

C. Wpływ grywalizacji i uczenia się opartego na grach na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów

Q17. Jak myślisz, jaki wpływ na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów ma grywalizacja i uczenie się oparte na grach?

AU: Grywalizacja i uczenie się oparte na grach znacząco wpływają na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów, zgodnie z przedstawionymi perspektywami. Niektóre z odpowiedzi podkreślały, w jaki sposób grywalizacja sprawia, że nauka jest przyjemna i mniej onieśmialająca, zwiększając aktywne uczestnictwo i zmniejszając niepokój. Inni podkreślali rolę natychmiastowej informacji zwrotnej, nagród i wewnętrznej motywacji w zwiększaniu doświadczeń edukacyjnych dorosłych. Dwie osoby skupiły się na wspieraniu współpracy, krytycznego myślenia i umiejętności rozwiązywania problemów poprzez interaktywne działania oparte na grach. Jeden z respondentów zwrócił uwagę na korzyści płynące z autonomii, zmniejszonego odsetka osób porzucających naukę i zwiększonej przydatności grywalizowanych treści dla dorosłych uczniów. Wreszcie, jedna osoba podkreśliła znaczenie osiągania kamieni milowych w nauce, zmniejszania lęku przed niepowodzeniem i poprawy wskaźników retencji. Ogólnie rzecz biorąc, grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach skutecznie zwiększają motywację, zaangażowanie i efekty uczenia się wśród dorosłych uczniów.

NL: Według respondentów grywalizacja i uczenie się oparte na grach mają znaczący wpływ na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów. Metody te są postrzegane jako wysoce skuteczne w zwiększaniu motywacji uczących się poprzez uczynienie działań edukacyjnych bardziej interaktywnymi (20%), przyjemnymi (10%) i odpowiadającymi zainteresowaniom i potrzebom uczących się (10%). Zapewniają one natychmiastową informację zwrotną i nagrody, co może zwiększyć pewność siebie i satysfakcję uczniów (30%). Ponadto grywalizacja i uczenie się oparte na grach sprzyjają poczuciu rywalizacji i współpracy wśród uczniów, zwiększając ich zaangażowanie i zaangażowanie w proces uczenia się (10%). Metody te są szczególnie skuteczne w docieraniu do trudno dostępnych i marginalizowanych grup, zapewniając wspierające i integracyjne środowisko uczenia się, które zaspokaja różne style i preferencje uczenia się (20%).

FR: Nauka poprzez granie w gry zwiększa motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów, ponieważ stawia przed nimi wyzwania, mogą zdobywać nagrody, takie jak odznaki (lub poziomy). Mogą porównywać się z innymi uczniami, co zdobyli lub jaki poziom osiągnęli. Jest to jak mała rywalizacja, więc ujawnia konkurencyjną stronę każdego. Zaangażowanie jest również zwiększone, ponieważ uczniowie aktywnie się uczą i mogą robić postępy spokojnie, cicho, a czasem samodzielnie. Mogą czuć mniejszą presję, by uczyć się wolniej niż inni i nie spieszyć się.

PT: Gamifikacja i uczenie się oparte na grach stymuluje motywację u dorosłych uczniów, o ile istnieje system poświęcenia i nagrody, co oznacza, że poświęcając czas i wysiłek oraz

pokonując wyzwania obecne w grach, uczeń generuje poczucie samorealizacji i wynikającej z tego nagrody. Kiedy czują, że pokonali wyzwanie, ta siła osiągnięć stopniowo zamienia się w motywację. Jeśli chodzi o zaangażowanie, grywalizacja zmieniła bardziej indywidualny i powściągliwy tradycyjny model nauczania w dynamiczną, interaktywną metodę pedagogiczną, która stymuluje komunikację między uczestnikami. Stymulując dynamikę społeczną, generowane jest również poczucie motywacji, wynikające z chęci interakcji z innymi, ponieważ jesteśmy istotami społecznymi, potrzebujemy tej komunikacji, a zdobywanie jej w połączeniu z nauczaniem jest bardzo korzystne. Kolejną mocną stroną grywalizacji, która generuje motywację, jest fakt, że ten rodzaj nauczania jest bardziej spersonalizowany. Złożoność gier jest dostosowana do każdego ucznia i mogą oni wybrać tempo, w jakim chcą się uczyć, co generuje poczucie autonomii i popycha ich do zaangażowania, ponieważ gdy treść i sposób nauczania nie są dostosowane i są zbyt ogólne, niektórzy uczniowie czują się sfrustrowani, ponieważ nie mogą uczyć się w tym samym tempie i z taką samą łatwością, jak w przypadku ogólnego i regularnego nauczania. Wreszcie, należy zauważyć, że motywacja jest również zwiększona dzięki różnym stylom uczenia się dostępnym dla stażystów poprzez grywalizację. Każdy nauczyciel musi przeanalizować klasę i zrozumieć, na którym stylu oprzeć swoją grę - słuchowym, wizualnym czy kinestetycznym.

IE: Zgodnie z odpowiedziami, grywalizacja i uczenie się oparte na grach mają znaczący wpływ na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów. 30% uczestników podkreśliło zwiększoną interakcję i zaangażowanie dzięki wprowadzeniu nowych technologii. Kolejne 30% podkreśliło potencjał znaczącego wpływu, szczególnie w zakresie uczynienia nauki bardziej przyjemną i dostępną. Ponadto 20% zauważyło, że wpływ ten zależy od indywidualnych preferencji i zainteresowań, co sugeruje, że uczniowie, którzy są naturalnie skłonni do korzystania z grywalizacji, mogą odnieść największe korzyści. Co więcej, 20% wspomniało o potencjale grywalizacji w zakresie zwiększania wewnętrznej motywacji i poczucia osiągnięć, czyniąc naukę przyjemną i zachęcając do aktywnego uczestnictwa. Ogólnie rzecz biorąc, odpowiedzi te wskazują na powszechne przekonanie o pozytywnym wpływie grywalizacji i uczenia się opartego na grach na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów, potencjalnie przewyższając tradycyjne modele uczenia się pod względem skuteczności.

DE: Odpowiedzi sugerują, że grywalizacja i nauka oparta na grach mają znaczący wpływ na motywację i zaangażowanie dorosłych uczniów. Zapewniają natychmiastową informację zwrotną, widoczny sukces i stanowią alternatywę dla tradycyjnych materiałów edukacyjnych. Uczniowie wykazują zwiększoną motywację i zaangażowanie, szczególnie w przypadku opartych na grach komponentów kursów i seminariów. Podejścia te nie tylko zwiększają motywację i zaangażowanie, ale także rozwijają umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.

PL: Według 70% nauczycieli grywalizacja i nauka oparta na grach znacząco zwiększają motywację i zaangażowanie wśród dorosłych uczniów. Zgłaszają oni zwiększony udział i

entuzjizm w działaniach edukacyjnych. Ponadto 60% nauczycieli zauważa lepsze zapamiętywanie informacji i wyższy poziom interaktywności w procesie uczenia się.

#### Q18. Jakie są potencjalne wady lub ograniczenia grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Gamifikacja i uczenie się oparte na grach w edukacji dorosłych mają kilka potencjalnych wad i ograniczeń, jak podkreślono w udzielonych odpowiedziach. Niektóre z obaw dotyczą postrzegania treści opartych na grach jako dziecinnych, kwestii technicznych związanych z dostępem do Internetu oraz oporu ze strony tradycyjnych nauczycieli. Inni podkreślali wyzwania związane z dostosowaniem gier do celów edukacyjnych, dostosowaniem do różnych stylów uczenia się i wysokimi kosztami początkowymi. Kolejne dwie osoby skupiły się na trudnościach technicznych dla uczniów, obawach o bezpieczeństwo danych i integracji z tradycyjnymi metodami nauczania. Około 10-15% respondentów zwróciło uwagę na potencjalną frustrację związaną ze złożonymi grami oraz trudności w ocenie skuteczności i mierzeniu wyników. Wreszcie, podkreślili oni znaczenie utrzymania wartości edukacyjnej pośród rozrywkowych aspektów grywalizacji. Rozważania te są niezbędne do skutecznego radzenia sobie z wyzwaniami i maksymalizowania korzyści płynących z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w kontekście edukacji dorosłych.

NL: Chociaż grywalizacja i nauczanie oparte na grach oferują liczne korzyści, istnieją również potencjalne wady i ograniczenia, które należy wziąć pod uwagę. Jedną z obaw jest ryzyko nadmiernego polegania na zewnętrznych motywatorach, takich jak nagrody i punkty, które mogą osłabić wewnętrzną motywację i długoterminowe zaangażowanie (20%). Istnieje również możliwość oszukiwania systemu lub skupienia się bardziej na wygranej niż na nauce, co może umniejszać wartość edukacyjną tych metod (30%). Ponadto nie wszyscy uczniowie mogą pozytywnie reagować na grywalizację, ponieważ indywidualne preferencje i style uczenia się są różne (10%). Zapewnienie, że metody grywalizacji są dostosowane do celów i wyników nauczania może być wyzwaniem (10%), a istnieje ryzyko powierzchownego lub nieskutecznego wdrożenia, jeśli nie zostanie starannie zaplanowane i wykonane (10%). Ponadto dostęp do technologii i zasobów cyfrowych może być ograniczony dla niektórych uczniów, potencjalnie pogłębiając istniejące nierówności w edukacji (20%).

FR: Ograniczeniem grywalizacji jest jej nadużywanie. Uczniowie mogą czuć się mniej zaangażowani, zainteresowani, ponieważ są znudzeni. Gra może również uzyskać przewagę nad nauką, tracąc pierwsze zainteresowanie. Jeśli nie odbywa się w grupie, zmniejsza dynamikę grupy, uczenia się w grupie, a tym samym wymiar społeczny. W przypadku gier online niektóre osoby mogą mieć trudności z korzystaniem z narzędzi cyfrowych lub nie być otwarte na wsparcie. Niektórzy ludzie lubią uczyć się poprzez interakcję z innymi ludźmi, z nauczycielem.

PT: Po pierwsze, grywalizacja i uczenie się oparte na grach wymagają infrastruktury technologicznej i materiałów, aby były opłacalne, co ogranicza ich zastosowanie, generując nierówności w uczeniu się, ponieważ stażyci, szkoły lub instytucje o większych zasobach skorzystają z tej metody pedagogicznej. Samo opracowanie gry wymaga od stażystów dobrej wiedzy technologicznej w zakresie tworzenia gier, a co za tym idzie szkolenia, aby mogli nabyć

umiejętności niezbędne do zdobycia i zastosowania gier. Dwie wspomniane wady to ryzyko, że grywalizacja treści, które mają być nauczane, nie jest dobrze opracowana i przyczynia się do powierzchownego podejścia do tematu oraz nierównomiernego uczenia się na różnych poziomach umiejętności technologicznych w tej samej klasie. Ponadto wspomniano o nadmiernej konkurencyjności generowanej przez gry wśród uczestników, która może stać się wadą, jeśli nie jest to zdrowa konkurencja i generuje napięcie wśród uczestników.

IE: Uczestnicy zidentyfikowali kilka potencjalnych wad lub ograniczeń grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. 30% wyraziło obawy dotyczące wyzwań technologicznych, w tym trudności dla osób o niższych kompetencjach cyfrowych i błędów technologicznych, takich jak awarie witryn lub brak aktualizacji. Kolejne 30% podkreśliło możliwość, że podejście oparte na grywalizacji może nie odpowiadać każdemu uczącemu się, szczególnie jeśli przedmiot lub poziom jest nieodpowiedni. Ponadto 20% wspomniało o ryzyku ograniczonej infrastruktury, zasobów lub sprzętu utrudniających skuteczne wdrożenie. Pojawiły się również obawy o to, że grywalizowane treści mogą być postrzegane jako zbyt dziecinne lub niewystarczająco angażujące, potencjalnie podważając motywację uczniów. Ponadto 10% respondentów zwróciło uwagę na ryzyko stosowania uniwersalnego podejścia i znaczenie zapewnienia, że strategie grywalizacji są odpowiednio dostosowane do zróżnicowanych potrzeb uczniów. Ogólnie rzecz biorąc, odpowiedzi te podkreślają znaczenie sprostania wyzwaniom technologicznym, instruktażowym i związanym z zaangażowaniem, aby zmaksymalizować skuteczność grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.

Wady: Potencjalne wady obejmują przekonanie, że temat nie jest traktowany poważnie ze względu na jego zabawny charakter, uczniowie mogą przeglądać treści bez głębokiego zaangażowania, a niektórzy dorośli mogą czuć się niezdecydowani, aby otworzyć się w środowisku gier. Ponadto pojawiają się wyzwania związane z opracowywaniem i wdrażaniem skutecznych programów nauczania opartych na grywalizacji ze względu na wymagania dotyczące zasobów i czasu, wiedzę techniczną i potencjalne kwestie integracji z tradycyjnymi metodami nauczania. Zapewnienie zgodności z celami nauczania ma kluczowe znaczenie, a niektórzy uczniowie mogą nie w pełni zaakceptować swoje role w scenariuszach opartych na grywalizacji, co wymaga zwiększonego wsparcia. Istnieje również obawa, że grywalizacja może wydawać się sztuczna i nie odpowiadać potrzebom uczestników. Co więcej, potrzeba dokładnej integracji i wysokie koszty związane z niektórymi platformami do gier są uważane za ograniczenia. Wreszcie, zapewnienie, że elementy grywalizacji są ściśle dopasowane do treści i zapewniają odpowiedni poziom wyzwania, może być wyzwaniem, ale jest niezbędne do skutecznego wdrożenia.

PL: Około 40% nauczycieli przyznaje, że grywalizacja i uczenie się oparte na grach może mieć potencjalne wady lub ograniczenia w edukacji dorosłych. Obejmują one obawy dotyczące nadmiernego polegania na technologii, odwracania uwagi od celów nauczania oraz wyzwań związanych z projektowaniem skutecznych gier, które zaspokajają różne style uczenia się.

Ponadto około 30% wyraża zastrzeżenia co do czasu i zasobów wymaganych do wdrożenia, a także potencjału grywalizacji do przyćmienia krytycznego myślenia i głębokiego uczenia się.



D. Rola technologii w promowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych

Q19. Jaką widzisz rolę technologii w promowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Technologia odgrywa kluczową rolę w rozwoju grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, zgodnie z przedstawionymi perspektywami. W trzech odpowiedziach podkreślono, w jaki sposób technologia zwiększa zaangażowanie poprzez interaktywne i wciągające doświadczenia, dostosowywanie treści i dostępność. Dwie osoby podkreśliły rolę platform cyfrowych, analizy danych i narzędzi do śledzenia w personalizacji nauki i monitorowaniu postępów. Kolejnych dwóch respondentów skupiło się na korzyściach płynących z rzeczywistości wirtualnej, rzeczywistości rozszerzonej i aplikacji mobilnych w integracji grywalizacji z codziennym życiem i rutyną dorosłych. Jedna osoba zwróciła uwagę na znaczenie sztucznej inteligencji, platform mediów społecznościowych i środków cyberbezpieczeństwa w ulepszaniu spersonalizowanych ścieżek edukacyjnych, zachęt społecznych i bezpieczeństwa danych. Wreszcie, jedna osoba podkreśliła rolę informacji zwrotnych i oceny w czasie rzeczywistym w poprawie wyników uczenia się i motywacji wśród dorosłych uczniów. Ogólnie rzecz biorąc, technologia służy jako potężny czynnik umożliwiający skuteczną i angażującą grywalizację i uczenie się oparte na grach w kontekście edukacji dorosłych.

NL: Większość respondentów uznaje technologię za odgrywającą kluczową rolę w promowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. Technologia zapewnia niezbędną infrastrukturę i platformy do skutecznego wdrażania tych metod, umożliwiając nauczycielom tworzenie wciągających i interaktywnych doświadczeń edukacyjnych. Narzędzia i platformy cyfrowe ułatwiają opracowywanie treści edukacyjnych opartych na grywalizacji i umożliwiają uczniom dostęp do zasobów edukacyjnych w dowolnym miejscu i czasie. Technologia umożliwia również przekazywanie informacji zwrotnych i ocenę w czasie rzeczywistym, co zwiększa doświadczenie edukacyjne i pozwala na spersonalizowane instrukcje. Ponadto technologia umożliwia współpracę i interakcje społeczne między uczniami, wspierając poczucie wspólnoty i zaangażowanie w proces uczenia się.

FR: Promowanie grywalizacji jest łatwiejsze dzięki mediom społecznościowym. Informacje rozprzestrzeniają się szybko i masowo. Ewolucja różnorodności wsparcia cyfrowego tworzy kolejną dynamikę, pozwalając na wybór.

PT: Technologia odgrywa fundamentalną rolę w rozwoju gier dla edukacji dorosłych. Obecnie istnieje kilka pakietów oprogramowania do tworzenia interaktywnych gier, które są wykorzystywane jako bardzo skuteczna metoda nauczania. Oprócz oprogramowania istnieją mniej złożone i intuicyjne platformy do tworzenia gier dydaktycznych. Technologia jest sferą, która leży u podstaw kilku frontów w nauczaniu. Pomaga dzielić się wiedzą, pokazuje postępy w trakcie nauki i pomaga nauczycielom planować, tworzyć, oceniać i zarządzać dzieleniem się

wiedzę. Ponadto technologia oferuje możliwość przekazywania spersonalizowanej wiedzy w bardziej dynamiczny i atrakcyjny sposób, co skutkuje większym zaangażowaniem i motywacją ze strony uczestników szkolenia. W ramach istniejących możliwości, technologia oferuje wiele form grywalizacji. Wszechstronność narzędzi technologicznych zapewnia bogactwo zasobów, które w połączeniu z kreatywnością mogą generować bardzo interesujące gry. Na koniec należy podkreślić, że promocja grywalizacji i gier w edukacji dorosłych jest łatwiejsza, ponieważ postęp technologiczny sprzyja wirtualnemu połączeniu między edukatorami a docelowymi odbiorcami, dzięki czemu rozpowszechnianie jest szybkie, na dużą skalę i skuteczne w porównaniu z tradycyjnymi metodami promocji.

IE: Uczestnicy uznali znaczącą rolę technologii w promowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. 30% podkreśliło symbiotyczny związek między technologią a tymi strategiami edukacyjnymi, podkreślając, że idą one w parze. Kolejne 30% zasugerowało, że platformy cyfrowe i aplikacje będą prawdopodobnie służyć jako główne medium do opracowywania i dostarczania treści opartych na grach. Jednak 20% wyraziło obawy dotyczące potencjalnego wykluczenia osób o ograniczonych umiejętnościach cyfrowych, jeśli promocja będzie prowadzona wyłącznie przy użyciu technologii cyfrowej. Ponadto 10% respondentów podkreśliło kluczową rolę technologii w zapewnianiu infrastruktury, narzędzi i platform niezbędnych do tworzenia angażujących i interaktywnych doświadczeń edukacyjnych. Ogólnie rzecz biorąc, respondenci postrzegali technologię jako odgrywającą ważną i rosnącą rolę w ułatwianiu wdrażania i dostępności grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.

DE: Technologia odgrywa kluczową rolę w promowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. Postęp technologiczny pozwala na bezpośrednią integrację z grami, ale użytkownicy potrzebują również dostępu do wysokiej jakości technologii, aby skutecznie angażować się w te gry. Platformy e-learningowe i systemy zarządzania nauczaniem odgrywają kluczową rolę, oferując funkcje zarządzania treścią, komunikacji między nauczycielami i uczniami oraz oceny postępów. Rozwój platform cyfrowych zaprojektowanych specjalnie do nauki opartej na grach jest możliwy dzięki technologii, a urządzenia mobilne zyskują na znaczeniu. Technologia wspiera naukę opartą na grach, choć nie zawsze jest obowiązkowa. Oczekuje się, że jej znaczenie wzrośnie w przyszłości, oferując nowe możliwości edukacji za pośrednictwem urządzeń mobilnych i komputerów osobistych (PC).

PL: Technologia odgrywa kluczową rolę w promowaniu grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. 80% nauczycieli uznaje technologię za czynnik ułatwiający, umożliwiający tworzenie interaktywnych i wciągających doświadczeń edukacyjnych. Około 70% podkreśla jej rolę w zapewnianiu dostępu do szerokiej gamy gier i platform edukacyjnych, zaspokajających różnorodne preferencje uczniów. Ponadto 60% podkreśla zdolność technologii do przekazywania informacji zwrotnych w czasie rzeczywistym i spersonalizowanego uczenia się, zwiększając zaangażowanie i skuteczność.

*Uwaga: Procenty przekraczające 100% wynikają z faktu, że niektóre odpowiedzi nakładały się na siebie, a niektórzy respondenci wymienili kilka odpowiedzi na to pytanie.*

Q20. Jakie są niektóre z kluczowych innowacji technologicznych, które mogą mieć wpływ na wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Zgodnie z przedstawionymi perspektywami, innowacje technologiczne mogą znacząco wpłynąć na wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. W odpowiedziach podkreślono potencjał rzeczywistości rozszerzonej (AR), rzeczywistości wirtualnej (VR) i sztucznej inteligencji (AI) w tworzeniu wciągających, spersonalizowanych i interaktywnych doświadczeń edukacyjnych dla dorosłych. Podkreślono również rolę technologii blockchain, Internetu rzeczy (IoT) i analizy dużych zbiorów danych w zwiększaniu bezpieczeństwa, rozwoju umiejętności praktycznych i wglądu w zachowania uczniów. Respondenci skupili się na korzyściach płynących z technologii mobilnych, adaptacyjnych platform edukacyjnych i integracji mediów społecznościowych w promowaniu elastyczności, zaangażowania i budowania społeczności wśród dorosłych uczniów. Zwrócili uwagę na skalowalność i dostępność korzyści płynących z przetwarzania w chmurze oraz znaczenie środków cyberbezpieczeństwa dla zapewnienia ochrony danych i zaufania. Wreszcie, podkreślili potencjał chatbotów AI w zakresie wsparcia i wskazówek w czasie rzeczywistym w kontekście uczenia się opartego na grywalizacji. Te postępy technologiczne stanowią obietnicę zwiększenia skuteczności, zaangażowania i inkluzywności grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.

NL: Niektóre z kluczowych innowacji technologicznych, które prawdopodobnie wpłyną na wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, obejmują sztuczną inteligencję (AI), rzeczywistość wirtualną (VR) i rzeczywistość rozszerzoną (AR). Adaptacyjne systemy nauczania oparte na sztucznej inteligencji mogą personalizować doświadczenia edukacyjne w oparciu o indywidualne preferencje i wyniki uczniów, optymalizując zaangażowanie i wyniki (40%). Technologie VR i AR oferują wciągające i interaktywne środowiska, które zwiększają realizm i skuteczność grywalizowanych doświadczeń edukacyjnych (20%). Technologie mobilne i aplikacje zapewniają elastyczność i dostępność, umożliwiając uczniom angażowanie się w grywalizowane treści na ich własnych urządzeniach (20%). Ponadto integracja analityki danych i analityki uczenia się umożliwia nauczycielom śledzenie postępów uczniów i optymalizację strategii instruktażowych w celu uzyskania lepszych wyników nauczania (10%). Technologia blockchain może również odgrywać rolę w weryfikacji i akredytacji osiągnięć w gamifikowanych środowiskach edukacyjnych, zwiększając wiarygodność i uznanie (10%).

FR: Tablet/smartfon świetnie nadaje się do grywalizacji, ponieważ jest wrażliwy na dotyk, więc jest więcej interakcji z interfejsem/platformą niż tylko z ekranem. Ponadto jest mały, więc łatwo go wszędzie nosić i uczyć się w wolnym czasie. Sztuczna inteligencja może również zwiększyć efektywność nauki dzięki stałej pomocy, która może odpowiedzieć w dowolnym momencie lub zmienić poziom gry, aby dostosować się do ucznia.

PT: Wszyscy uczestnicy uznali, że platformy, które najprawdopodobniej będą miały wpływ na wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach, to platformy e-learningowe, takie

jak MOOC i aplikacje dydaktyczne, ze względu na ich łatwą dostępność za pośrednictwem telefonów komórkowych. Wspomniano również o ogromnym wpływie sztucznej inteligencji na grywalizację, a także o wirtualnej rzeczywistości i dużych zbiorach danych.

IE: Oczekuje się, że kilka kluczowych innowacji technologicznych wpłynie na wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych, jak wskazali uczestnicy. 30% podkreśliło potencjał technologii wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR/AR) w celu zwiększenia immersyjnych doświadczeń edukacyjnych. Kolejne 20% wspomniało o powszechnym posiadaniu urządzeń cyfrowych podłączonych do Internetu, co rozszerza dostęp do treści opartych na grach. Ponadto 20% wskazało sztuczną inteligencję (AI) jako potencjalnie wzbogacającą grywalizację poprzez spersonalizowane doświadczenia edukacyjne i adaptacyjne informacje zwrotne. Jednak 30% wyraziło niepewność lub nie określiło konkretnych innowacji technologicznych. Ogólnie rzecz biorąc, VR/AR, sztuczna inteligencja i wszechobecność urządzeń cyfrowych są postrzegane jako kluczowe czynniki kształtujące przyszły krajobraz grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.

DE: Kilka innowacji technologicznych może wpłynąć na wykorzystanie grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych. Obejmują one sztuczną inteligencję (AI), rzeczywistość wirtualną (VR), rzeczywistość rozszerzoną (AR), interaktywne zadania, quizy, filmy, podcasty, platformy quizów online i komunikację internetową. Wykorzystanie tych technologii ułatwia eksplorację, rywalizację, różne interakcje edukacyjne oraz integrację elementów gier, takich jak systemy punktowe, tabele wyników, poziomy, zasady, odznaki, trofea i misje.

PL: Wirtualna rzeczywistość (VR): Około 40% nauczycieli przewiduje, że technologia VR zrewolucjonizuje wciągające doświadczenia edukacyjne, umożliwiając dorosłym interakcję z wirtualnymi środowiskami i symulacjami. Rzeczywistość rozszerzona (AR): Około 20% nauczycieli przewiduje, że AR usprawni grywalizację poprzez nakładanie treści cyfrowych na świat fizyczny, tworząc interaktywne i angażujące doświadczenia. Gamifikowane platformy edukacyjne: Około 60% nauczycieli spodziewa się postępów w gamifikowanych platformach edukacyjnych, oferujących bardziej zaawansowaną analitykę, opcje dostosowywania i funkcje społecznościowe w celu zwiększenia zaangażowania uczniów i współpracy. Mobilne nauczanie: Około 50% nauczycieli spodziewa się, że urządzenia mobilne będą nadal odgrywać znaczącą rolę w grywalizacji nauczania, zapewniając dostęp do gier edukacyjnych i zasobów w podróży.

*Uwaga: Procenty przekraczające 100% wynikają z faktu, że niektóre odpowiedzi nakładały się na siebie, a niektórzy respondenci wymienili kilka odpowiedzi na to pytanie.*

## IV. Strategie uczenia się oparte na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki

A. Przegląd odpowiedzi na temat potencjału strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki

Q21. Jaki jest Twoim zdaniem potencjał strategii uczenia się opartych na grach, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki?

AU: Strategie uczenia się oparte na grach mają znaczny potencjał, aby dotrzeć i zaangażować trudnodostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i osoby objęte opieką alternatywną, co podkreślono w przedstawionych perspektywach. Odpowiedzi podkreślały interaktywny i angażujący charakter podejść opartych na grach, które mogą wypełnić luki edukacyjne i zmotywować osoby, które mogą zmagać się z tradycyjnymi metodami. Podkreślono zdolność uczenia się opartego na grach do zapewnienia bezpiecznego i elastycznego środowiska uczenia się, dostosowanego do różnych stylów uczenia się i środowisk. Skupili się również na potencjale strategii opartych na grach do promowania niezależności, umiejętności podejmowania decyzji i odporności poprzez symulowane scenariusze i natychmiastowe informacje zwrotne. Ludzie zauważyli rolę środowisk wirtualnych we wspieraniu poczucia wspólnoty i wsparcia rówieśniczego wśród młodych osób dorosłych objętych opieką zastępczą, zwiększając ich zaangażowanie i motywację. Wreszcie, respondenci podkreślali znaczenie praktycznego szkolenia umiejętności i dostępności platform opartych na technologii w docieraniu i wspieraniu młodych dorosłych, gdziekolwiek się znajdują. Ogólnie rzecz biorąc, uczenie się oparte na grach wyłania się jako obiecujące narzędzie do wzmacniania pozycji i edukacji młodych dorosłych w trudnych warunkach, oferując im możliwości rozwoju osobistego i sukcesu akademickiego.

NL: Wszyscy respondenci widzą znaczny potencjał w strategiach uczenia się opartych na grach, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki. Metody te oferują angażujące i interaktywne podejście do nauki, które może pokonać bariery, takie jak brak zaangażowania i motywacji (60%). Zapewniając wspierające i integracyjne środowisko uczenia się, nauka oparta na grach może pomóc w budowaniu zaufania i relacji z uczniami, którzy mogli mieć negatywne doświadczenia z tradycyjną edukacją (20%). Strategie te mogą również uwzględniać różne potrzeby i preferencje edukacyjne, czyniąc naukę bardziej dostępną i odpowiednią dla poszczególnych uczniów (10%). Ponadto, nauka oparta na grach może wzmocnić pozycję uczniów, umożliwiając im postępy we własnym tempie i zapewniając natychmiastowe informacje zwrotne i nagrody, co może zwiększyć pewność siebie i motywację (10%).

FR: Młodzi dorośli, którzy mieli trudny start w życiu lub nadal przebywają w wyspecjalizowanych instytucjach, potrzebują szczególnego wsparcia. Mogli nie być w stanie uczęszczać do szkoły z różnych powodów lub mogli wypaść z "głównego nurtu" systemu edukacji. Dlatego ważne jest, aby ich nie zawieść i umożliwić im kontynuowanie nauki w nowy sposób, który może być dla nich bardziej odpowiedni. Grywalizacja może to umożliwić, ponieważ daje wrażenie uczenia się bez faktycznego uczenia się. Granie w gry pozwala zachować więcej informacji bez wrażenia, że pracujesz. W ten sposób młodzi dorośli mogą nadal gromadzić umiejętności i wiedzę dzięki zróżnicowanym i bardziej odpowiednim metodom grania.

PT: Potencjał strategii opartych na grywalizacji w docieraniu do zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych objętych opieką zastępczą jest dość wysoki, ale nie można lekceważyć barier. W opinii uczestników głównym czynnikiem, który nadaje grywalizacji i strategiom opartym na grach ich potencjał, jest ich atrakcyjność, zdolność do prezentowania treści w bardziej dynamiczny i interaktywny sposób, inny niż tradycyjne sposoby, do których prawdopodobnie są przyzwyczajeni. Ponadto, personalizacja samych treści, adaptacja dokonywana przez stażystów w celu dotarcia do trudności i potrzeb stażystów, jest bardzo ważna, ponieważ ogólna i przekrojowa edukacja dla młodych ludzi w regularnym systemie edukacji nie jest w stanie nadążyć za idiosynkrazjami tej konkretnej grupy docelowej. Dostosowanie treści sprawia, że jest ona bardziej demokratyczna i sugeruje, że każdy uczestnik powinien iść we własnym tempie podczas procesu uczenia się. Wspomniano również o stymulacji umiejętności społecznych generowanych przez komunikację za pośrednictwem gier. Jeśli trener kontroluje dynamikę społeczną i wytwarza zdrową rywalizację wśród uczestników, może to być dobrym bodźcem do generowania motywacji. W zależności od treści gier, mogą one prowadzić do poczucia przynależności, integracji i wsparcia, co jest bardzo ważne w przypadku zinstytucjonalizowanych młodych ludzi. Wreszcie, uczestnicy uważają, że gry powinny być emocjonalnie wspierające, ponieważ powinny być metodą pedagogiczną, która daje poczucie spokoju i zabawy, ponieważ są interaktywne i dydaktyczne, a nie zbyt formalne. Ważne jest, aby zrozumieć, że często młodzi ludzie, którzy są zinstytucjonalizowani i / lub objęci opieką zastępczą, mają złożone życie, ze złożonym kontekstem rodzinnym, więc nauczanie powinno działać jako "droga ucieczki" od tej rzeczywistości i przynosić lekkie i przyjemne zdobywanie wiedzy.

IE: Uczestnicy wyrazili zróżnicowane opinie na temat potencjału strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych objętych opieką zastępczą. 20% było ostrożnych, uznając potencjalne trudności, ale dostrzegając korzyści płynące z dostępności i zaangażowania oferowanego przez gry wideo. Kolejne 20% podkreśliło wysoki potencjał dotarcia do tych młodych dorosłych, szczególnie biorąc pod uwagę ich częste korzystanie z urządzeń cyfrowych. Ponadto 20% wyraziło optymizm co do transformacyjnego wpływu nauki opartej na grach, sugerując, że może ona całkowicie zmienić doświadczenia edukacyjne tych młodych dorosłych. Ponadto 20% zauważyło pozytywny potencjał grywalizacji w zachęcaniu uczniów do korzystania z

możliwości uczenia się za pośrednictwem angażujących mediów. Jednak 20% respondentów podkreśliło również potrzebę skutecznych strategii zaangażowania, aby zapewnić sukces. Ogólnie rzecz biorąc, respondenci uznali znaczący potencjał uczenia się opartego na grach w celu dotarcia i zaangażowania trudno dostępnych młodych dorosłych, szczególnie w przypadku wykorzystania platform cyfrowych i interaktywnych mediów.

DE: Strategie uczenia się oparte na grach mają znaczący potencjał w docieraniu do zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych lub osób przebywających w alternatywnych placówkach opieki. Podejścia te mogą zwiększyć zaangażowanie, szczególnie w przypadku osób, które mogą mieć trudności z tradycyjnymi metodami uczenia się. Zapewniając interaktywne i empiryczne doświadczenia edukacyjne dostosowane do ich potrzeb i zainteresowań, strategie oparte na grach oferują możliwości rozwoju umiejętności, interakcji społecznych i krytycznego myślenia. Tworzą one sprzyjającą atmosferę do nauki, wspierając pozytywne relacje i zachęcając do eksploracji w zabawny i angażujący sposób.

PL: Strategie uczenia się oparte na grach mają znaczny potencjał, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i osób przebywających w alternatywnych placówkach opieki. Wykorzystując wewnętrzną motywację i zaangażowanie związane z grami, strategie te mogą pokonać bariery, takie jak brak zainteresowania, luki edukacyjne i izolacja społeczna, których często doświadczają te grupy demograficzne. Gry zapewniają bezpieczne i wciągające środowisko do nauki, pozwalając młodym dorosłym odkrywać nowe koncepcje, rozwijać umiejętności i budować pewność siebie we własnym tempie. Dodatkowo, nauka oparta na grach może sprzyjać interakcjom społecznym, współpracy i dobremu samopoczuciu emocjonalnemu, zaspokajając holistyczne potrzeby młodych dorosłych w alternatywnych placówkach opieki. Dzięki ukierunkowanym i dostosowanym interwencjom opartym na grach, nauczyciele i opiekunowie mogą zapewnić tym osobom niezbędną wiedzę, umiejętności i możliwości rozwoju osobistego, ostatecznie poprawiając ich wyniki edukacyjne i perspektywy życiowe.

[Q22. Jakie są niektóre z potencjalnych wyzwań związanych z wykorzystaniem strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki?](#)

AU: Korzystanie ze strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i osób objętych opieką alternatywną wiąże się z kilkoma wyzwaniami, co podkreślono w przedstawionych perspektywach. Część odpowiedzi wskazywała na wyzwania związane z infrastrukturą, takie jak ograniczony dostęp do technologii, zawodny Internet i ograniczenia finansowe związane z niezbędnymi aktualizacjami. Inni zauważyli opór ze strony personelu, opiekunów lub samych uczestników, wynikający ze sceptycyzmu co do wartości edukacyjnej gier lub obaw o prywatność i bezpieczeństwo danych. Podkreślali również potrzebę wrażliwości kulturowej w treściach gier



i dostosowania strategii do różnych potrzeb i umiejętności edukacyjnych. Niektórzy z respondentów skupili się na utrzymaniu zaangażowania i motywacji w czasie, pokonywaniu barier logistycznych i wykazaniu wpływu uczenia się opartego na grach na wyniki edukacyjne. Wreszcie, podkreślili oni złożoność polityk i przepisów instytucjonalnych, które mogą utrudniać wdrażanie i skuteczność podejść opartych na grach. Sprostanie tym wyzwaniom będzie miało kluczowe znaczenie dla skutecznego wykorzystania uczenia się opartego na grach w celu wspierania potrzeb edukacyjnych i rozwojowych młodych dorosłych w trudnych warunkach.

NL: Chociaż strategie uczenia się oparte na grach są obiecujące, jeśli chodzi o dotarcie do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnej opiece, istnieją potencjalne wyzwania, które należy wziąć pod uwagę. Ograniczony dostęp do technologii i zasobów cyfrowych może stanowić barierę dla niektórych uczniów, szczególnie tych w zinstytucjonalizowanych placówkach, w których zasoby mogą być ograniczone (30%). Zapewnienie równości i inkluzywności w dostępie do grywalizowanych doświadczeń edukacyjnych ma kluczowe znaczenie dla uniknięcia pogłębiania istniejących różnic (20%). Dostosowanie treści edukacyjnych opartych na grach do konkretnych potrzeb i zainteresowań różnych populacji uczących się może być wyzwaniem i może wymagać działań dostosowawczych i lokalizacyjnych (20%). Ponadto, aby skutecznie wdrożyć te strategie, konieczne może być zajęcie się potencjalnym oporem wobec technologii lub gier ze strony nauczycieli, opiekunów lub władz instytucjonalnych (10%). Wreszcie, utrzymanie długoterminowego zaangażowania i utrwalenie wyników w nauce w tych populacjach może wymagać ciągłego wsparcia i wzmocnienia po początkowym wdrożeniu programów edukacyjnych opartych na grach (20%).

FR: Każda zinstytucjonalizowana młoda osoba dorosła lub objęta opieką alternatywną ma swoją historię i logikę, więc dostosowanie się do nich jest wyzwaniem. Jednak dostosowanie się do nich może być również wyzwaniem dla wychowawców, ponieważ nie zawsze można zrozumieć, przez co ci ludzie przeszli / przechodzą, jeśli samemu się tego nie doświadczyło. Dlatego ważne jest, aby słuchać i nie spieszyć się ani nie zmuszać ich.

PT: Oprócz wyzwań określonych w odpowiedzi na pytanie 18, należy wziąć pod uwagę specyfikę tej grupy docelowej. Zinstytucjonalizowani młodzi dorośli i/lub młodzi dorośli objęci opieką zastępczą mają zazwyczaj złożoną i ryzykowną sytuację rodzinną. Ważne jest, aby zrozumieć, że radzenie sobie z tymi młodymi ludźmi/dorosłymi stanowi wyzwanie na różnych poziomach. Demotywacja, izolacja społeczna i niewłaściwe zachowanie w klasie mogą wynikać z emocjonalnych urazów, których doświadczyli.

IE: Uczestnicy zidentyfikowali kilka potencjalnych wyzwań związanych z wykorzystaniem strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych objętych opieką zastępczą. 20% podkreśliło wyzwania logistyczne, takie jak uzyskanie niezbędnych zasobów, urządzeń i sprzętu do skutecznego wdrożenia uczenia się opartego na grach. Kolejne 20%

podkreśliło znaczenie uwzględnienia kwestii dostępności, ponieważ nie wszystkie osoby mogą mieć dostęp do wymaganej technologii lub mogą napotkać bariery w dostępie do gier. Ponadto 20% wskazało na potrzebę przekonania interesariuszy o skuteczności i stosowności uczenia się opartego na grach, wskazując na potencjalny opór lub brak zrozumienia. Ponadto 20% zauważyło obawy związane z postrzeganiem grywalizacji jako zbyt "zabawnej" lub protekcjonalnej, potencjalnie podważającej powagę treści edukacyjnych lub problemów, z którymi borykają się młodzi dorośli w opiece zastępczej. Ogólnie rzecz biorąc, odpowiedzi te podkreślają znaczenie radzenia sobie z wyzwaniami logistycznymi, dostępnością, zaangażowaniem interesariuszy i percepcją, aby zapewnić pomyślne wdrożenie strategii uczenia się opartych na grach w docieraniu do trudno dostępnych młodych dorosłych.

DE: Podczas stosowania strategii uczenia się opartych na grach dla zinstytucjonalizowanych lub alternatywnych młodych dorosłych może pojawić się kilka wyzwań. Obejmują one ograniczony dostęp do technologii w placówkach opiekuńczych, obawy o prywatność podczas zajęć edukacyjnych oraz istniejące uprzedzenia dotyczące skuteczności nauki zorientowanej na zabawę. Opór wobec podejść opartych na grach ze strony nauczycieli i potencjalne ograniczenia zasobów w instytucjach opiekuńczych mogą dodatkowo utrudniać wdrażanie. Przewycięzenie tych wyzwań wymaga zajęcia się dostępnością technologiczną, rozwiania uprzedzeń i wspierania środowiska wspierającego zaangażowanie się w metody uczenia się oparte na grach.

PL: Niektóre potencjalne wyzwania związane z wykorzystaniem strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i osób przebywających w alternatywnych formach opieki obejmują:

- Dostęp do technologii: Ograniczony dostęp do technologii lub łączności internetowej w środowisku instytucjonalnym może utrudniać uczestnictwo w zajęciach edukacyjnych opartych na grach.
- Brak zasobów: Niewystarczające finansowanie lub zasoby do wdrożenia programów nauczania opartych na grach, w tym dostęp do odpowiednich urządzeń lub oprogramowania do gier.
- Luki edukacyjne: Zajęcie się różnymi środowiskami edukacyjnymi i potrzebami edukacyjnymi wśród młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki wymaga dostosowanych interwencji opartych na grach.
- Bariery społeczne i emocjonalne: Niektóre osoby mogą mieć wyzwania społeczne lub emocjonalne, które wpływają na ich zaangażowanie w naukę opartą na grach, takie jak niska samoocena lub lęk społeczny.
- Szkolenie i wsparcie personelu: Nauczyciele i opiekunowie mogą wymagać szkolenia i wsparcia, aby skutecznie wdrażać strategię uczenia się oparte na grach i integrować je z istniejącymi programami.

- Sceptycyzm lub opór: Opór ze strony pracowników instytucji, opiekunów lub samych młodych dorosłych, którzy mogą postrzegać naukę opartą na grach jako trywialną lub nieodpowiednią dla poważnej edukacji.
- Obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa: Ochrona wrażliwych danych osobowych oraz zapewnienie prywatności i bezpieczeństwa danych podczas korzystania z platform gier cyfrowych w środowiskach instytucjonalnych.

Sprostanie tym wyzwaniom wymaga holistycznego podejścia, które uwzględnia wyjątkowe potrzeby i okoliczności młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki, a także współpracy między wychowawcami, opiekunami, decydentami i dostawcami technologii.

B. Udane przykłady strategii uczenia się opartych na grach w docieraniu do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki w Austrii, Francji, Niemczech, Irlandii, Holandii, Polsce i Portugalii.

Q23. Czy możesz podać przykłady udanych strategii uczenia się opartych na grach, które zostały wdrożone w Twoim kraju, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki?

AU: Skuteczne strategie uczenia się oparte na grach w celu dotarcia do zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i osób objętych opieką alternatywną obejmują szereg innowacyjnych programów. Programy te obejmują zarówno aplikacje oparte na grach, które zachęcają do wykonywania zadań i organizacji, jak i programy rzeczywistości wirtualnej, które uczą umiejętności życiowych. Nauka języków obcych, umiejętności finansowe, poszukiwanie pracy i planowanie kariery to obszary, w których metody oparte na grach wykazały znaczną skuteczność. Ponadto warsztaty kodowania i programy edukacji zdrowotnej wykorzystujące gry są popularne i skuteczne. Gry fabularne do nauczania umiejętności społecznych, edukacji ekologicznej i umiejętności przedsiębiorczych poprzez gry symulacyjne również odniosły sukces. Inicjatywy te nie tylko angażują młodych dorosłych, ale także zapewniają praktyczne umiejętności i wiedzę, które są niezbędne dla ich rozwoju osobistego i zawodowego.

NL: Przykłady udanych strategii uczenia się opartych na grach wdrożonych w Holandii w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki obejmują:

- "Life Skills Quest": Grywalizowany program zaprojektowany w celu nauczania podstawowych umiejętności życiowych, takich jak komunikacja, rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji dla młodych dorosłych w alternatywnych placówkach opiekuńczych.
- "Escape to Success": Interaktywne doświadczenie edukacyjne oparte na grach, które symuluje rzeczywiste scenariusze i wyzwania, przed którymi stają zinstytucjonalizowani młodzi dorośli, pomagając im rozwijać krytyczne myślenie i umiejętności rozwiązywania problemów.
- "Wirtualni mentorzy": Program oparty na wirtualnej rzeczywistości, który zapewnia mentoring i wsparcie młodym dorosłym w alternatywnej opiece, umożliwiając im interakcję z wirtualnymi mentorami i radzenie sobie z rzeczywistymi wyzwaniami w bezpiecznym i kontrolowanym środowisku.
- "Podróż do niezależności": Gra oparta na aplikacji mobilnej, która umożliwia zinstytucjonalizowanym młodym dorosłym wyznaczanie celów, śledzenie postępów i zdobywanie praktycznych umiejętności życiowych niezbędnych do samodzielnego życia.

FR: Nie ma czegoś takiego w skali kraju, a ci, którzy odpowiedzieli, nie mieli takich pomysłów. Każdy ma jednak swój pomysł na to, jak to zrobić. Wszyscy zaproponowali model, który dobrze znają i który jest dla nich sprawdzoną metodą: wykorzystanie gier karcianych, wykorzystanie postaci ze znanych filmów i seriali lub quizów. Inni proponują działania związane z ich dziedziną działalności, w którym to przypadku proces uczenia się przybiera formę gotowania, ogrodnictwa, rzemiosła lub turystyki pieszej.

PT: W Portugalii temat uczenia się opartego na grach zastosowany specjalnie do zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w opiece zastępczej nie zyskał jeszcze dużego rozgłosu, istnieje kilka przykładów.

- Jednym ze wspomnianych przykładów był program Escolhas, opracowany przez IPDJ (Portugalski Instytut Sportu i Młodzieży), którego głównym celem było promowanie włączenia społecznego i integracji, równych szans w edukacji i zatrudnieniu dla młodych ludzi ze słabszych środowisk społeczno-ekonomicznych.
- GET FORWARD, prowadzony przez Fundação da Juventude i Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, został również opracowany dla młodych ludzi zagrożonych w wieku od 18 do 25 lat w celu promowania integracji społecznej.
- Projekt reintegracji społecznej JAM - Jovens, Arte e Movimento (Młodzież, Sztuka i Ruch) jest skierowany do zinstytucjonalizowanych młodych ludzi i obejmuje różne działania związane z różnymi sztukami, aby pomóc im odkryć swoje powołanie, wykorzystując sztukę jako narzędzie integracji społecznej.

IE: Respondenci nie podali przykładów udanych strategii uczenia się opartych na grach wdrożonych w Irlandii specjalnie w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych objętych opieką zastępczą. Brak konkretnych przykładów sugeruje albo brak świadomości takich inicjatyw, albo ograniczoną obecność tych strategii w kontekście dotarcia do tej konkretnej grupy demograficznej w Irlandii. Jeden z respondentów wspomniał jednak o możliwości korzystania z aplikacji do nauki języków, takich jak Duolingo, jako potencjalnej drogi do nauki i komunikacji, aczkolwiek bez określenia jej wdrożenia w zinstytucjonalizowanych lub alternatywnych placówkach opiekuńczych. Ogólnie rzecz biorąc, odpowiedzi te wskazują na lukę w wiedzy lub widoczności strategii uczenia się opartych na grach, skierowanych do tej konkretnej grupy demograficznej w Irlandii.

DE: Nie podano konkretnych przykładów skutecznych strategii uczenia się opartych na grach, skierowanych do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych lub osób objętych opieką zastępczą. Jednak niektóre wspólne elementy, o których wspomniano, obejmują korzystanie z platform cyfrowych w środowisku edukacyjnym i ogólnych aplikacji do gier, takich jak aplikacje do nauki języków. Ponadto funkcje grywalizacji, takie jak trofea, tabele wyników i nagrody, zostały podkreślone jako potencjalne elementy udanych strategii.

PL: Respondenci nie byli w stanie podać konkretnych przykładów w polskim kontekście.



Co-funded by  
the European Union



#### Q24. Jakie były kluczowe czynniki, które przyczyniły się do sukcesu tych strategii?

AU: Kluczowe czynniki przyczyniające się do sukcesu tych strategii uczenia się opartych na grach obejmowały angażujące i odpowiednie treści, ciągłe wsparcie i informacje zwrotne od nauczycieli oraz możliwość śledzenia postępów i zdobywania nagród. Kluczowe znaczenie miała również ścisła współpraca między programistami i nauczycielami, odpowiednie finansowanie i zasoby oraz wyraźne dostosowanie do celów edukacyjnych. Zaangażowanie społeczności i interesariuszy, dostosowanie do konkretnych celów edukacyjnych, regularne aktualizacje i dobrze skonstruowany program uwzględniający różne style uczenia się były dodatkowymi ważnymi czynnikami.

NL: Kluczowe czynniki przyczyniające się do sukcesu tych strategii uczenia się opartych na grach obejmują:

- Dostosowana zawartość (40%): Treść gier została dostosowana do konkretnych potrzeb i zainteresowań odbiorców docelowych, dzięki czemu nauka jest bardziej istotna i wciągająca.
- Interaktywny projekt (30%): Gry zostały zaprojektowane tak, aby były interaktywne i wciągające, umożliwiając uczniom aktywne uczestnictwo i naukę poprzez eksplorację i eksperymentowanie.
- Rzeczywiste znaczenie (20%): Gry symulowały rzeczywiste scenariusze i wyzwania stojące przed zinstytucjonalizowanymi młodymi dorosłymi, pomagając im rozwijać praktyczne umiejętności, które mają bezpośrednie zastosowanie w ich życiu.
- Wspierające środowisko (10%): Doświadczenia edukacyjne oparte na grach zapewniały wspierające i integracyjne środowisko, które sprzyjało zaufaniu i relacjom między uczniami, zachęcając do aktywnego uczestnictwa i zaangażowania.

FR: Dzięki mnogości oferowanych gier i zajęć, uczniowie z pewnością znajdą te, które najbardziej im się spodobają. Podobnie, dla osób z alternatywną opieką, zasoby te łagodzą ich sytuację, a także pozwalają im zmienić codzienną rutynę i wykonywać czynności, które tymczasowo przywracają im życie zbliżone do zwykłego.

PT: Aby ta strategia odniosła sukces, należało najpierw poznać odbiorców i przeanalizować ich potrzeby i trudności. Po drugie, konieczne było wykorzystanie tematów, które były interesujące dla tych odbiorców. Wsparcie instytucjonalne miało również fundamentalne znaczenie w przypadku IPDJ, bardzo ważna była pomoc inwestorów społecznych, takich jak Santa Casa de Misericórdia de Lisboa. I wreszcie, dostęp do narzędzi technologicznych, które generowały zaangażowanie młodych ludzi, zwłaszcza w projekcie JAM, który łączył technologię ze sztuką jako narzędzie integracji społecznej.

IE: Respondenci nie podali konkretnych czynników przyczyniających się do sukcesu strategii uczenia się opartych na grach, skierowanych do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych objętych opieką zastępczą w Irlandii. Jednak jeden z respondentów wspominał o potencjalnej roli systemów nagród i rywalizacji w aplikacji, podkreślając funkcje takie jak serie i punkty jako potencjalne czynniki motywujące. Pomimo tego wglądu, ogólny brak konkretnych czynników sugeruje ogólną nieznamość udanych wdrożeń lub konkretnych elementów przyczyniających się do nich. Wskazuje to na potrzebę dalszych badań lub eksploracji skutecznych strategii w tym kontekście w celu zidentyfikowania kluczowych czynników.

DE: Sukces tych strategii został przypisany różnym czynnikom. Zaangażowani profesjonaliści korzystający z platform w środowisku edukacyjnym, motywacja, zabawa i systematyczne podejście dydaktyczne zostały podkreślone. Kluczowe czynniki w nauce języka opartej na grach obejmowały interaktywność, nagrody, wyzwania, wskaźniki postępu, natychmiastowe informacje zwrotne i chęć zaangażowania się w przypisane role. Elastyczność, otwartość, refleksyjny dialog z uczniami i gotowość do przyjęcia grywalizacji były również podkreślane jako kluczowe czynniki.

PL: Respondenci nie byli w stanie podać konkretnych przykładów w polskim kontekście.

#### Q25. Jakie były niektóre z kluczowych wyzwań, które trzeba było pokonać podczas wdrażania tych strategii?

AU: Kluczowe wyzwania związane z wdrażaniem tych strategii uczenia się opartych na grach obejmowały zapewnienie wystarczających funduszy i zasobów oraz radzenie sobie z początkowym oporem ze strony nauczycieli niezaznajomionych z grywalizacją. Kwestie techniczne związane z platformami do gier, dostęp do niezawodnego Internetu i urzędów oraz przekonanie rówieśników o korzyściach były znaczącymi przeszkodami. Dodatkowymi trudnościami było dostosowanie treści do zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych, zapewnienie spójnego uczestnictwa i pomiar skuteczności programu. Równoważenie szkolenia z innymi obowiązkami, zapewnienie inkluzywności i integracja nowych metod z tradycyjnym nauczaniem również stanowiły wyzwania. Niektórzy uczestnicy uznali technologię za onieśmielającą.

NL: Niektóre z kluczowych wyzwań, które musiały zostać przezwyciężone przy wdrażaniu tych strategii uczenia się opartych na grach, i które podkreślają potencjał strategii uczenia się opartych na grach, aby skutecznie dotrzeć i zaangażować trudno dostępne zinstytucjonalizowane młode osoby dorosłe i / lub młode osoby dorosłe w alternatywnej opiece, jednocześnie ilustrując wyzwania i kwestie związane z ich wdrażaniem, obejmują:

- Zapewnienie dostępu do technologii (30%) i zasobów cyfrowych (10%) w zinstytucjonalizowanych środowiskach, w których zasoby mogą być ograniczone.



- Zapewnienie szkoleń (10%) i wsparcia dla nauczycieli i opiekunów (10%) w zakresie skutecznego wykorzystania i integracji narzędzi edukacyjnych opartych na grach w ich programach.
- Radzenie sobie z potencjalnym oporem ze strony nauczycieli (10%), opiekunów (10%) lub władz instytucjonalnych (10%), którzy mogą być sceptyczni wobec nowych metod nauczania lub technologii.
- Dostosowanie treści edukacyjnych opartych na grach do zróżnicowanych potrzeb i preferencji odbiorców docelowych, w tym języka, kultury i indywidualnych stylów uczenia się (10%).

FR: Główną przeszkodą jest lokalizacja tych gier i zajęć edukacyjnych. Nie zostało to jeszcze rozwiązane i zasoby te muszą zostać wprowadzone na poziomie regionalnym i krajowym, aby każdy we Francji mógł z nich skorzystać. Idzie to w parze z trudnościami we wdrażaniu pewnych praktyk w nieodpowiednich środowiskach. Trudno sobie wyobrazić, by w centrum Paryża proponowano piesze wędrówki.

PT: Zinstytucjonalizowani młodzi dorośli i/lub młodzi dorośli objęci opieką zastępczą mają zazwyczaj złożoną i ryzykowną sytuację rodzinną. Ważne jest, aby zrozumieć, że radzenie sobie z tymi młodymi ludźmi/dorosłymi stanowi wyzwanie na różnych poziomach. Demotywacja, izolacja społeczna i niewłaściwe zachowanie w klasie mogą wynikać z emocjonalnych urazów, których doświadczyli.

IE: Odpowiedzi na to pytanie nie zawierały konkretnych wyzwań, które musiały zostać przezwyciężone przy wdrażaniu strategii uczenia się opartych na grach, skierowanych do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki w Irlandii. Jeden z respondentów wspominał jednak o wyzwaniu związanym z uprzedzeniami, sugerując, że niektóre osoby mogą mieć z góry przyjęte wyobrażenia na temat skuteczności uczenia się za pośrednictwem aplikacji, szczególnie jeśli chodzi o naukę języka. Pomimo tego spostrzeżenia, ogólny brak konkretnych wyzwań sugeruje ogólną nieznaną trudności związanych z wdrażaniem lub przeszkód napotykanym w tym kontekście. Dalsza eksploracja i badania mogą być konieczne w celu zidentyfikowania i rozwiązania kluczowych wyzwań związanych z wdrażaniem strategii uczenia się opartych na grach dla tej grupy demograficznej w Irlandii.

DE: Wdrożenie tych strategii wiązało się z kilkoma wyzwaniami. Obejmowały one zapoznanie nauczycieli z technologią, pokonanie barier akceptacji dla gier, radzenie sobie z potencjalnymi trudnościami technicznymi, integrację elementów opartych na grach z istniejącymi kursami oraz zarządzanie informacjami zwrotnymi i wsparciem. Podkreślono również konieczność skutecznego równoważenia rozrywki i nauki, a także potrzebę utrzymania motywacji uczniów w miarę upływu czasu, ponieważ początkowa ekscytacja może słabnąć. Indywidualizacja podejścia w celu zaspokojenia różnorodnych potrzeb i preferencji uczniów została uznana za kluczową.

PL: Respondenci nie byli w stanie podać konkretnych przykładów w polskim kontekście.

C. Zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki

Q26. Jakie są najważniejsze zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki?

AU: Kluczowe zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach obejmują zapewnienie, że gry są zabawne i wciągające oraz zapewniają dostęp do niezawodnej technologii i Internetu. Kluczowe znaczenie ma zaangażowanie młodych dorosłych w proces rozwoju oraz zapewnienie odpowiedniego finansowania i zasobów. Ważna jest współpraca z doświadczonymi nauczycielami i twórcami technologii oraz zapewnienie, że treści są odpowiednie i dostosowane. Zapewnienie ciągłego szkolenia i wsparcia dla nauczycieli oraz tworzenie integracyjnych, dostępnych programów są niezbędne. Zaleca się również regularne aktualizacje i utrzymanie treści, wykorzystywanie danych i informacji zwrotnych do ciągłego doskonalenia, wspieranie wspierającego środowiska i integrowanie tych strategii z istniejącymi ramami edukacyjnymi.

NL: Najważniejsze zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach, aby dotrzeć do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki, obejmują:

- Przeprowadzenie kompleksowej oceny potrzeb w celu zrozumienia konkretnych wyzwań, zainteresowań i potrzeb edukacyjnych docelowych odbiorców (30%).
- Zaangażowanie zinstytucjonalizowanych młodych osób dorosłych i/lub młodych osób dorosłych objętych opieką zastępczą w proces projektowania i rozwoju w celu zapewnienia, że gry są odpowiednie, angażujące i wrażliwe kulturowo (30%).
- Projektowanie doświadczeń edukacyjnych opartych na grach, które symulują rzeczywiste scenariusze i wyzwania stojące przed docelowymi odbiorcami, zapewniając praktyczne umiejętności i wiedzę, które mają bezpośrednie zastosowanie w ich życiu (20%).
- Zapewnienie, że strategie uczenia się oparte na grach są dostępne dla wszystkich uczniów, w tym osób niepełnosprawnych lub z ograniczonym dostępem do technologii (20%).

FR: Najważniejsze zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki są następujące:

- Słuchanie ich;
- Nie zmuszaj ich ani nie poganiaj;
- Dostosowanie odgrywanych ról/sytuacji do ich osobistej historii;
- Zapewnienie wsparcia psychologicznego ze strony profesjonalistów na linii bocznej gry;
- Zawsze miej alternatywne rozwiązania;
- Dostosuj sesję do odbiorców, ale nie przesadzaj - muszą być postrzegani jako ludzie tacy jak wszyscy inni.

PT: Najważniejsze zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w trudno dostępnych alternatywnych formach opieki to:

- Analizuj rzeczywistość doświadczaną przez docelowych odbiorców, zrozum ich potrzeby i zainteresowania;
- Upewnij się, że wszyscy młodzi ludzie mają dostęp do gry. Upewnij się, że mają wszystkie niezbędne materiały, na przykład komputer lub telefon komórkowy (w zależności od tego, co wybierze trener), dostęp do wysokiej jakości Internetu, sprzęt nagłaśniający, jeśli to konieczne, itp.
- Weź pod uwagę opinie i wskazówki młodych ludzi i, jeśli to możliwe, uwzględnij je w konstrukcji gry;
- Dostosuj poziom złożoności gry do różnych uczestników;
- Szkolenie trenerów, aby ich podejście było odpowiednie dla tej grupy docelowej, nie tylko z pedagogicznego i behawioralnego punktu widzenia, ale także z technologicznego;
- Zadbaj o to, aby gra uwzględniała wszystkie grupy etniczne, religie, ideologie płci itp.
- Zapewnij bezpieczne i pełne zaufania środowisko, aby uczestnicy czuli się pewnie i swobodnie;
- Weź pod uwagę użyty język;
- Motywuj stażystów jakąś nagrodą, choćby najprostszą;
- Oferuj interaktywność podczas gry, aby stymulować umiejętności społeczne każdej młodej osoby;
- Posiadanie zespołu technicznego na wypadek błędów technologicznych w samej grze.
- Współpraca z innymi specjalistami w celu stworzenia synergii, która może korzystnie wpłynąć na jakość treści.

IE: W oparciu o odpowiedzi udzielone przez uczestników, najważniejsze zalecenia dotyczące opracowywania strategii uczenia się opartych na grach w celu dotarcia do trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki są następujące: Promocja za pośrednictwem odpowiednich połączeń, zachowanie prostoty, nowoczesności i znaczenia dla właściwej grupy docelowej, wykorzystanie dostępnej pomocy ze strony przeszkolonych opiekunów, zapewnienie

wrażliwości na grupę docelową, aby materiały były dostępne i unikały stereotypów, zrozumienie osobistych, społecznych i edukacyjnych potrzeb młodych dorosłych w celu dostosowania ich doświadczeń edukacyjnych i tworzenia bezpiecznych przestrzeni oraz pamiętanie o docelowych odbiorcach przy jednoczesnym delikatnym obchodzeniu się z tematami.

DE: Opracowanie strategii uczenia się opartych na grach dla trudno dostępnych, zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych wymaga, aby gry były motywujące i angażujące, aby przekonać dorosłych o ich korzyściach. Kluczowe jest dostarczanie jasnych informacji i regularne angażowanie uczestników w informacje zwrotne i aktualizacje orientacji. Strategie powinny być odpowiednie kulturowo i odzwierciedlać różnorodność grupy docelowej, wspierając nie tylko umiejętności językowe, ale także podstawowe kompetencje życiowe, takie jak zarządzanie finansami, interakcje społeczne, rozwiązywanie problemów i inteligencja emocjonalna. Kierowanie osób do ról odzwierciedlających ich własne wyzwania może stworzyć poczucie dystansu, jednocześnie angażując je w rozwiązywanie problemów. Zaleca się szkolenie poszczególnych osób w zakresie metod uczenia się opartych na grach i systematyczne wspieranie ich zaangażowania. Ważne jest, aby aktywizować uczestników i traktować ich sytuacje poważnie, szczególnie w środowiskach instytucjonalnych, takich jak placówki opiekuńcze. Kluczowym zaleceniem jest zapewnienie dobrze opracowanej koncepcji i materiałów edukacyjnych. Wreszcie, podczas korzystania z grywalizacji konieczne jest zajęcie się konkretnymi wyzwaniami, przed którymi stoją młodzi dorośli w placówkach opieki instytucjonalnej.

PL: Aby skutecznie dotrzeć do zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i osób objętych opieką zastępczą, należy dostosować treści edukacyjne oparte na grach do ich konkretnych potrzeb i zainteresowań. Zapewnij dostępność i zaangażuj ich w fascynujące narracje, które sprzyjają wewnętrznej motywacji. Zachęcaj do współpracy i budowania społeczności w środowisku gry, jednocześnie koncentrując się na rozwoju praktycznych umiejętności. Symulować rzeczywiste scenariusze dla praktycznych doświadczeń edukacyjnych i zapewniać na czas informacje zwrotne na temat ich postępów. Szkolenie i wspieranie moderatorów w celu skutecznego wdrażania strategii uczenia się opartych na grach oraz ciągła ocena i iteracja podejścia. Wspieranie partnerstwa z odpowiednimi organizacjami w celu uzyskania dostępu do zasobów i wiedzy specjalistycznej w zakresie opracowywania i wdrażania tych strategii.

#### Q27. Jakie są potencjalne przeszkody we wdrażaniu tych zaleceń?

AU: Potencjalne bariery we wdrażaniu tych zaleceń obejmują ograniczony dostęp do niezawodnej technologii i Internetu oraz sceptycyzm rówieśników co do korzyści płynących z grywalizacji. Kwestie techniczne, które zakłócają proces uczenia się oraz zapewnienie wystarczającego finansowania i zasobów stanowią poważne wyzwania. Problematiczny jest również opór ze strony nauczycieli preferujących tradycyjne metody i dostosowywanie treści

do zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych. Zapewnienie ciągłego zaangażowania i uczestnictwa oraz różne poziomy umiejętności cyfrowych wśród nauczycieli i uczniów stwarzają trudności. Zapewnienie inkluzywności i dostępności, wysokie koszty początkowe, ograniczenia polityczne i regulacyjne oraz integracja grywalizacji z tradycyjnymi programami nauczania stanowią dodatkowe bariery.

NL: Niektóre potencjalne przeszkody we wdrażaniu tych zaleceń obejmują:

- Ograniczenia budżetowe (20%) oraz ograniczony dostęp do technologii i zasobów cyfrowych (20%) mogą utrudniać rozwój i wdrażanie strategii uczenia się opartych na grach.
- Nauczyciele, opiekunowie lub władze instytucjonalne mogą być oporni na przyjmowanie nowych metod nauczania lub technologii, co może utrudniać rozwój i wdrażanie strategii uczenia się opartych na grach (30%).
- Brak wsparcia ze strony kluczowych interesariuszy, w tym nauczycieli, opiekunów, władz instytucjonalnych i decydentów, może stanowić barierę dla pomyślnego wdrożenia strategii uczenia się opartego na grach (10%).
- Dostosowanie treści edukacyjnych opartych na grach w celu zaspokojenia różnorodnych potrzeb i preferencji odbiorców docelowych, w tym języka, kultury i indywidualnych stylów uczenia się, może stanowić wyzwanie i może wymagać dodatkowych zasobów i wiedzy specjalistycznej (20%).

Te zalecenia i potencjalne bariery podkreślają znaczenie uwzględnienia wyjątkowych potrzeb i wyzwań zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnej opiece podczas opracowywania strategii uczenia się opartych na grach, a także znaczenie zajęcia się potencjalnymi barierami we wdrażaniu.

FR: Potencjalne bariery we wdrażaniu wspomnianych zaleceń są następujące:

- Przeszłe i obecne sytuacje uczestników;
- Brak zasobów;
- Niechętni uczestnicy;
- Potrzeba ciągłego odkrywania siebie na nowo;
- Wyzwania czasu i przestrzeni;
- Bariery stawiane przez instytucje, kierownictwo i decydentów politycznych.

PT: Zinstytucjonalizowani młodzi dorośli i/lub młodzi dorośli objęci opieką zastępczą mają zazwyczaj złożoną i ryzykowną sytuację rodzinną. Ważne jest, aby zrozumieć, że radzenie sobie z tymi młodymi ludźmi/dorosłymi stanowi wyzwanie na różnych poziomach. Demotywacja,

izolacja społeczna i niewłaściwe zachowanie w klasie mogą wynikać z emocjonalnych urazów, których doświadczyli.

IE: W oparciu o odpowiedzi udzielone przez uczestników, potencjalne bariery we wdrażaniu zaleceń dotyczących strategii uczenia się opartych na grach skierowanych do trudno dostępnych młodych dorosłych zinstytucjonalizowanych i/lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki obejmują: brak zainteresowania ze strony grupy docelowej, trudności w znalezieniu odpowiednich tematów, brak personelu lub czasu, brak edukacji lub świadomości na temat potrzeb grupy docelowej, różne poziomy umiejętności cyfrowych, brak motywacji i zaangażowania oraz obawy, że grywalizacja może nie być skuteczna w odniesieniu do "cięższych" tematów.

DE: Potencjalne przeszkody we wdrażaniu tych zaleceń obejmują bariery językowe, które można złagodzić za pomocą platform wielojęzycznych. Budowanie akceptacji w czasie może wymagać ciągłych sesji refleksji i współpracy między uczestnikami, co może stanowić wyzwanie. Trauma i stres wśród uczestników z placówek opiekuńczych mogą również utrudniać postęp. Opór przed przyjęciem ról i potrzeba perswazji mogą być początkowymi przeszkodami. Zapewnienie odpowiedniego czasu na nadzór i refleksję w placówkach opiekuńczych może stanowić wyzwanie. Niektórzy mogą w ogóle zrezygnować z gier ze względu na postrzegane ograniczenia czasowe i kosztowe. Ponadto nie każdy młody dorosły w opiece może być gotowy do zaangażowania się w grywalizację, ponieważ może mieć inne pilne obawy.

PL: Bariery obejmują ograniczony dostęp do technologii, brak funduszy, potrzeby szkoleniowe personelu, opór przed zmianami oraz zapewnienie adekwatności i zaangażowania treści.

## V. Potencjalne zagrożenia i względy etyczne

A. Przegląd odpowiedzi na temat potencjalnych zagrożeń i kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych

Q28. Jakie są potencjalne zagrożenia lub kwestie etyczne związane z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Grywalizacja i uczenie się oparte na grach oferują innowacyjne podejście do edukacji dorosłych, ale towarzyszą im znaczące zagrożenia i obawy etyczne. Z punktu widzenia pracowników socjalnych istnieje obawa, że gry potencjalnie trywializują złożone treści edukacyjne oraz konieczność ochrony prywatności danych uczestników. Przedstawiciele organizacji pozarządowych podkreślają ryzyko utrwalania stereotypów poprzez narracje w grach i podkreślają etyczną konieczność zapewnienia równego dostępu do technologii i zasobów dla wszystkich uczących się. Młode osoby z instytucji opieki zastępczej i adopcji podkreślają obawy związane z nadmiernym upraszczaniem przez gry rzeczywistych wyzwań oraz etyczny imperatyw unikania stygmatyzacji lub marginalizacji w kontekście gier. Dodatkowe podniesione obawy obejmują potencjał gier do wspierania niezdrowej rywalizacji między uczniami, komercjalizację praktyk edukacyjnych za pośrednictwem platform gier oraz ryzyko uzależnienia lub odwrócenia uwagi od prawdziwych celów edukacyjnych. Z etycznego punktu widzenia wzywa się do zachowania równowagi między wartością rozrywkową gier a ich integralnością edukacyjną, a także do promowania różnorodności i integracji w projektowaniu gier i ich treści. Perspektywy te podkreślają złożoność integracji grywalizacji z edukacją dorosłych, jednocześnie opowiadając się za przemyślanymi podejściami, które priorytetowo traktują skuteczność edukacyjną i odpowiedzialność etyczną.

NL: Potencjalne zagrożenia lub kwestie etyczne związane z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują:

- Obawy dotyczące gromadzenia i wykorzystywania danych osobowych uczniów, w tym informacji wrażliwych, bez ich świadomej zgody (40%).
- Ryzyko uzależnienia lub nadużywania gamifikowanych platform edukacyjnych, prowadzące do potencjalnego negatywnego wpływu na zdrowie psychiczne i samopoczucie (20%).
- Potencjał pogłębiania istniejących nierówności w dostępie do technologii i zasobów cyfrowych, szczególnie w przypadku uczniów ze społeczności marginalizowanych lub niedostatecznie rozwiniętych (10%).
- Ryzyko osłabienia wewnętrznej motywacji do nauki poprzez zbytne poleganie na nagrodach zewnętrznych i elementach grywalizacji (10%).



- Zapewnienie, że treści edukacyjne oparte na grach są dostosowane do wieku, wrażliwe kulturowo i zgodne ze standardami i wartościami edukacyjnymi (20%).

FR: Gry powinny poruszać tematy etyczne, unikając tematów politycznych lub kontrowersyjnych. Nie jest to sposób na propagandę lub szerzenie dezinformacji. Gry nie powinny być wykorzystywane do przekazywania podprogowych wiadomości, a jedynie do zdobywania konkretnej wiedzy i umiejętności. Jedno z zagrożeń pojawia się podczas korzystania z platform hazardowych online. Należy upewnić się, że ochrona danych jest realna i skuteczna oraz spełnia wymagane standardy. Wykorzystanie sztucznej inteligencji jest również wyzwaniem etycznym: nauczyciele mogą oczywiście korzystać ze sztucznej inteligencji, aby pomóc im w tworzeniu gier, ale mogą pojawić się kwestie praw autorskich. Korzystając z platformy internetowej, należy również upewnić się, że użytkownicy są bezpieczni, nie spotykają niewłaściwych osób w sieci i nie doświadczają nękania online. Należy również pomyśleć o ograniczeniu czasu korzystania z platformy przez młodych ludzi, aby uniknąć uzależnienia. Ważne jest zatem zapewnienie zgodności z zasadami przejrzystości, ochrony danych i niedyskryminacji.

PT: Jak już kilkakrotnie wspomniano, jedną z głównych kwestii jest zaoferowanie spójnej i demokratycznej metody nauczania. Bardzo ważne jest, aby nie dać się zwieść przekonaniu, że w dzisiejszych czasach wszyscy młodzi ludzie mają dostęp do materiałów technologicznych. To błędne przekonanie prowadzi do tego, że stażyci nie dbają o to, aby wszyscy uczniowie mieli dostęp do gry, aby nie doszło do nierównego dostępu. Bardzo ważne jest również, aby zdawać sobie sprawę z rosnącego uzależnienia młodych ludzi od korzystania z technologii, musi istnieć równowaga i skuteczna kontrola ze strony nauczyciela, aby nie przyczyniać się do tego uzależnienia. Coś, co nie zostało jeszcze omówione w tym dokumencie, to ochrona danych. Niezależnie od tego, czy chodzi o osoby niepełnoletnie, czy nie, zawsze ważne jest, aby upewnić się, że dane uczniów są przechowywane na platformie, która przetwarza je w sposób etycznie poprawny. Ponadto uczniowie muszą zostać poinformowani o przetwarzaniu ich danych osobowych przed dokonaniem jakiegokolwiek rejestracji. Jak wspomniano powyżej, należy zauważyć, że nauczyciel powinien zawsze zapewniać zdrową rywalizację podczas gier, a jeśli zauważy, że młodzi ludzie zachowują się nadmiernie konkurencyjnie, powinien uspokoić to szkodliwe zachowanie. Podobnie w przypadkach, gdy nauczyciele zauważą, że uczniowie są zaniepokojeni osiągnięciem dobrych wyników, powinni z nimi porozmawiać i złagodzić te uczucia. Motywowanie uczniów bez wywierania na nich presji jest kluczem do sukcesu. Wreszcie, co niezwykle ważne, konieczne jest dostosowanie treści, które mają być nauczane, do gier, ważne jest, aby używać gier jako metody nauczania, a nie tylko dla zabawy, kolejnym kluczowym punktem jest równowaga między tymi dwoma zmiennymi.

IE: Kilka potencjalnych zagrożeń lub kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych zostało zidentyfikowanych przez 60% uczestników. Pozostałe 40% zasugerowało, że albo nie uważają, aby istniały takie obawy, albo jeśli istniały, to nie byli ich świadomi. Spośród 60%, którzy omówili potencjalne

zagrożenia lub kwestie etyczne, około 20% wyraziło obawy dotyczące dyskryminacji lub obrażania grup mniejszościowych, jeśli grywalizacja nie zostanie wdrożona z wyczuciem. Kolejne 20% podkreśliło znaczenie znajomości odbiorców w celu uniknięcia potencjalnego ryzyka. Dodatkowo, 20% zwróciło uwagę na ryzyko nadmiernego polegania na technologii, co może utrudniać prowadzenie niezbędnej edukacji. Ponadto 20% zwróciło uwagę na ryzyko uzależnienia uczniów od zewnętrznych nagród w celu motywacji, a także nierówny dostęp do technologii wśród uczniów. Wreszcie, 20% wspomniało o znaczeniu poruszania delikatnych tematów z taktem i unikania nadmiernych uproszczeń. Ogólnie rzecz biorąc, odpowiedzi te podkreślają potrzebę starannego rozważenia potencjalnych zagrożeń i implikacji etycznych podczas wdrażania grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych.

DE: Potencjalne zagrożenia i kwestie etyczne związane z wykorzystaniem grywalizacji i nauczania opartego na grach obejmują potrzebę, aby tematy były powszechnie zrozumiałe. Istnieje ryzyko wykorzystania grywalizacji do celów marketingowych, co może stanowić wyzwanie etyczne, choć jest to mniej powszechne w kontekście edukacyjnym. Należy zwrócić uwagę na nadmierny nacisk na nagrody, kwestie prywatności i ochrony danych. Wykluczenie niektórych uczniów i potencjalny stres wywołany rywalizacją również stanowią ryzyko. Ponadto należy wziąć pod uwagę ryzyko korzystania z technologii bez zapewnienia uczestnikom odpowiednich umiejętności informatycznych. Ważne jest, aby upewnić się, że gry są zgodne z celami społecznymi i edukacyjnymi oraz unikać sytuacji, które mogą prowadzić do uzależnienia lub odwrócenia uwagi od celów edukacyjnych. Istnieje również ryzyko, że nie wszyscy uczestnicy mogą mieć takie same zainteresowania lub kompetencje w zakresie gier, co może prowadzić do nadmiernej rywalizacji między uczestnikami. Refleksja etyczna ma kluczowe znaczenie dla wpływu gier i technologii informatycznych na jednostki, biorąc pod uwagę takie czynniki, jak wartości moralne i potencjalne uzależnienia.

PL: Niektóre potencjalne zagrożenia i kwestie etyczne związane z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych obejmują:

- Prywatność danych: Gromadzenie i przechowywanie danych osobowych za pośrednictwem platform do gier budzi obawy dotyczące prywatności i bezpieczeństwa.
- Uzależnienie i nadużywanie: Nadmierne granie może prowadzić do uzależnienia i negatywnie wpływać na samopoczucie i produktywność.
- Stereotypy i uprzedzenia: Zawartość i mechanika gry mogą utrzymywać stereotypy lub uprzedzenia, prowadząc do niesprawiedliwego reprezentowania lub traktowania niektórych grup.
- Komercjalizacja: Integracja reklam lub lokowania produktów w grach może zagrażać integralności edukacyjnej i obiektywności.
- Wykluczenie i dostępność: Nie wszyscy uczniowie mogą mieć równy dostęp do technologii gier lub być w stanie uczestniczyć w zajęciach edukacyjnych opartych na grach ze względu na niepełnosprawność lub czynniki społeczno-ekonomiczne.

- Świadoma zgoda: Uczestnicy powinni być odpowiednio poinformowani o celach i potencjalnym ryzyku związanym z uczestnictwem w działaniach edukacyjnych opartych na grach i odpowiednio wyrazić zgodę.
- Monitorowanie i nadzór: Monitorowanie zachowań uczących się na platformach do gier do celów oceny może budzić obawy dotyczące nadzoru i kontroli.
- Równoważenie zabawy i nauki: Zapewnienie, że gry pozostają edukacyjne, a jednocześnie są zabawne, może być wyzwaniem, z ryzykiem przedkładania przyjemności nad efekty uczenia się.

Uwzględnienie tych zagrożeń i kwestii etycznych wymaga starannego projektowania, wdrażania i nadzorowania inicjatyw związanych z grywalizacją i uczeniem się opartym na grach, a także jasnych zasad i wytycznych w celu ochrony praw i dobrostanu uczniów.

#### Q29. Jak można zaradzić tym zagrożeniom i kwestiom etycznym?

AU: Zajmowanie się ryzykiem i względami etycznymi w korzystaniu z grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych wymaga wieloaspektowego podejścia. Pracownicy socjalni podkreślają znaczenie rygorystycznego nadzoru nad zawartością gier i przejrzystej komunikacji na temat wykorzystania danych w celu skutecznego ograniczania ryzyka. Przedstawiciele organizacji pozarządowych opowiadają się za różnorodną reprezentacją w narracjach gier i politykach, które zapewniają równy dostęp do technologii wszystkim uczniom, zajmując się kwestiami etycznymi związanymi z integracją i prywatnością. Młode osoby z instytucji opieki zastępczej i adopcji podkreślają potrzebę edukacji i wsparcia w zarządzaniu nawykami związanymi z grami i zapewnieniu, że gry szanują godność uczestników. Ogólnie rzecz biorąc, wspieranie mechanizmów informacji zwrotnej opartych na współpracy, wdrażanie jasnych zasad komercjalizacji i angażowanie uczestników w proces projektowania to kluczowe kroki w promowaniu etycznego i skutecznego wykorzystania grywalizacji w nauczaniu.

NL: Te zagrożenia i kwestie etyczne można rozwiązać na różne sposoby:

- Wdrożenie jasnych zasad i wytycznych dotyczących prywatności i bezpieczeństwa danych, w tym uzyskanie świadomej zgody uczestników na gromadzenie i wykorzystywanie ich danych osobowych (20%).
- Monitorowanie zaangażowania i dobrego samopoczucia uczniów oraz zapewnianie wsparcia i zasobów dla osób, które mogą być zagrożone uzależnieniem lub nadużywaniem (30%).

- Wdrażanie środków zapewniających równy dostęp do technologii i zasobów cyfrowych, takich jak zapewnianie dotacji lub programów pożyczkowych na urządzenia i dostęp do Internetu (20%).
- Przyjęcie zrównoważonego podejścia do grywalizacji, które kładzie nacisk na motywację wewnętrzną i sprzyja zamiłowaniu do nauki, zamiast polegać wyłącznie na nagrodach zewnętrznych (20%).
- Prowadzenie regularnych przeglądów treści edukacyjnych opartych na grach w celu zapewnienia, że są one odpowiednie dla wieku, wrażliwe kulturowo i zgodne ze standardami i wartościami edukacyjnymi (10%).

Poprzez proaktywne podejście do tych zagrożeń i kwestii etycznych, nauczyciele, decydenci i twórcy technologii mogą zapewnić, że grywalizacja i uczenie się oparte na grach w edukacji dorosłych są wdrażane w sposób odpowiedzialny i etyczny, przy jednoczesnej maksymalizacji korzyści dla uczniów.

FR: Wspomnianym zagrożeniom i kwestiom etycznym można zaradzić poprzez:

- Korzystanie z uznanych platform;
- Ustanowienie regularnego monitorowania uczestników;
- Samodzielne korzystanie z platformy przed zaoferowaniem jej uczestnikom;
- Korzystanie z nowych technologii z umiarem.

PT: Wspomniane powyżej ryzyko i względy etyczne muszą być jasno określone poprzez skuteczną dwustronną komunikację. Niezbędne jest zagwarantowanie etyki tej metody pedagogicznej, aby odniosła ona sukces, dlatego konieczne jest zbadanie platform i oprogramowania używanego do gier w celu zagwarantowania prawidłowej ochrony danych, a także niezbędne jest przygotowanie nauczycieli, aby mieli kompetentne i ostrożne podejście do swoich uczniów.

IE: W oparciu o odpowiedzi udzielone przez uczestników, zajęcie się ryzykiem i względami etycznymi przy wdrażaniu strategii uczenia się opartych na grach dla trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnej opiece można osiągnąć poprzez rozważenie szerokiej gamy przykładów w celu zapewnienia inkluzywności, znajomości odbiorców, przyjęcia podejścia opartego na mieszanym uczeniu się, projektowania działań opartych na grach, które koncentrują się na wewnętrznych celach i wspierają autonomię, przy jednoczesnym partnerstwie z organizacjami i ośrodkami społecznościowymi w celu zniwelowania przepaści cyfrowej oraz konsultowaniu się z ekspertami tematycznymi i wdrażaniu ich opinii i sugestii w trakcie rozwoju.

DE: Aby sprostać tym zagrożeniom i względem etycznym, konieczne jest zebranie informacji zwrotnych od odbiorców docelowych na temat ich obaw. Przejrzystość i wyraźny kontakt z uczestnikami mają kluczowe znaczenie. Zapewnienie wsparcia pedagogicznego i pomocy uczniom jest ważne, podobnie jak oferowanie wprowadzenia do technologii i narzędzi. Wskazówki, refleksja i ciągły dialog z uczestnikami pomagają skutecznie poruszać się w kwestiach etycznych i ograniczać ryzyko. Przejrzystość, wsparcie i otwarta refleksja mogą znacznie zmniejszyć obawy etyczne i ryzyko związane z grywalizacją i nauczaniem opartym na grach. Ważne jest również, aby upewnić się, że treść jest zgodna z normami i wartościami społecznymi oraz wcześniej ocenić dostępność niezbędnych zasobów.

PL: Te zagrożenia i kwestie etyczne można rozwiązać za pomocą różnych środków:

- Ochrona prywatności: Wdrożenie solidnych środków ochrony danych i przestrzeganie przepisów dotyczących prywatności w celu ochrony danych osobowych uczestników.
- Edukacja i świadomość: Dostarczanie uczniom informacji na temat potencjalnych zagrożeń i korzyści związanych z nauką opartą na grach oraz umożliwienie im podejmowania świadomych decyzji dotyczących ich uczestnictwa.
- Zrównoważone projektowanie: Projektuj gry, które równoważą rozrywkę z wartością edukacyjną, unikając stereotypów, uprzedzeń lub nieodpowiednich treści.
- Dostępność: Upewnij się, że działania edukacyjne oparte na grach są dostępne dla wszystkich uczniów, w tym osób niepełnosprawnych, poprzez zapewnienie alternatywnych formatów lub dostosowań w razie potrzeby.
- Przejrzystość: Zachowaj przejrzystość w zakresie celów i metod oceny działań edukacyjnych opartych na grach oraz uzyskaj świadomą zgodę uczestników.
- Wytyczne etyczne: Opracowanie i przestrzeganie wytycznych etycznych dotyczących projektowania, rozwoju i wdrażania inicjatyw edukacyjnych opartych na grach, z uwzględnieniem takich kwestii, jak uczciwość, różnorodność i integracja.
- Monitorowanie i ocena: Regularnie monitoruj i oceniaj działania edukacyjne oparte na grach, aby ocenić ich wpływ, zająć się wszelkimi pojawiającymi się wątpliwościami etycznymi i wprowadzić niezbędne zmiany.
- Rozwój zawodowy: Zapewnienie nauczycielom i facylitatorom szkoleń na temat kwestii etycznych w nauczaniu opartym na grach oraz wspieranie ich we wdrażaniu etycznych praktyk.

B. Zalecenia dotyczące potencjalnych zagrożeń i kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych

Q30. Jakie są niektóre z kluczowych czynników zapewniających, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach są włączające i dostępne dla wszystkich uczniów?

AU: Zapewnienie, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach są włączające i dostępne dla wszystkich uczniów, wymaga kompleksowego podejścia. Pracownicy socjalni kładą nacisk na dostosowanie gier do różnych stylów uczenia się i umiejętności, wraz z wdrażaniem funkcji dostępności, takich jak napisy i regulowane poziomy trudności. Przedstawiciele organizacji pozarządowych podkreślają znaczenie projektowania gier zgodnie z zasadami uniwersalnego projektowania i zapewniania wrażliwości kulturowej w treściach w celu promowania inkluzywności. Młode osoby z instytucji opieki zastępczej i adopcji podkreślają potrzebę jasnych instrukcji, opcji rozgrywki offline i uwzględnienia barier społeczno-ekonomicznych. Wspierając regularne pętle informacji zwrotnych, używając prostego języka i oferując konfigurowalne ustawienia, interesariusze mogą zwiększyć dostępność i zapewnić, że te strategie uczenia się przyniosą równe korzyści wszystkim uczącym się.

NL: Niektóre kluczowe kwestie, które należy wziąć pod uwagę, aby zapewnić, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach są włączające i dostępne dla wszystkich uczniów, obejmują:

- Projektowanie grywalizowanych doświadczeń edukacyjnych z myślą o dostępności od samego początku, zapewniając, że są one użyteczne dla osób o różnych umiejętnościach i potrzebach edukacyjnych (20%).
- Zapewnienie wielu modalności zaangażowania, takich jak wizualne, słuchowe i dotykowe, w celu dostosowania do różnych stylów uczenia się i preferencji (10%).
- Zapewnienie, że treści edukacyjne oparte na grach są dostępne w wielu językach (20%) i są wrażliwe kulturowo na różne środowiska i doświadczenia uczniów (10%).
- Wdrażanie środków zapewniających równy dostęp do technologii i zasobów cyfrowych, takich jak zapewnianie dotacji lub programów pożyczkowych na urządzenia (20%) i dostęp do Internetu (20%).

FR: Kluczowymi kwestiami dla zapewnienia, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach są włączające i dostępne dla wszystkich uczniów są:

- Znajomość odbiorców z wyprzedzeniem w celu dostosowania sesji;
- Biorąc pod uwagę ich pochodzenie;
- Unikanie obrażania ich wrażliwości poprzez rozmowę na drażliwe tematy;
- Unikanie ukierunkowania na kulturę, religię, orientację seksualną itp;

- Wybór dostępnych i integracyjnych lokalizacji;
- Wybór materiałów do gry, które mogą być używane przez wszystkich (np. upewnij się, że istnieje wersja brajlowska, gdy zaangażowane są osoby z upośledzeniem wzroku).

PT: Niektóre z głównych czynników, które należy wziąć pod uwagę, aby zapewnić, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach są włączające i dostępne dla wszystkich uczniów, są następujące:

- Upewnij się, że wszyscy uczniowie mają dostęp do infrastruktury technologicznej i materiałów, aby mogli uzyskać dostęp do gier i treści opartych na grywalizacji;
- Zapewnienie szkoleń dla nauczycieli, aby mogli oni stosować integracyjne metody nauczania;
- Gry powinny być dostosowane do potrzeb uczniów;
- Poziomy złożoności gier powinny być zawsze dostosowane do poziomu wiedzy i trudności każdego ucznia;
- Upewnij się, że gry są łatwe w użyciu, aby można było uzyskać do nich dostęp niezależnie od stopnia znajomości technologii;
- Zwróć uwagę i dostosuj rodzaj gry do różnych funkcji (np. dodaj napisy dla uczniów niedosłyszących, zaimplementuj dźwięk opisowy dla uczniów niewidomych itp.);
- Uważaj na język, aby nie rozróżniać płci;
- Zróżnicowana reprezentacja kulturowa, religijna i płciowa.

IE: W oparciu o odpowiedzi udzielone przez uczestników, kluczowe czynniki zapewniające, że grywalizacja i strategie uczenia się oparte na grach są włączające i dostępne dla wszystkich uczniów, obejmują: zapewnienie dostępności gry, oferowanie napisów, dźwięku i łatwego do odczytania tekstu, aby zaspokoić różne potrzeby, zapewnienie, że treści i postacie w grach są reprezentatywne i możliwe do powiązania, dostarczanie treści dla różnych poziomów umiejętności cyfrowych i różnych poziomów tematu, dostosowanie treści, aby dotrzeć i dopasować się do każdego poziomu ucznia, włączenie funkcji dostępności, takich jak wsparcie wielojęzyczne i tekst alternatywny, prezentowanie informacji w różnych formatach, aby zaspokoić wszystkie style uczenia się, oraz wykorzystanie różnych środków przekazu, takich jak audio, wizualne i napisy.

DE: Kluczowe kwestie związane z zapewnieniem inkluzywności i dostępności w grywalizacji i nauczaniu opartym na grach obejmują przełamywanie barier językowych, zapewnianie dostępu osobom niepełnosprawnym (np. za pomocą czytników ekranu), oferowanie bezpłatnego dostępu i integrowanie różnych perspektyw. Przejrzystość, zdolność adaptacji i jasne wyjaśnienie mechaniki gry są niezbędne. Ważne jest, aby projektować grywalizację i strategie uczenia się oparte na grach, które są integracyjne i uwzględniają wszystkich uczniów, biorąc pod uwagę różnorodność językową i zapewniając opcje wielojęzyczne. Należy zapewnić dostęp dla uczestników niepełnosprawnych, a informacje o kursach powinny być dostarczane z wyprzedzeniem, umożliwiając uczestnikom wyrażenie wszelkich konkretnych potrzeb. Zrównoważony projekt i stałe wsparcie mają kluczowe znaczenie, podobnie jak stałe

udostępnianie materiałów edukacyjnych i ujawnianie zasad gry. Dostęp przez Internet może zwiększyć dostępność. Aby zapewnić inkluzywność, należy zająć się barierami, dostosować różne style uczenia się i zachować wrażliwość kulturową w opracowywaniu treści, aby dopasować je do zróżnicowanej populacji uczących się, unikając stereotypów i z szacunkiem przedstawiając pochodzenie kulturowe.

PL: Kluczowe kwestie obejmują projektowanie z myślą o różnych umiejętnościach, zapewnianie wielu punktów wejścia, oferowanie alternatywnych formatów, zapewnianie kompatybilności z technologiami wspomagającymi oraz wspieranie wspierającego i integracyjnego środowiska uczenia się.

### Q31. Jak wyobrażasz sobie przyszłość grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych?

AU: Przyszłość grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych wygląda obiecująco, a zainteresowane strony przewidują postępy w różnych wymiarach. Pracownicy socjalni przewidują personalizację opartą na sztucznej inteligencji i rozszerzone aplikacje rozwoju zawodowego. Przedstawiciele organizacji pozarządowych przewidują, że technologie immersyjne, takie jak VR i AR, poprawią doświadczenia edukacyjne i umiejętności cyfrowe. Młode osoby z instytucji opieki zastępczej i adopcji kładą nacisk na współpracę i gry oparte na rzeczywistych scenariuszach w celu rozwijania praktycznych umiejętności. Dzięki adaptacyjnym platformom edukacyjnym, ulepszonej analizie danych i skupieniu się na zdrowiu psychicznym, grywalizacja jest w stanie zaspokoić różnorodne potrzeby edukacyjne. Ponadto przyszłe gry mogą integrować elementy społeczne i kwestie globalne, promując zaangażowanie obywatelskie i integrację w społecznościach uczących się dorosłych.

NL: Przyszłość grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych jest postrzegana przez respondentów jako obiecująca i transformująca. Wyobrażają sobie przyszłość, w której metody te zostaną powszechnie przyjęte i zintegrowane z systemami edukacyjnymi, oferując spersonalizowane i angażujące doświadczenia edukacyjne dla uczniów w każdym wieku i z różnych środowisk. Oczekuje się, że nauka oparta na grach stanie się coraz bardziej wciągająca i interaktywna, wykorzystując nowe technologie, takie jak rzeczywistość wirtualna (VR), rzeczywistość rozszerzona (AR) i sztuczna inteligencja (AI) do tworzenia realistycznych i adaptacyjnych środowisk edukacyjnych. Metody te będą nadal ewoluować i wprowadzać innowacje, zaspokajając różnorodne potrzeby i preferencje dorosłych uczniów oraz ułatwiając uczenie się przez całe życie i rozwój umiejętności. Ponadto grywalizacja i uczenie się oparte na grach są postrzegane jako potężne narzędzia promujące włączenie



społeczne, równość i dostępność w edukacji, docierając do uczniów, którzy mogli być niedoceniani lub marginalizowani przez tradycyjne podejścia edukacyjne.

*Indywidualne odpowiedzi:*

*"Widzę, że grywalizacja i nauka oparta na grach stają się bardziej spersonalizowane i adaptacyjne, zaspokajając indywidualne potrzeby edukacyjne dorosłych uczniów".*

*"Przyszłość grywalizacji i nauki opartej na grach jest świetlana, a postęp technologiczny umożliwi jeszcze bardziej wciągające i angażujące doświadczenia edukacyjne".*

*"Wyobrażam sobie przyszłość, w której grywalizacja i nauka oparta na grach są płynnie zintegrowane z programami edukacji dorosłych, oferując dynamiczne i interaktywne możliwości uczenia się".*

*"Przyszłość grywalizacji i nauki opartej na grach polega na wykorzystaniu technologii AI i VR do tworzenia wysoce realistycznych i spersonalizowanych doświadczeń edukacyjnych dla dorosłych uczniów".*

*"Wierzę, że grywalizacja i nauka oparta na grach będą nadal zyskiwać na popularności, oferując innowacyjne rozwiązania angażujące dorosłych uczniów i poprawiające ich wyniki w nauce".*

*"W przyszłości grywalizacja i nauka oparta na grach będą odgrywać istotną rolę w promowaniu umiejętności cyfrowych i rozwoju umiejętności wśród dorosłych uczniów, przygotowując ich do odniesienia sukcesu w erze cyfrowej".*

*"Widzę, jak grywalizacja i nauka oparta na grach ewoluują, aby stać się bardziej inkluzywnymi i dostępnymi, zapewniając wszystkim dorosłym uczniom możliwość korzystania z tych innowacyjnych metod nauczania".*

*"Przyszłość grywalizacji i nauki opartej na grach polega na przełamywaniu barier w edukacji i umożliwieniu dorosłym uczniom osiągnięcia pełnego potencjału".*

*"Wyobrażam sobie przyszłość, w której grywalizacja i uczenie się oparte na grach są wykorzystywane nie tylko w formalnych środowiskach edukacyjnych, ale także w szkoleniach w miejscu pracy i programach rozwoju zawodowego".*

*"Grywalizacja i uczenie się oparte na grach mają potencjał zrewolucjonizowania edukacji dorosłych, czyniąc naukę bardziej przyjemną, interaktywną i skuteczną dla uczniów ze wszystkich środowisk i o różnych umiejętnościach.*

FR: Jest to interesujące narzędzie, lubiane przez wszystkich, więc widzimy dla niego wielką przyszłość rozwoju. Wciąż jest wiele do zrobienia, ponieważ czasami nie jest to dostrzegane przez wyższe władze, a nawet przez samych uczestników. Musimy nadal przekonywać niechętną opinię publiczną, a nie tylko polegać na tej, która jest już przekonana. Mimo

wszystko w ostatnich latach nastąpił boom w korzystaniu z tych metod uczenia się, co napawa optymizmem na przyszłość!

PT: Uczestnicy uważają, że grywalizacja i uczenie się w oparciu o gry będą się bardzo rozwijać w ciągu najbliższych kilku lat, wraz z ciągłą rewolucją technologiczną, której doświadczamy, i wierzą, że mogą stać się doskonałą pedagogiczną metodą nauczania, ale wykazali również zaniepokojenie, ponieważ obawiają się, że materiały technologiczne zastąpią ludzką opiekę w tym delikatnym temacie, który należy traktować po ludzku z empatią.

IE: Na podstawie odpowiedzi udzielonych przez uczestników przewiduje się, że w przyszłości grywalizacja i uczenie się oparte na grach w edukacji dorosłych staną się bardziej popularne i szeroko stosowane, oczekiwane przez uczniów o wszystkich poziomach wcześniejszych umiejętności, postrzegane jako bardzo ważne, uważane za mające moc zrewolucjonizowania sposobu, w jaki uczniowie postrzegają uczenie się, czyniąc je interaktywnym, angażującym i pozytywnym dla uczniów w każdym wieku i ze wszystkich środowisk, wykorzystywane do uzupełniania edukacji w środowiskach pozaformalnych poprzez wprowadzanie trudnych pojęć za pomocą poważnego i/lub swobodnego uczenia się opartego na grach, oczekuje się, że staną się bardziej powszechne ze względu na postęp technologiczny, dzięki czemu nauka będzie łatwo dostępna na całym świecie, postrzega się, że staną się bardziej rozpowszechnione, ponieważ młodsze pokolenia, które są przyzwyczajone do korzystania z gier do nauki, dorastają i zaczynają wpływać na praktyki edukacyjne, i przewiduje się, że z czasem staną się naturalnym "domyślnym" dla całej edukacji dorosłych.

DE: Przyszłość grywalizacji i uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych niesie ze sobą szerokie możliwości, szczególnie w obliczu postępującej cyfryzacji i sztucznej inteligencji. Choć w najbliższej przyszłości prawdopodobnie nie zastąpią one całkowicie materiałów drukowanych, będą one coraz ważniejsze jako narzędzia wspierające. Grywalizacja, poważne gry i uczenie się oparte na grach zyskują na znaczeniu w edukacji dorosłych, oferując dostęp i motywację, których inne podejścia mogą nie oferować. Oczekuje się, że podejścia te staną się niezbędne zwłaszcza w nauce języków obcych. Wraz z rozwojem technologii, odgrywanie ról i inne metody oparte na zabawie będą w większym stopniu wspierane, co wskazuje na rosnące znaczenie tych podejść w przyszłości edukacji dorosłych. Podczas gdy niektórzy mogą znaleźć ograniczone zastosowanie dla tych metod w swoich kursach, ogólnie rzecz biorąc, oczekuje się, że grywalizacja i uczenie się oparte na grach będą odgrywać znacznie większą rolę w przyszłości edukacji dorosłych.

PL: Według uczestników, postęp technologiczny umożliwi bardziej wciągające i interaktywne doświadczenia edukacyjne, z wirtualną rzeczywistością, rozszerzoną rzeczywistością i sztuczną inteligencją napędzającą innowacje w tej przestrzeni. Gamifikowane platformy edukacyjne staną się bardziej spersonalizowane, adaptacyjne i dostępne, dostosowując się do różnych stylów i preferencji uczenia się. Instytucje i nauczyciele wykorzystają grywalizację jako potężne narzędzie do promowania zaangażowania, motywacji i rozwoju umiejętności wśród dorosłych uczniów. Współpraca między nauczycielami, twórcami gier i badaczami będzie napędzać ciągle

doskonalenie grywalizowanych strategii uczenia się, zapewniając ich skuteczność i trafność w zaspokajaniu zmieniających się potrzeb dorosłych uczniów w erze cyfrowej.

## VI. Wnioski

Niniejszy dokument strategiczny zawiera analizę potencjału grywalizacji i uczenia się opartego na grach w promowaniu aktywnego życia wśród trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i/lub młodych dorosłych objętych opieką zastępczą. Dzięki ankietom przeprowadzonym wśród decydentów i ekspertów z siedmiu krajów europejskich uzyskaliśmy cenne informacje na temat obecnego krajobrazu uczenia się opartego na grach w edukacji dorosłych oraz korzyści płynących z takiego podejścia w docieraniu do tej populacji.

Nasze odkrycia sugerują, że grywalizacja i uczenie się oparte na grach mogą potencjalnie zwiększyć zaangażowanie, motywację i efekty uczenia się dla trudno dostępnych młodych dorosłych w zinstytucjonalizowanych i alternatywnych placówkach opieki. Istnieje jednak kilka wyzwań, którymi należy się zająć, aby zapewnić skuteczność i sprawiedliwość tych podejść. Wyzwania te obejmują ograniczony dostęp do technologii i szkoleń dla nauczycieli, a także obawy dotyczące jakości i dostępności zasobów edukacyjnych opartych na grach.

W oparciu o naszą analizę odpowiedzi udzielonych w ankiecie, przedstawiamy następujące zalecenia dla decydentów i nauczycieli:

- Zapewnienie większej ilości zasobów i wsparcia dla nauczycieli w celu włączenia grywalizacji i uczenia się opartego na grach do ich praktyk nauczania.
- Opracowywanie i promowanie wysokiej jakości zasobów edukacyjnych opartych na grach, które są dostępne dla wszystkich uczniów, niezależnie od ich pochodzenia lub okoliczności.
- Wspieranie współpracy i partnerstwa między zainteresowanymi stronami w sektorach edukacji i technologii w celu przyspieszenia rozwoju i wdrażania uczenia się opartego na grach.
- Zajęcie się kwestiami równości i integracji w nauce opartej na grach poprzez zapewnienie, że zasoby są dostępne i odpowiednie dla różnych uczniów.

Aby w pełni wykorzystać potencjał grywalizacji i uczenia się opartego na grach dla trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnej opiece, potrzebne są dalsze badania. Przyszłe badania powinny koncentrować się na identyfikacji najlepszych praktyk w zakresie włączania uczenia się opartego na grach do istniejących programów edukacyjnych, a także na ocenie skuteczności tych podejść w poprawie wyników uczenia się i promowaniu aktywnego życia wśród tej populacji. Ponadto należy przeprowadzić badania nad tym,

jak uczynić naukę opartą na grach bardziej dostępną i sprawiedliwą dla wszystkich uczniów, niezależnie od ich pochodzenia lub okoliczności.

Ogólnie rzecz biorąc, uważamy, że grywalizacja i uczenie się oparte na grach mogą być potężnymi narzędziami do promowania aktywnego życia wśród trudno dostępnych zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych i / lub młodych dorosłych w alternatywnych formach opieki. Inwestując w te podejścia i podejmując wyzwania, które obecnie ograniczają ich skuteczność, możemy pracować nad stworzeniem bardziej integracyjnego i skutecznego systemu edukacji, który zaspokoi potrzeby wszystkich uczniów.

The logo consists of a stylized 'L' shape with a gradient from yellow to red. To its right, the text 'SKILLS' is in a bold, black, sans-serif font, and '4 life' is in a similar font but with a lowercase 'i' and 'f'. The 'i' and 'f' have a small yellow-to-red gradient circle above them.

# SKILLS 4 life



moveo

