

Konkurs na najciekawszy pomysł na grywalizację

Do 30 października trwa konkurs na najciekawsze pomysły na grywalizację, która zaangażuje ludzi w rozwiązanie lokalnych problemów. Do wygrania są warsztaty z ekspertami – autorami poradnika „Grywalizacja. Zrób to sam!”. Koncepcje można zgłaszać na stronie www.grywalizujemy.pl

Jak zmienić szkodliwe nawyki, zachęcić ludzi do działania i rozwiązać lokalny problem społeczny, wykorzystując mechanikę gry i elementy zabawy? Na to pytanie odpowiada poradnik „Grywalizacja. Zrób to sam!”, który zawiera instrukcję tworzenia grywalizacji oraz przykłady jej wdrożeń z wielu krajów i różnych branż. Książkę wydały Fundacja Orange, Fundacja Highlight/Inaczej i firma Laboratorium EE, aby promować zastosowanie nowatorskich metod wpływania na zmianę społeczną. Autorzy zapraszają także do konkursu.

Czym jest grywalizacja?

To zastosowanie w działaniach mechaniki gier, która zachęca użytkowników do realizacji różnych zadań. Umiejętnie przygotowana może być nie tylko narzędziem motywacji, ale także sprawiać, że jej uczestnicy będą dobrze się bawić i z entuzjazmem wykonywać czynności, które do tej pory nie były pasjonujące. Metoda ta opiera się na systemie punktów i nagród przyznawanych za podjęcie wyzwania oraz wciągającej fabule, dzięki której każdy może poczuć się bohaterem z misją do spełnienia. Grywalizacja zachęca ludzi na przykład do segregowania śmieci, regularnych ćwiczeń, leczenia objawów depresji, czytania książek i zmiany szkodliwych nawyków. W Polsce pierwsze wdrożenie tej metody w projekcie społecznym na szeroką skalę odbyło się w programie Pracownie Orange w małych miejscowościach.

Więcej niż publikacja

Poradnik „Grywalizacja. Zrób to sam!” można pobrać za darmo na stronie www.grywalizujemy.pl. Składa się on z części teoretycznej i praktycznej – w której czytelnik może stworzyć swoją koncepcję grywalizacji. Całość wzbogacona jest przykładami z całego świata, a ćwiczenia zostały przetestowane, dzięki czemu autorzy mają pewność, że oddają w ręce czytelników sprawdzony zestaw wskazówek.

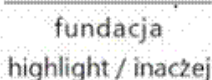
Wydaniu książki towarzyszy konkurs. Do 30 października 2014 na stronie www.grywalizujemy.pl można przedstawić wstępny pomysł na grywalizację społeczną. Twórcy najciekawszych propozycji zostaną zaproszeni na warsztaty z ekspertami, którzy pomogą wdrożyć mechanizm. W konkursie liczy się oryginalność pomysłu, jasne zdefiniowanie potrzeby społecznej oraz prawdopodobieństwo, że zastosowanie grywalizacji przyniesie pożądaną efekt.

- „Zależało nam, aby czytelnik poradnika nie był tylko jego biernym odbiorcą, ale mógł od razu przekuć wiedzę teoretyczną w działania. Dlatego swoje pomysły można zgłosić w konkursie i zrobić pierwszy ważny krok we wdrożeniu grywalizacji. Mamy nadzieję, że ich autorzy i wszyscy czytelnicy dołączą do grona grywalizatorów” – mówi Jacek Siadkowski z Fundacji Highlight/Inaczej, autor tekstu poradnika.

Film pokazujący przykłady zastosowania grywalizacji zobaczyć można na: <http://youtu.be/ZuFqRtsnPW8>

Poradnik „Grywalizacja. Zrób to sam!” przygotowali:

patron medialny:



Tekst i koncepcja poradnika: Jacek Siadkowski - pasjonuje się wdrażaniem nowych technologii do projektów społecznych, doświadczenie zawodowe zdobywał w Laboratorium EE, a dziś prowadzi Fundację Highlight/Inaczej. Współautor grywalizacji w programie Pracownie Orange i autor tekstu publikacji „Grywalizacja. Zrób to sam”.

Uwagi i doradztwo: Karolina Kanar-Kossobudzka (Fundacja Orange), Antonina Bojanowska (Fundacja Orange), Bartosz Stodulski (Laboratorium EE), Lena Głowacka (Laboratorium EE)

Wydanie: Fundacja Orange, Fundacja Highlight/Inaczej, Laboratorium EE

www.grywalizujemy.pl

Dodatkowych informacji udzielają:

Antonina Bojanowska

Fundacja Orange

tel. (+48) 22 527 40 24

kom. (+48) 509 84 86 82

E- mail: antonina.bojanowska@orange.com

Martyna Obarska

Laboratorium EE

tel. (+48) 604 076 272

E-mail: martyna.obarska@laboratorium.ee

Fundacja Orange prowadzi autorskie programy i wspiera wartościowe działania innych organizacji na rzecz nowoczesnej edukacji dzieci i młodzieży. Poprzez twórcze inicjatywy zachęca młodych do zdobywania wiedzy, udziału w kulturze, budowania społeczności przy wykorzystaniu Internetu i nowych technologii. We wszystkie jej inicjatywy angażują się wolontariusze Orange. Fundacja została stworzona w 2005 roku przez Orange Polska S.A. www.fundacja.orange.pl www.facebook.com/FundacjaOrange

Fundacja Highlight/Inaczej powstała z misją popularyzacji, wdrażania i badania narzędzia, jakim jest grywalizacja, przy rozwiązywaniu problemów społecznych. Jej założyciele wspólnie z Laboratorium EE są współautorami koncepcji grywalizacji Pracowni Orange, a od początku 2013 roku zajmują się jej administracją. Uczą, jak wdrażać grywalizację, tworzyć zbalansowane koncepcje i znajdować uzasadnienie dla jej użycia w różnych kontekstach. czesc@highlight.pl

Laboratorium EE to społecznie zaangażowana firma technologiczna. Jej misją jest projektowanie wysokiej jakości produktów informatycznych, nowoczesnych usług publicznych oraz rozwiązań edukacyjnych. Interdyscyplinarny zespół projektuje, programuje i wspiera swoimi działaniami edukację cyfrową wśród dzieci i młodzieży oraz prowadzi szkolenia z wykorzystania nowych technologii dla przedstawicieli trzeciego sektora. W trakcie trzech lat działalności firma zrealizowała ponad 150 projektów we współpracy z organizacjami pozarządowymi, instytucjami publicznymi i prywatnymi klientami. www.laboratorium.ee