

Pierwszy poradnik o grywalizacji społecznej w Polsce.

12 września odbyła się premiera poradnika „Grywalizacja. Zrób to sam!” wydanego przez Fundację Orange, Fundację Highlight/Inaczej i Laboratorium EE. Książka zawiera praktyczne wskazówki tworzenia grywalizacji, która zaangażuje ludzi w rozwiązanie problemu społecznego i pozwoli im poczuć emocje, jakie towarzyszą graniu w gry. Dostępna jest na stronie www.grywalizujemy.pl

Jak zmotywować ludzi do działania? Jak rozwiązać problem społeczny w sposób, który będzie dla nich wciągający jak gra? - poradnik „Grywalizacja. Zrób to sam!” zawiera instrukcję tworzenia grywalizacji oraz przykłady jej wdrożeń z całego świata. Publikację przygotowały Fundacja Orange, Fundacja Highlight/Inaczej i firma Laboratorium EE, aby promować zastosowanie nowych metod wpływania na zmianę społeczną.

Grywalizacja wykorzystuje mechanikę gier, aby zaangażować jej użytkowników w realizację konkretnych zadań. Opiera się na systemie pozytywnych wzmocnień – punktów, medali i nagród za podjęcie wyzwania. Zastosowanie znalazła w medycynie, edukacji, biznesie, życiu rodzinnym, a nawet w akcjach charytatywnych. Motywuje ludzi na przykład do regularnych ćwiczeń, do segregacji odpadów, rozsądnych zakupów, do sprzątnięcia odchodów po swoim psie, do nauki języka obcego i czytania książek.

- „Grywalizacja pozwala wykonywać różne czynności, szczególnie te nudne i uciążliwe, z pasją i z entuzjazmem. To zaskakujące, jak elementy zabawy potrafią zwiększyć motywację ludzi - pod warunkiem, że są mądrze użyte. Właśnie dlatego projektant grywalizacji będzie jednym z ważniejszych zawodów przyszłości.” – mówi Jacek Siadkowski, autor tekstu poradnika „Grywalizacja. Zrób to sam!”.

W Polsce pierwsze wdrożenie grywalizacji w projekcie społecznym na szeroką skalę odbyło się w programie Pracownie Orange w 50 małych miejscowościach. Fundacji Orange zależało na tym, aby te świetlice, wyposażone w komputery i bezpłatny Internet dla mieszkańców, stały się czymś więcej niż kafejką internetową, aby były miejscem lokalnej aktywności, w którym mieszkańcy wspólnie dbają o swoje sprawy. Poprzez udział w grywalizacji liderzy pracowni urozmaicają ofertę działań, wymieniają się pomysłami i nabywają nowe kompetencje. Już w pierwszym miesiącu jej funkcjonowania ich aktywność wzrosła o 151%.

- „Poradnik „Grywalizacja. Zrób to sam!” jest podsumowaniem naszych doświadczeń w pracowniach Orange. Chcemy dzielić się nimi z innymi organizacjami i środowiskami, w których mechanizm ten może pomóc przeprowadzić zmianę na lepsze” – komentuje Jadwiga Czartoryska, Prezes Fundacji Orange.

Publikacja składa się z trzech części: poradnika – czyli części teoretycznej wzbogaconej ćwiczeniami, planszy aktywności, w oparciu o którą czytelnik może stworzyć swoją koncepcję i książki z przykładami grywalizacji z całego świata. Całość można bezpłatnie pobrać lub zamówić wersję papierową na stronie www.grywalizujemy.pl.

- „Książka odczarowuje pojęcie grywalizacji. Dzięki niej nie jest to ani wyrefinowana wiedza ekspertów, ani tajna broń marketerów, ale narzędzie dla każdego, kto chce napędzać innowacje społeczne” - podsumowuje Bartosz Stodulski, prezes firmy technologicznej Laboratorium EE.

Wydaniu książki towarzyszy konkurs. Do 31 października 2014 na stronie www.grywalizujemy.pl można przedstawić wstępny pomysł grywalizacji dla swojej organizacji. Autorzy najciekawszych z nich zostaną zaproszeni na profesjonalne warsztaty z ekspertami.

Film promujący książkę zobaczyć można na: <http://youtu.be/ZuFqRtsnPW8>

Poradnik „Grywalizacja. Zrób to sam!” przygotowali:



fundacja
highlight / inaczej



patron medialny:

ngo.pl

Tekst i koncepcja: Jacek Siadkowski - pasjonuje się wdrażaniem nowych technologii do projektów społecznych, doświadczenie zawodowe zdobywał w Laboratorium EE, a dziś w wieku 23 lat prowadzi Fundację Highlight/Inaczej. Współautor grywalizacji w projekcie Pracownie Orange i autor 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

Projekt graficzny i skład: Poważne Studio **Redakcja i korekta:** Michał Całka

Druk: Blue Space 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. czesec@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