



Co-funded by
the European Union



THE FACTORY OF IDEAS

Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028576

Bune practici în antreprenoriatul social și gamificarea ca instrument educațional



CEIPES

ROSTO
SOLIDARIO

aspaym
castilla y león

ÇAMA INSTITUTE
Sănătate, Educație, Cercetare

BIDERBOST
BOSCAN
ROCHIN

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Cuprins

Bune practici privind antreprenoriatul social	3
1. Antreprenoriat social	3
2. Criterii și tip de jocuri	3
3. Antreprenor Social	5
3.1. Prin ASPAYM	5
3.2. De către BB&R	6
3.3. De către CEIPES	8
3.4. De GAMMA	13
3.5. De ROSTO	15
4. Bibliografie	18
Bune practici privind gamificarea	20
1. Gamificare	20
2. Criterii și tip de jocuri	20
3. Analiza cartografierii	23
3.1. Escape Room	23
3.2. Joc de rol	24
3.3. Puzzle	25
3.4. Test	26
3.5. Actiune, aventura	27
3.6. Joc de masă	27
3.7. Alții	30
4. Bibliografie	32

Bune practici privind antreprenoriatul social

1. Antreprenoriat social

Antreprenoriatul social este definit ca un „leader catalizator” care aduce schimbări sociale orientate spre abordarea preocupărilor societale (Muralidharan & Pathak, 2018). Aceste întreprinderi au fiecare obiectiv principal concentrat pe generarea de impact social. În schimb, aceste tipuri de inițiative sunt rareori vizibile sau recunoscute de societate. Cu toate acestea, nu trebuie să eliminăm nivelul crescând de relevanță pe care l-au dobândit în ultimele decenii.

De exemplu, Rusia modernă, prin determinarea matricei instituționale a managementului social în economiile regiunii, a realizat cea mai mare evoluție pozitivă în formarea economiei sociale de piață (Yankovskaya, et al., 2021). Practic, dacă noi comparând indicele nivelului de digitalizare al unei economii cu nivelul acesteia de sărăcie, putem observa că dispar diferențe între statele europene.

2. Criterii și tip de jocuri

Tocmai cu scopul de a obține un set de bune practici de antreprenoriat social am pregătit acest document, cu diferite exemple din ceea ce s-a produs în ultimii ani, în contexte diferite. În acest scop, fiecare partener a trasat și identificat un set de practici care au folosit antreprenoriatul social și le-a analizat în funcție de următoarele criterii, cotizându-le de la 1 la 5:

- Temporalitatea - Start-up-ul există de cel puțin un an.
- Durabilitate - Există finanțare pentru start-up și perspectivele sale de viitor.
- Includere - Start-up-ul este incluziv și permite persoanelor aflate în situații vulnerabile să aibă acces.
- Rezultate - Există informații disponibile cu privire la rezultatele lansării, inclusiv indicatorii și țintele atinse.
- Inovație - Start-up-ul are un caracter inovator, ameliorând situația preexistentă, aducând soluții originale sectorului în care se aplică sau transformând complet realitatea anterioară.
- Replicabilitate - Este posibilă replicarea start-up-ului în alte sectoare sau locuri, respectând criteriul de scalabilitate.

Pentru a preciza mai bine fiecare practică identificată, a fost elaborată o subcategorie în care se caracterizează mai specific tipul de start-up:

- Comunitate: Inițiativele lor ar putea varia de la crearea de oportunități de angajare pentru membrii marginalizați până la construirea unui centru comunitar. Sunt formați din grupuri mici sau indivizi care lucrează direct cu membrii comunității.
- Nonprofit: Aceste organizații sunt concentrate pe schimbarea socială, nu pe câștigul material. Prin urmare, ei acordă prioritate bunăstării sociale față de nevoile tradiționale de afaceri. Organizațiile non-profit reinvestesc orice profit în afaceri pentru a facilita extinderea în continuare a serviciilor.
- Transformator: Aceste organizații își propun să creeze o afacere care să poată satisface nevoile sociale pe care guvernele și alte întreprinderi nu le îndeplinesc în prezent. Ei devin organizații mai mari cu reguli și reglementări - uneori crescând până la punctul de a lucra cu sau de a se integra în organisme guvernamentale.

3. Antreprenor Social

După cum sa explicat mai sus, partenerii au evaluat fiecare antreprenor social în conformitate cu cele 6 criterii. Acum, vom prezenta media fiecărui antreprenor, separată după tipul de start-up.

Este important de menționat că mai multe dintre aceste start-up-uri au fost create recent, unele nu au nici măcar un an vechime, și de aceea au dobândit o evaluare mai mică la criteriul temporalității.

3.1. Prin ASPAYM

ASPAYM alege cinci start-up-uri, unde cel mai mare (Robin Good) a obținut un scor de 4,6/5 și cel mai mic (COVIDA) a obținut un punctaj de 3/5 din cauza sustenabilității scăzute.

ASPAYM			
LANSARE	TIP	DESCRIERE	SCOR
COABITARE	Comunitate	COVIDA este o aplicație care a fost dezvoltată în prima fază a pandemiei, care ajută la conectarea celor mai vulnerabile persoane la coronavirus cu voluntari dispuși să-i ajute să cumpere alimente, medicamente sau orice altă nevoie pe care le-ar putea prezenta.	3
Zubi Labs	Transformator	Zubi Labs este o organizație de antreprenoriat care ajută la crearea și stimularea de noi companii cu impact pozitiv. În timpul pandemiei, a creat diferite inițiative și acțiuni, precum Zubi Help, care dorea să ofere ajutor acelor companii care au fost afectate de criza economică cauzată de virus. De exemplu, Zubi GO a oferit un serviciu de aprovizionare cu alimente în timpul blocării. Un alt exemplu este Trobatea, o aplicație și un site web care a oferit activități	4,1

		bune și planuri de făcut cu copiii acasă.	
ROBIN BUN	Transformator	RobinGood este un distribuitor de produse alimentare cu conștientizare socială. Acestea stimulează angajarea persoanelor cu risc de excludere și colaborează cu o mulțime de proiecte din industria alimentară. În perioada pandemiei, au lansat o campanie de crowdfunding cu ferma Can Roger, pentru a transforma laptele ecologic în brânză, pentru a evita aruncarea laptelui pe care piața nu și l-a putut asuma din cauza crizei.	4,6
CALEA MILA	Nonprofit	Mila chemin este un brand de modă. În timpul pandemiei, au creat măști transparente pentru a le face incluzive pentru persoanele care trebuie să citească pe buze. Sunt vitale pentru persoanele cu deficiențe de auz, surditate sau autism.	3,8
CUMPĂRAT ÎN APROPIERE	Comunitate	Tienda Cerca, care înseamnă Near Shop, este o inițiativă apărută în timpul primului blocaj din pandemia de Coronavirus, pentru a stimula comerțul local și acele mici companii care nu au putut supraviețui crizei. A conectat consumatorii cu magazinele locale pentru a cumpăra online și pentru a organiza livrarea.	3,3

3.2. De către BB&R

În selecția BB&R putem vedea cel mai mare scor fiind 5/5 și cel mai mic fiind 4,8.

BB&R			
LANSARE	TIP	DESCRIERE	SCOR

INHIBITORI	Nonprofit	Acest proiect încearcă să ofere soluții inovatoare și regenerative în ceea ce privește provocările industriei de îmbrăcăminte. Ele inspiră noile generații cu un mod de management durabil și respectuos. Genți fabricate în Nepal care contribuie la noul „Slow Fashion”.	4,8
STOCUL	Comunitate	Acest proiect proiectează mobilier cu materiale reciclate și lucrează cu persoane cu dizabilități mintale. Nu numai că contribuie la stoparea schimbărilor climatice, dar ajută și la ștergerea stigmatizării dizabilităților mentale. Cu sediul în Barcelona.	5
SYLVESTRIS	Nonprofit	„Misiunea noastră este să umplem lumea cu copaci, să creăm un mediu mai verde, mai sănătos, lucrând cu oameni dezavantajați sau expuși riscului de excluziune socială. Plantăm oxigen...”	5
PODUL PENTRU MILIARDE	Transformator	„Inovație pentru toți. Pentru a crea o lume în care oricine, indiferent de rasă, sex, locație sau mediu, poate avea oportunitatea de a deveni antreprenor.” Această întreprindere ajută alte companii să stimuleze diversitatea în proiectele lor, printre alte obiective.	5
DATE URBANE VERZI	Comunitate	„Inteligenta de mediu pentru orase sanatoase. Instrumente software pentru a facilita procesul de luare a deciziilor și prioritizarea strategiilor împotriva schimbărilor climatice”.	4,8

3.3. De către CEIPES

Organizația italiană alege 8 start-up-uri în care cel mai mare (Moltivolti) a obținut 4,1 și cel mai mic (Terradamare) 3,5, din cauza incluziunii scăzute.

CEIPES			
START-UP-uri	TIP	DESCRIERE	SCOR
MULTIVOLT	Comunitate	Descrierea lui Moltivolti de pe site-ul lor descrie o întreprindere socială bazată pe relație, precum și un laborator pentru crearea unei noi societăți prin cunoaștere și schimb reciproc. Această întreprindere socială oferă o activitate de restaurant, promovând gusturi și preparate din diferite țări, precum și o zonă de co-working, în centrul zonei Ballarò, un cartier multicultural din centrul istoric al orașului Palermo. Bucătăria și mâncarea devin mijloace de promovare și practicare a diversității, incluziunii, integrării și interacțiunii, contribuind la dezvoltarea oamenilor și a cartierului.	4,1
ADAPTARE SOCIALĂ	Comunitate/Nonprofit	Sartoria Sociale este o mică întreprindere socială cu sediul în Palermo, care promovează din 2012 incluziunea profesională și socială prin croitorie și practici de economie circulară. Această organizație încorporează sustenabilitatea în domeniul modei, promovarea unicității prin croitorie, reciclare creativă și	3,6

		<p>probleme sociale, oferind cursuri, ocupații și oportunități de voluntariat oamenilor. care au nevoie de un mediu protejat. Filozofia lor este centrată pe oferirea oamenilor oportunitatea de a învăța abilități de croitorie și de a rămâne alături de oameni din medii diferite, luptă împotriva singurătății și excluziunii sociale, precum și a sprijini alte persoane în îndeplinirea sarcinilor lor.</p>	
JUCĂUȘ	Comunitate	<p>Giocherenda s-a născut datorită inițiativei unui grup de tineri migranți care locuiesc în Palermo, Italia. Acest grup este, de fapt, compus din persoane cu origini migrante din Guineea, Mali, Gambia, Burkina Faso și Maroc, oferind o oportunitate eterogenă și multiculturală pentru dezvoltarea produselor și promovarea cunoașterii reciproce și a altor culturi. Ideea de a deschide o întreprindere socială a început când fondatorii erau la școală sau în centre de primire, cu obiectivul de a împuternici oamenii printr-un model de afaceri inovator și democratic. Magazinul Giocherenda este atât fizic, cât și online, oferind posibilitatea de a cumpăra jocuri artizanale și produse textile, toate produse pe baza creativității fondatorilor și</p>	4

		amestecând culturile acestora.	
FOC	Nonprofit/Transformațional	ALAB este o rețea de artiști independenți și asociații de artizani, cu peste 250 de membri. Asociația a luat naștere în 2010, cu scopul de a crea o rețea de promovare a artei și meșteșugurilor. ALAB promovează participarea activă a membrilor săi prin sporirea puterii muncii artizanale, în care abilitățile manuale și intelectul joacă un rol crucial în întregul ciclu de producție. Meșteșugul artistic este o resursă economică fundamentală și datorită acestei conștientizări ALAB a început o cale de renaștere a centrului istoric al orașului Palermo, prin crearea unei rețele extinse de micro-economii și propunându-se ca forță motrice pentru dezvoltarea durabilă a orașului. ALAB a creat, de asemenea, un itinerar pentru cetățeni și turiști pentru a descoperi autenticitatea artei locale, subliniind aspectul etic al producției.	3,8
RIFOLAB	Transformator	Născută în 2018, Rifòlab susține Obiectivele de Dezvoltare Durabilă prin activitatea lor antreprenorială, reciclând fibrele deja folosite pentru a realiza țesături noi pe care le folosesc pentru a crea haine. Acest proces regenerativ face ca	4

		<p>întreprinderea să fie opusă în ceea ce privește moda rapidă, deoarece vinde prin pre-vânzare evitând supraproducția și risipa de resurse; în plus, sustenabilitatea acestui proiect este garantată de faptul că toate fibrele sunt 100% regenerate și că nu au exploatat niciun fel de resursă nouă. De asemenea, producția este total înrădăcinată în contextul local și fiecare pas al lanțului de producție se desfășoară pe o rază de 30 de kilometri: aceste caracteristici contribuie la dezvoltarea comunității locale și la utilizarea modestă a resurselor, deoarece transporturile sunt limitate.</p>	
FABLAB	Comunitate	<p>FabLab-urile (laboratoarele de fabricație) oferă comunității creatorilor și creatorilor locali sau cetățenilor locali posibilitatea de a dezvolta și transforma ideea într-un proiect real, împărtășind modus operandi dictat de fabcharter, precum și oportunitatea de a învăța și împărtăși metodologii și cunoștințe într-un loc fizic care oferă cunoștințe, know-how și mașini adecvate. FabLab este activ în zona Palermo în conformitate cu principiile designului deschis peer to peer și open source, acționând ca o rețea</p>	3,6

		<p>educațională, un incubator și un facilitator social. Fablab Palermo oferă asociațiilor săi o gamă largă de activități digitale: tăiere și gravare cu laser, modelare 2D și 3D, prototipare și imprimare 3D, imprimare și decupare vinilcut, termoformare, fotografiere aeriană cu drone, scanări și randare 3D, programare și Electronică.</p>	
TERRADAMARE	Comunitate	<p>Terradamare este o întreprindere socială turistică formată dintr-un grup de experți în sectorul artistic, social, turism și web care activează în zona Palermo, promovând sisteme de rețea pentru sprijinirea turismului. Prin activitatea sa, Terradamare își propune să îmbogățească oferta turistică din Palermo prin crearea unui „container” inovator, bazat pe integrarea între ospitalitatea durabilă și o gamă largă de ocazii, cum ar fi itinerarii turistice, cursuri, ateliere și evenimente pentru a îmbunătăți istoricul istoric. , patrimoniul artistic, cultural, precum și dezvoltarea și promovarea turismului cultural.</p>	3,5
RÂUL KEMONIA	Transformator	<p>Kemonia River este un startup inovator orientat social, implicat în dezvoltarea, producția și marketingul ODLA, un hardware computerizat de scriere muzicală. Este o interfață cu utilizare intuitivă</p>	4

		<p>caracterizată prin prezența unui „personal în relief” (Patent Pending) care face dispozitivul accesibil persoanelor nevăzătoare care pot, pentru prima dată în istorie, să scrie muzică independent, fără a apela la braille. Acest hardware eliberează utilizatorul de a se baza pe utilizarea mouse-ului și navigarea complicată între ferestre, pictograme, meniuri și submeniuri tipice software-ului de notație. Făcând un personal disponibil fizic pentru a fi accesat direct, ODLA aduce utilizatorul muzician înapoi la experiența sa reală și tradițională de scriere muzicală, eliberându-l de utilizarea interfețelor imperfecte, cum ar fi tastaturi MIDI, tastaturi QUERTY, șoareci, BRAILLE tastaturi, și astfel îndeplinind pe deplin cerința fundamentală care definește o interfață cu utilizatorul în calcul, care este cea a experienței umane.</p>	
--	--	--	--

3.4. De GAMMA

GAMMA alege 5 start-up-uri, unde cel mai mic scor poate fi găsit la 4,3 și cel mai mare din 5.

GAMMA			
NUME	TIP	DESCRIERE	SCOR
MOARA DE HARTIE	Comunitate	Asociația Morii de Hârtie a inițiat și dezvoltă Ansamblul Morii de Hârtie -	4,3

		Satul Meșteșugăresc din Comana (județul Giurgiu, în imediata apropiere a Bucureștiului), care găzduiește 10 ateliere de creație care își trag esența din meșteșugurile practicate în satul tradițional românesc: țesutul la război. , prelucrare stuf și papur, fierărie, olărit și ceramică, prelucrarea lemnului, bucătărie tradițională, moara de piatră și brutărie, dar și fabricarea manuală a hârtiei, tipărirea manuală și legarea cărților.	
MBQ	Transformator	MBQ [Mesteshukar ButiQ] este o întreprindere socială cu sediul în București care lucrează la revalorizarea meșteșugului tradițional romilor. Această moștenire culturală poate contribui atât la schimbarea atitudinilor față de romi, cât și poate oferi o oportunitate de a ajuta familiile să scape de sărăcia acerbă în care trăiesc mulți dintre ei. Cu sprijinul Parteneriatului pentru romi Fundația ERSTE, MBQ [Meșteshukar ButiQ] a revizuit multe dintre aceste meșteșuguri tradiționale și a dezvoltat colecții actualizate în colaborare cu designeri internaționali și locali. Aceasta a fost o călătorie continuă de aproape 5 ani și suntem mândri să prezentăm o colecție de produse artisanale, producătorii și poveștile lor.	4,6
UTILITATE	Nonprofit	Angajare pentru tinerii cu dizabilități, cei care provin din sistemul de protecție a copilului sau din familii cu probleme.	5
TOT SOCIAL	Nonprofit	Ancora Social este o întreprindere socială care oferă servicii specializate de HR pentru integrarea în muncă a persoanelor din grupuri vulnerabile.	4,3
Ofor	Comunitate	Firma de antreprenoriat social, in domeniul laboratoarelor de produse aromatice si de curatenie din Romania, unde intregul personal de productie este format din persoane cu handicap.	4,5

		Misiunea noastră este să creăm și să adaptăm locuri de muncă pentru persoanele cu dizabilități. Transformarea din statutul de asistență socială în contributor la bugetul de stat aduce beneficii mari și continue întregii societăți, atât economice, cât și legate de bunăstarea tuturor.	
--	--	---	--

3.5. De ROSTO

ROSTO are 5 startup-uri în care cel mai mare scor este cel de la ColorADD cu 4,8 și cel mai mic 4 din The Good Shopping Guide.

ROSTO			
NUME	TIP	DESCRIERE	SCOR
VINTAGE PENTRU O CAUZA	Transformator	Vintage for a Cause este un brand de economie circulară cu angajament social, axat pe reutilizarea deșeurilor textile prin upcycling în timp ce împuternicirea femeilor șomere de peste 50 de ani (prin crearea de cluburi de cusut, promovarea programului de ateliere „From Granny to Trendy” și crearea de oportunități de angajare). Acest punct este foarte relevant, meritând un accent și mai mare dacă avem în vedere că una dintre consecințele pandemiei covid-19 a fost creșterea șomajului, în special în rândul femeilor. O parte din veniturile Vintage este folosită pentru investiții în programe de incluziune socială, educație și conștientizare privind durabilitatea și consumul conștient.	4,5
GHIDUL BUN DE CUMPARĂTUR I	Transformator	Ghidul de cumpărături bun – Site de comparație etică, îi ajută pe oameni să aleagă produse mai ecologice, etice, care susțin creșterea responsabilității sociale și a afacerilor etice, precum și o societate mai durabilă și mai justă. Într-o fază post-pandemică, care a provocat o	4

		schimbare în modul în care oamenii cumpără și în care oamenii sunt mai atenți și conștienți de problemele sociale, Ghidul de cumpărături bun devine un aliat important în deciziile pe care le luăm cu privire la ce și de la cine cumpărăm. , ajutându-ne în tranziția către o lume mai justă din punct de vedere social.	
COLORADD	Transformator	ColorADD este un cod cu simboluri grafice pentru fiecare culoare și facilitează identificarea culorilor persoanelor daltoniste, aducând astfel o contribuție decisivă la integrarea și bunăstarea lor socială. Culoarele sunt prezente în tot ce ne înconjoară, de la hainele și obiectele pe care le purtăm, până la identificatorii pe care îi folosim la serviciu, plaje, spitale și metrouri. În timpul pandemiei, fondatorul ColorADD, pe lângă încercarea de a-și menține și îmbunătăți afacerea, a jucat un rol important în susținerea și diseminarea consecințelor pentru persoanele daltoniste, de exemplu prin livrarea de proiecte Comisiei Europene și Ministerului Sănătății portughez pentru a introduce ColorADD în platforme. O parte din venituri merg către Asociația Socială Color ADD.	4,8
O HARTĂ	Comunitate	Asociația pentru Menținerea Agriculturii de Proximitate (AMAP) se bazează pe angajamentul reciproc între producători și coproducători (consumatori). Principiile sale fundamentale sunt să promoveze practica agroecologiei, să trateze alimentele ca pe un bun comun și să pună în valoare relațiile personale, ceea ce contribuie la întărirea legăturilor și la protejarea mediului mai ales într-o perioadă post-pandemie.	4,6
PREA BUN PENTRU A PLECA	Transformator	Fondată în 2015 la Copenhaga, aplicația Too Good To Go a apărut în Portugalia la sfârșitul anului 2019, chiar înainte de pandemia covid-19. Combate risipa	4,6

		<p>alimentară și previne ca alimentele de calitate să ajungă la gunoi, permițând oamenilor să comande surplusul de alimente la prețuri reduse. Această aplicație contribuie la menținerea activității afacerii alimentare în timpul pandemiei și la accesul clienților la mese la prețuri reduse.</p>	
--	--	---	--

4. Bibliografie

Linkuri startup-uri:

ALAB <https://www.alabpalermo.it/alab/?lang=en>

AMAP – Associação pela Manutenção da Agricultura de Proximidade
<https://amap.movingcause.org/>

Ancora Social <https://ancorasocial.ro/>

BRIDGE FOR BILLIONS
<https://www.bridgeforbillions.org/es/agencias-de-desarrollo-gobiernos/>

ColorADD <https://www.coloradd.net/pt>

COVIDA <https://covid.aapp/>

FABLAB <https://fablabpalermo.org/>

GIOCHERENDA <https://giocherenda.it/en/>

GREEN URBAN DATA <https://www.greenurbandata.com/en/about/>

HEMPER <https://hemperstore.com>

KEMONIA RIVER <http://kemoniariver.com/>

L'ESTOC <https://www.lestoc.com>

MBQ [Mesteshukar ButiQ] <https://mbq.ro/>

Mila Chemin

<https://www.facebook.com/mila.chemin/>

<https://milachemin.com.ar/password/>

Moara de hartie (Paper Mill) <https://www.moaradehartie.ro/>

MOLTIVOLTI <https://moltivolti.org/en/>

Ophori <https://www.ophori.com/>

RIFOLAB <https://rifo-lab.com/en/pages/chi-siamo>

Robin Good <https://robingood.es/>

SARTORIA SOCIALE <https://sartoriasociale.com/?lang=en>

SYLVESTRIS <https://gruposylvestris.com/en/>

TERRADAMARE <https://www.terradamare.org/>

The Good Shopping Guide <https://thegoodshoppingguide.com/>

Tienda Cerca <https://www.facebook.com/Tienda-Cerca-100910154913285/>

Too Good To Go <https://toogoodtogo.org/en>

UtilDeco <https://www.utildeco.ro/>

Vintage for a cause <https://vintageforacause.pt/>

Zubi Labs <https://zubilabs.com/>

Bune practici privind gamificarea

1. Gamificare

De-a lungul istoriei, ființelor umane i-a plăcut întotdeauna să joace, atât jocuri mai simple, cât și mai complexe. Pe lângă plăcerea și distracția resimțite prin actul jocului, jocurile au permis și crearea unor medii sociale, permițând schimbul de cunoștințe și de învățare, atât individual, cât și colectiv. Acesta este ceva care s-a menținut până astăzi.

Conform celor explicate în manualul Breakout Box (2022), toți învățăm în moduri diferite, dar se poate spune că jocul este una dintre cele mai naturale și mai eficiente moduri de a învăța. Tocmai pe această bază începem să vorbim despre gamification, care constă în aplicarea principiilor și elementelor game design-ului în contexte diferite.

Gamificarea este inspirată din cele mai stimulatoare elemente ale jocurilor, cum ar fi elementele de distracție, divertisment și competitivitate, integrându-le și interconectându-le ca o modalitate de a accelera și de a încuraja transmiterea cunoștințelor sau a altui obiectiv dorit. Folosește aceste elemente ca o modalitate de a îmbunătăți implicarea utilizatorilor și este utilizat în diferite contexte, de la sănătate, sport, educație, până la dezvoltarea afacerilor și profesionale.

În acest sens, gamificarea are câteva caracteristici definitorii, precum: utilizarea elementelor și mecanicii de design al jocului; context non-joc; metoda de învățare și/sau dezvoltarea competențelor; include elemente tehnologice, psihologice (motivaționale și distractive), estetice și narative; gamification creează experiențe memorabile.

În domeniul educațional, gamification încearcă în esență să introducă elemente creative și inovatoare ale jocurilor, cu scopul de a transforma o activitate nu foarte incitantă într-una mai provocatoare, care să motiveze tinerii să participe pentru a dobândi și dezvolta abilități, cunoștințe și învățare. .

Dacă, pe de o parte, găsim din ce în ce mai multe jocuri create de la zero, pe de altă parte vedem și adaptarea jocurilor care există deja, adică luarea acelor jocuri care există deja și readaptarea lor astfel încât să poată fi folosite în contextul vizat. Aceasta este ceea ce numim învățarea bazată pe joc (GBL), o metodologie de învățare care utilizează jocuri existente care nu au fost create pentru scopuri educaționale. Cu alte cuvinte, GBL „(...) poate fi definit pur și simplu ca „învățare prin jocuri” și este „utilizarea intenționată a jocurilor și a elementelor de joc în procesul educațional”. Putem să ne însușim și să folosim jocuri care nu au fost create în scopuri specifice de învățare sau să încorporăm jocuri concepute având în vedere rezultatele relevante ale învățării”» (ibidem, p. 13).

2. Criterii și tip de jocuri

Tocmai cu scopul de a obține un set de bune practici de gamification am pregătit acest document, cu diferite exemple din ceea ce s-a produs în ultimii ani, în contexte diferite. În acest scop, fiecare partener a creat și identificat un set de practici care au folosit gamification și le-a analizat în funcție de următoarele criterii, cotizându-le de la 1 la 5:

- Temporalitatea - Practica/jocul de gamificare există de cel puțin un an.
- Durabilitate - Există finanțare pentru practica/jocul de gamificare și perspectivele sale viitoare.
- Includere - Practica/jocul de gamificare este incluzivă și permite persoanelor aflate în situații vulnerabile să aibă acces.
- Rezultate - Există informații disponibile cu privire la rezultatele procesului de gamification, inclusiv indicatorii și obiectivele atinse.
- Inovație - Conceptul de practica/joc de gamificare are un caracter inovator, îmbunătățind situația preexistentă, aducând soluții originale sectorului în care se aplica sau transformând complet realitatea anterioară.
- Replicabilitate - Este posibilă replicarea practicii/aspectelor de joc de gamificare în alte sectoare sau locuri, aderând la criteriul de scalabilitate.

Pentru a preciza mai bine fiecare practică identificată, a fost elaborată o subcategorie în care se caracterizează mai specific tipul de joc/gamificare:

- Camera de escape: este un mod de joc de provocare, de luare a deciziilor și de rezolvare a problemelor, în care un grup de jucători sunt prinși într-o cameră sau loc misterios (virtual sau fizic) și trebuie să rezolve o ghicitoare în mai puțin de o oră. Include diferite încercări care trebuie depășite și pot fi de diferite tipuri: jocuri, puzzle-uri, găsirea de obiecte ascunse etc. De obicei jocul este plasat într-un context anume, cu o poveste și o intrigă.
- Joc de rol: este o simulare sau un joc de rol a unui eveniment real, în care jucătorii preiau roluri de personaje și creează narațiuni. Progresul jocului are loc conform unui set predeterminat de reguli, în cadrul căruia jucătorii pot improviza și unde alegerile lor determină direcția pe care o va lua jocul.
- Puzzle: este un joc de exersare a creierului prin asamblarea diferitelor piese. Promovează dezvoltarea abilităților cognitive, abilităților motorii fine, concentrarea și rezolvarea problemelor.
- Test: este un joc în care jucătorii (individual sau în echipe) încearcă să răspundă corect la întrebări. În unele contexte, este folosit și pentru a evalua cunoștințele sau abilitățile și poate fi tematic sau generalist.
- Acțiune, aventura: jocuri care folosesc de obicei lumea jocului pentru explorare și interacțiune. Aceste jocuri includ adesea misiuni, recompense și posibile răsturnări de situație, fără nicio situație directă de câștig sau pierdere. Ele sunt caracterizate prin explorarea decorurilor, puzzle-uri și ghicitori și un accent pe narațiune.

- Joc de masă: orice joc jucat pe o tablă, folosind adesea zaruri și piese mici. Aceste piese sunt mutate sau plasate pe o tablă pre-marcată (suprafață de joc) și includ adesea elemente de masă, cărți, jocuri de rol și jocuri cu miniaturi .
- Altele

3. Analiza cartografierii

După cum sa explicat mai sus, partenerii au evaluat fiecare joc urmând cele 6 criterii. Acum, vom prezenta media fiecărui joc, separată după tipul de joc/gamificare.

Este important de menționat că câteva dintre aceste jocuri au fost create recent, unele nu au nici măcar un an, și de aceea au dobândit o evaluare mai scăzută la criteriul temporalității.

3.1. Escape Room

La tipul de joc scape room, jocul fizic „Escape Racism” a obținut cea mai mare medie, cu 4,5. Jocul virtual „Believe in Europe” a marcat 3,3.

ESCAPE ROOM			
JOC	CATEGORIE	DESCRIERE	IN MEDIE
Scăpa de rasism	Fizic	Escape Racism este un proiect european Erasmus+ în care organizații din 4 țări diferite au dezvoltat 10 Escape Rooms care sunt folosite în domeniul educațional non-formal cu tinerii, în special tinerii cu mai puține oportunități. Poveștile și scenariile sunt toate legate de diferite tipuri de discriminare (granițe, sclavie modernă, rasism, dizabilități și agresiune) și prezintă moduri diferite de a reflecta asupra acestor subiecte și de a te scufunda într-o poveste fictivă în același timp.	4,5
Crede în Europa	Virtual	Believe in Europe - Sprijinirea creării unei noi cetățenie europene în rândul noilor generații, este un proiect european Erasmus+ care își propune să promoveze cetățenia europeană în rândul tinerilor studenți universitari, precum și să le sensibilizeze cu privire la programele și oportunitățile pe care le oferă instituțiile europene, în special în domeniile ocupării forței de muncă, educației, mobilității și participării democratice. Jocul digital	3,3

		„Believe in Europe” constă din 5 escape rooms amenajate în contexte diferite, precum Comisia Europeană, Parlamentul European, Ombudsmanul European, Banca Centrală Europeană și Comitetul Economic și Social European, printre alte instituții europene. Este disponibil pe site.	
--	--	---	--

3.2. Joc de rol

La tipul joc de rol, jocul virtual „Math Royale” a avut cea mai mare medie de 5, iar jocul fizic „Make a Change - Triple Europe Game” a avut cea mai mică medie de 3,8. Jocurile rămase au marcat între 4,3 și 4,6.

JOC DE ROL			
JOC	CATEGORIE	DESCRIERE	IN MEDIE
Math Royale	Virtual	Math Royale este proiectul de gamificare de la disciplina Matematică în clasa a V-a din Școala Bilingvă Humanitas Torrejón	5
Gammopoli	Fizic	Este un joc produs în cadrul unui Proiect European Erasmus+, Gammopoly, al cărui scop principal este de a facilita accesul adulților la metode inovatoare de educație non-formală, de a dezvolta competențe cheie pentru o mai bună inserție pe piața muncii. În joc, participanții joacă în perechi, formând familii și luând decizii de viață despre cum să-și petreacă timpul și să atingă anumite obiective de viață.	4,6
Psiholog	Fizic	Psihologul este un joc de rol în care jucătorii își dezvoltă capacitatea de a acorda atenție, capacitatea de a comunica, memoria și, de asemenea, se distrează.	4,5
Jocul Păcii Mondiale	Fizic	Jocul Păcii Mondiale este o simulare politică practică care le oferă jucătorilor posibilitatea de a explora conexiunea comunității globale prin prisma crizelor economice, sociale și de mediu și a amenințării iminente de război. Este	4,3

		dezvoltat de World Peace Game Foundation, iar scopul său principal este de a învăța copiii și tinerii munca păcii, cu un punct de vedere realist, în care pacea este percepută ca un obiectiv atins pentru care să lupti.	
Superbarrio	Virtual	Superbarrio folosește strategii de gamification pentru a implica cetățenii în proiectarea spațiului public. Ca instrument online open-source, Superbarrio lărgeste audiența potențială a proceselor de proiectare participative, depășind limitele metodologiilor convenționale. Este dezvoltat de Institutul de Arhitectură Avansată din Catalonia și cofinanțat de programul Erasmus+.	4,3
Fă o schimbare - Joc Triple Europe	Fizic	Make a Change - Triple Europe Game este o propunere de trei jocuri de rol produse în cadrul proiectului Triple Europe Game - Tineret pentru o Europă deschisă, echitabilă și durabilă, promovat de ONGD Rosto Solidário și susținut de Agenția Națională pentru Tineret Erasmus+ . Acesta își propune să promoveze dialogul critic în jurul a trei provocări globale actuale - Schimbările Climatice, Migrația și Securitatea Alimentară. Jocul este disponibil pe site pentru descărcare.	3,8

3.3. Puzzle

În tipul de joc puzzle, doar jocul fizic „Citizenship 4 Kids!” a fost identificat, care a obținut o medie de 4.

PUZZLE			
JOC	CATEGORIE	DESCRIERE	IN MEDIE
Cetățenie 4 Copii!	Fizic	Cetățenie 4 Copii! este un joc care îi învață pe copii valorile cetățeniei, drepturile omului, egalitatea și mediul înconjurător, să lupte împotriva nedreptății	4

		și a discriminării și să educe pentru un mediu ecologic mai durabil. Include diferite jocuri, cum ar fi puzzle-uri, puzzle-uri și sudoku-uri. A fost dezvoltat de ONG-ul ACEGIS (Asociația pentru Cetățenie, Antreprenoriat, Gen și Inovare Socială) și este disponibil pentru cumpărare prin intermediul site-ului web.	
--	--	--	--

3.4. Test

La tipul joc test, jocul fizic „Challenging emotions” a avut cea mai mare medie de 4,5, iar jocul fizic „Europe Quizz” a avut cea mai mică medie de 3,8. Jocul fizic „Jocul personalității” a obținut 4,1.

QUIZ			
JOC	CATEGORIE	DESCRIERE	IN MEDIE
Emoții provocatoare	Fizic	Provocarea emoțiilor este un joc în care ghicim emoțiile, ne jucăm, le învățăm și o broșură inclusă în care am vorbit despre emoțiile din joc și ți-am oferit multe alte exerciții distractive de făcut în familie pentru fiecare. Emoții și stări emoționale folosite în Emotion Challenge: - Bucurie - Dragoste - Mândrie - Relaxare - Uimire - Plictiseală - Epuizare - Dezgust - Frica - Furie - Vină - Tristețe	4,5
Joc de personalitate	Fizic	Joc educativ care dezvoltă: Dexteritate Empatie comunicare vorbire concentrare Învățare vocabularul gândire creativitate atenție imaginație memorie	4,1
Testul Europei	Fizic	Jocul Europe Quizz a fost produs în cadrul proiectului Triple Europe Game - Tineret pentru o Europă deschisă, corectă și durabilă, promovat de ONG-ul Rosto Solidário și susținut de Agenția Națională pentru Tineret Erasmus+. Acesta își propune să promoveze dialogul critic în jurul a trei provocări globale actuale -	3,8

		provocări globale, cetățenie globală și sustenabilitate. Jocul este disponibil pe site pentru descărcare.	
--	--	---	--

3.5. Actiune, aventura

La tipul joc de acțiune-aventura, cele două jocuri fizice au avut același scor mediu de 5.

ACTIUNE, AVENTURA			
JOC	CATEGORIE	DESCRIERE	IN MEDIE
Charlie si fabrica de ciocolata	Fizic	Acest proiect a fost realizat pentru a sărbători 100 de ani de la renumitul scriitor Roal Dahl. Recreând povestea Charlie și fabrica de ciocolată, copiii vor afla mai multe despre viața scriitorului și opera sa.	5
O lume mai buna	Fizic	„„Un mundo mejor” este o experiență de gamification, plină de surprize, entuziasm și așteptări, în care magia ABP, utilizarea tehnologiilor educaționale și relevanța serviciului de învățare sunt combinate cu copiii de cinci ani”. Încurajează provocarea schimbărilor climatice.	5

3.6. Joc de masă

În tipul de joc de masă, jocul fizic „Go Goals!” a avut cea mai mare medie de 4,3 iar jocul fizic „Casa de Partida” a avut cea mai mică medie de 3,5. Jocurile fizice rămase au marcat 4, cu excepția jocului fizic „Playing 4 Soft Skills” care avea 3,8.

JOC DE BATĂ			
JOC	CATEGORIE	DESCRIERE	IN MEDIE
Goaluri!	Fizic	Este un joc de societate creat și conceput de Organizația Națiunilor Unite pentru Informații Regionale, cu obiectivul de a încuraja generațiile tinere să urmărească Obiectivele de Dezvoltare Durabilă. Este	4,3

		un joc care se joacă pe o tablă cu diferite cutii, în care fiecare jucător își mută jetonul cu ajutorul zarurilor. Când aterizează pe un câmp SDG, ei trag un cartonaș și răspund la o întrebare. Toate întrebările sunt legate de ODD.	
Actul 4 Includerea	Fizic	Act 4 Inclusion - Life In Theatre este un proiect european Erasmus+ menit să extindă și să dezvolte competențele educatorilor folosind abilități legate de utilizarea teatrului de improvizație socială. Parteneriatul strategic care constituie acest proiect, a identificat problema existentă în dezvoltarea capacităților oamenilor, în special la adulții cu mai puține oportunități (refugiați și migranți, persoane cu tulburări psihice, persoane cu dizabilități fizice, persoane în vârstă etc.). Aceștia își propun să genereze spații de educație non-formală cu o metodologie dezvoltată prin teatru, promovând instrumente personale care să ofere rezultate semnificative în cazul tulburărilor de anxietate, depresiei, stimei de sine scăzute și izolării sociale. Proiectul se va încheia în decembrie 2022, iar jocul va fi disponibil pe site.	4
Erou din interior	Fizic	Inside Hero este un joc de societate și, în același timp, un instrument eficient de dezvoltare personală. Acest joc combină gamification și auto-coaching pentru a vă oferi o experiență captivantă care vă va ajuta să creșteți la toate nivelurile.	4
SIEP 2.0	Fizic	Proiectul SIEP 2.0 își propune să contrasteze bullying-ul și cyberbullying. Acest proiect va relua „Pune-te în locul meu” și „SIEP” prin utilizarea gamificării. De fapt, jocul SIEP va fi creat ca o aplicație mobilă și ca un joc de masă, care își propune să ajute la creșterea gradului de conștientizare a realității tinerilor cu dizabilități, la combaterea bullying-ului / cyberbullying și la	4

		promovarea dobândirii de abilități sociale și civice, înțelegere și diseminare. a valorilor și drepturilor fundamentale (ca proces de combatere a acesteia, dar și a oricărei forme de intoleranță în viața de zi cu zi a tinerilor).	
Gamificarea angajării	Fizic	Obiectivul principal al proiectului este identificarea, îmbunătățirea și evaluarea celor mai semnificative competențe transversale cu scopul de a promova angajabilitatea tinerilor, prin utilizarea jocurilor de societate ca instrument de facilitare și integrare. Acest lucru se realizează în același timp cu creșterea nivelului de calitate al metodelor pedagogice și generarea unui număr mai mare de metodologii de utilizat cu tinerii în general și mai specific cu tinerii cu mai puține oportunități sau cu risc de excluziune socială.	4
Jucând 4 abilități soft	Fizic	Playing 4 Soft Skills își propune să abordeze nevoile existente în ceea ce privește competențele transversale prin introducerea educației non-formale și a instrumentelor digitale în contextul furnizorilor de educație și formare profesională, cu scopul de a spori gradul de conștientizare și capacitatea elevilor de a recunoaște și dezvolta competențe transversale relevante.	3,8
casa de plecare	Fizic	Proiectul Casa de Partida - Agendas coesas por uma Europa Sustentável, a fost dezvoltat de cinci parteneri (Par - Respostas Sociais, ca organizație promotoare) și are obiectivul general de a contribui la conștientizarea critică și implicarea activă a tinerilor în jurul politicilor europene privind Dezvoltare Durabilă și Tineret. Una dintre resursele dezvoltate a fost jocul pedagogic pentru a explora ODD-urile și YG-urile, reflectând asupra interconexiunilor și	3,5

		interdependențelor acestora. Jocul este disponibil pe site pentru descărcare.	
--	--	---	--

3.7. Alții

La celelalte tipuri de joc, jocul fizic "Escuelab" a avut cea mai mare medie de 4,6, iar jocul virtual "G.A.M.E." a avut cea mai mică medie de 3,8. Jocurile rămase au marcat între 4 și 4,5.

ALȚII			
JOC	CATEGORIE	DESCRIERE	IN MEDIE
scoalab	Fizic	„Experimentarea și distracția sunt cele mai bune modalități de a învăța și de a fi fericit”. „Vrem ca copilul să fie personajul principal al procesului lor de învățare”.	4,6
Apiumhub	Virtual	„Am lucrat pentru toate tipurile de industrii și la multe proiecte software diferite. Adesea, construim produsul de la zero, având grijă de întregul ciclu tehnic al dezvoltării produselor digitale și alteori, construim aplicații native, platforme web sau relaborăm arhitectura software.”	4,5
Gymkhana 5.0	Virtual	„Gymkhana 5.0: Patrimoniul cultural pentru tineri” este un proiect care vizează extinderea educației europene privind patrimoniul în rândul tinerilor, în special tinerilor cu mai puține oportunități (refugiați și migranți, persoane cu dizabilități, persoane cu obstacole sociale și economice etc.) , prin dezvoltarea, experimentarea și implementarea unor instrumente educaționale inovatoare bazate pe utilizarea gamificației.	4,1
Reconstrui	Virtual	RE-CONSTRUCT Digital Toolkit – este o colecție de resurse IT care include o aplicație mobilă Android în limba engleză, care este un program de intervenție (autoaplicabil) pe o perioadă de 6 luni, care are ca rezultat planificarea vieții într-un mod în care situația de criză. (pandemie) este sănătos integrat în istoria	4

		de viață a adultului, iar acesta învață să ia decizii adaptative pentru reconstrucția vieții din punct de vedere personal, familial, profesional și social.	
JOC.	Virtual	Proiectul își propune să sprijine educatorii și profesorii prin îmbunătățirea abilităților lor în diferite domenii de învățare și educație prin integrarea utilizării procesului de gamificare în experiența de formare. Acest lucru îi va ajuta să-și consolideze dezvoltarea profesională și să facă programele mai atractive și mai interesante. Proiectul în ciclul său de viață va consta în diverse activități precum crearea de exemple de materiale didactice despre Gamification; diverse training-uri care vor implica profesori, educatori și studenți prin posibilitatea de mobilitate internațională.	3,8

4. Bibliografie

Breakout Box: Manualul (2022), a fost creat ca rezultat intelectual (IO1) al proiectului de parteneriat strategic „Breakout Box”. Proiectul a fost implementat de Shokkin Group (Estonia) în colaborare cu Be International (Republica Cehă) și Ticket2Europe (Spania), cu sprijinul Agenției Naționale Estoniene. Luat din: <https://playversity.co/2022/04/15/breakout-box-the-manual/>

Link-uri jocuri:

Actul 4 Includerea

<https://act4inclusion.infoproject.eu/>

APIUMHUB

<https://apiumhub.com/es/>

Crede în Europa

<https://readymag.com/u3061522735/3508379/>

casa de plecare

<http://par.org.pt/project/casa-de-partida/>

Emoții provocatoare

<https://carturesti.ro/carte/provocarea-emoțiilor-2330223>

CHARLIE SI FABRICA DE CIOCOLATA

<https://ismaelgogutierrez.wixsite.com/chocolatefactory/proyecto>

Cetățenie 4 Copii!

<https://www.acegis.com/2021/05/jogo-educativo-aprende-os-direitos-da-crianca-a-brincar/>

Scăpa de rasism

<https://escaperacism.infoproject.eu/>

SCOALAB

<https://www.escuelab.es>

Testul Europei

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/europe-quiz-online/>

JOC.

<https://www.gamifiedteaching.eu/>

Gammopoli

<https://gammopoly.infoproject.eu/>

Goaluri!

<https://go-goals.org/>

Gymkhana 5.0

<http://gymkhana.infoproject.eu/>

Erou din interior

<https://florinal Alexandru.ro/insidehero/>

Fă o schimbare - Joc Triple Europe

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/triple-europe-game-online/>

MATH ROYALE

<https://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale>

Joc de personalitate

<https://noriel.ro/joc-educativ-editura-dph-personality-game-provocari-din-viata>

Jucând 4 abilități soft

<https://playing4softskills.eu/>

Psiholog

<https://jocuripentrucopiiimarisimici.blogspot.com/2011/07/psihologul.html>

Reconstrui

<https://reconstruct.infoproject.eu/>

SIEP 2.0

<https://siep2.0.infoproject.eu/>

SuperBARRIO

<http://superbarrio.iaac.net/>

Gamificarea angajării

<https://www.gamificationofemployment.eu/>

O LUME MAI BUNA

https://intef.es/wp-content/uploads/2021/04/40_EEI_unmundomejor_2021.pdf

Jocul păcii în lume

<https://worldpeacegame.org/>

