



कैसे सफल हों  
डिजिटल गैमिफिकेशन से  
युवाओं के लिए

पुस्तिका

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



2018



# विषय

|   |    |
|---|----|
| प्रस्तावना .....  | 5  |
| 1. गैमिफिकेशनकीव्याख्या .....                                 | 7  |
| 1.1. गैमिफिकेशन क्या है? .....                                | 7  |
| 1.2. गैमिफिकेशनकीविशेषताएं .....                              | 7  |
| 2. गैमिफिकेशनऔर युवा काम .....                                | 12 |
| 2.1. युवा क्षेत्र में गैमिफिकेशन कैसे काम करता है? .....      | 12 |
| 2.2. युवाओं के काम में एक उपकरण के रूप में गैमिफिकेशन .....   | 12 |
| 3. युवाओं के लिए नकलीकरण और नए कौशल .....                     | 15 |
| 4. दुनिया भर से सुसंगत गैमिफिकेशनप्रथाएं .....                | 17 |
| 5. गैमिफिकेशन प्रक्रिया नियोजन के लिए दिशानिर्देश .....       | 23 |
| 5.1. गैमिफिकेशनके लिए प्रक्रिया, उपकरण और टेम्पलेट्स .....    | 24 |
| 5.2. गैमिफिकेशनउपयुक्तता .....                                | 26 |
| 5.2.1. गैमिफिकेशन उपयुक्तता को मान्य करने के लिए प्रश्न ..... | 29 |
| 5.3. प्रसंगकेलिएगैमिफिकेशनकाडिजाइन .....                      | 30 |
| 5.4. गैमिफिकेशनकी प्रभावशीलता.....                            | 31 |
| निष्कर्ष और सिफारिश .....                                     | 33 |
| अनुशंसाएँ   |    |



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



इस प्रकाशनकीसामग्रीपरियोजनासमन्वयककीएकमात्रजिम्मेदारीहैऔरहमेशायूरोपीयआयोगयाराष्ट्रीयएजेंसीकेविचारोंकोप्रतिबिंबितनहींकरसकतीहै।



## प्रस्तावना

विभिन्न एजेंट युवाओं की नागरिक भागीदारी और संगति को आकार देते हैं। परिवार, स्कूल, साथियों, गैर-सरकारी संगठनों, मीडिया। इस तथ्य के आधार पर, गैर-सरकारी संगठन (इसमें इसके पश्चात्-एन.जी.ओ) युवा संगति और भागीदारी को बढ़ावा देने के लिए महत्वपूर्ण भूमिका निभा सकते हैं, परियोजना के परिणाम युवाओं के काम के लिए एक नई, आकर्षक और अभिनव विधि के रूप में गैमिफिकेशन तत्वों की गतिविधियों को लागू करने के लिए तथा प्रोत्साहित करने के लिए केंद्रित हैं।

यूरोपीय परिषद और सदस्य देशों की सरकारों के प्रतिनिधियों के अनुसार, “युवा लोगों से अपील करने और उनके जीवन पर अधिक प्रभाव सुनिश्चित करने के लिए, नई सेटिंग्स जहां युवा लोग अपना समय बिताते हैं, जैसे आधुनिक शहर बुनियादी ढांचे और आभासी स्थान, साथ ही साथ नए ऑनलाइन और ऑफलाइन उपकरण, जैसे नए दृष्टिकोण के रूप में गैमिफिकेशन का उपयोग करके।

युवा लोगों की क्षमता को उजागर करने और विकसित करने के लिए युवा दृष्टिकोण गतिविधियों में नए दृष्टिकोणों को शामिल करने की आवश्यकता है। उन तरीकों में से एक जिन्हें बड़े ध्यान और स्वीकृति की आवश्यकता होती है वह गैमिफिकेशन कार्यान्वयन है।

गैमिफिकेशन खेल तत्वों और डिजिटल गेम डिजाइन तकनीकों का अनुप्रयोग है जिसका उपयोग गैर-गेम समस्याओं, जैसे व्यवसाय और सामाजिक प्रभाव चुनौतियों के लिए होता है। यह लक्षित दर्शकों के प्रेरणा, संगति और योगदान को बढ़ाने के साथ-साथ अपनी सक्रिय भागीदारी के माध्यम से आवश्यक परिणामों की उपलब्धि बढ़ाने के लिए एक मनोविज्ञान और प्रेरणा-आधारित दृष्टिकोण है। परियोजना के दौरान “युवा संगति के लिए डिजिटल गैमिफिकेशन” शोध गैमिफिकेशन के तत्वों और उपकरणों के बारे में किया गया था और अधिकांश प्रासंगिक सूचनाओं को इकट्ठा करने के लिए उपयोग किए जाने वाले विभिन्न दृष्टिकोण, जिसके परिणामस्वरूप युवा संगठनों को शिक्षित करने के लिए “युवाओं के लिए डिजिटल गैमिफिकेशन के साथ कैसे सफल होना है” पुस्तिका का निर्माण हुआ।

दिशानिर्देश निम्नलिखित विषयों का आवरण करेंगे:

- गैमिफिकेशन क्या है?
- यह महत्वपूर्ण क्यों है?
- गैमिफिकेशन के सर्वोत्कृष्ट प्रकरण क्या हैं?
- (डिजिटल) गैमिफिकेशन का उपयोग कैसे करें?
- मौजूदा मुक्त टेम्पलेट्स और अनुप्रयोगों का उपयोग करके गेम कैसे बनाएं?
- लोकतंत्र, बेरोजगारी, नागरिक जुड़ाव, स्थायित्व, शांति निर्माण, पर्यावरण, स्थानीय समुदाय इत्यादि जैसे विभिन्न विषयों पर बड़ी संख्या में युवा लोगों को कैसे समिश्रित और शिक्षित करें?

एनजीओ, युवा श्रमिकों और अन्य हितधारकों के लिए पुस्तिका तैयार है। यह परियोजना गैर-औपचारिक शिक्षा में शैक्षणिक दृष्टिकोण के रूप में डिजिटल गैमिफिकेशन की समझ में सुधार करेगी तथा शिक्षण के अभिनव तरीके को मजबूत करेगी, इसे युवाओं के बीच एक आकर्षक और एकीकृत उपकरण के रूप में पेश करेगी। *यहां पुस्तिका का पूरा संस्करण ढूंढें!*

<http://socialinnovation.lv/en/handbook-how-to-succeed-with-digital-gamification-for-youth/>





# गैमिफिकेशनकीव्याख्या

## 1.1. गैमिफिकेशन क्या है?

पिछले दो दशकों में वांछित व्यवहार को बढ़ावा देने के लिए वास्तविक जीवन परपरस्पर प्रभावडालने में गैमिफिकेशन विधियों का उपयोग करके लोगों की संख्या में वृद्धि हुई है। गेम डिज़ाइनर जेस्सी स्केनेल जैसे कुछ दूरदर्शी, एक प्रकार का गेमपोकैलीप्ज भविष्यवाणी करते हैं - भविष्य में, जिसमें दैनिक जीवन में सबकुछ गेमीफाईडबनजाएगा, जैसेकिसी के दांतों को व्यायाम करने के लिए ब्रश करने से। स्टीवन स्पीलबर्ग ने हाल ही में एक फिल्म 'रेडी प्लेयर वन' (2018) का प्रीमियर किया है, जिसमें मानव जीवन के हर पहलू में लागू गैमिफिकेशन के साथ ऐसी आभासी वास्तविकता दुनिया का उदाहरण है। यह शिक्षा, सक्रिय भागीदारी, युवा कार्य और अन्य जैसे क्षेत्रों को संदर्भित करता है। रास्ते की पहचान करने से पहले, जिसमें गैमिफिकेशनसे सामाजिककरण तथा सामाजिक और राजनीतिक प्रक्रियाओं में युवाओं के ज्ञान, योग्यता और हितों को बढ़ाने में मदद मिल सकती है, खेल, गैमिफिकेशन और सिम्यूलेशन के क्षेत्र में विशेषज्ञों और लेखकों के स्पष्टीकरण के अनुसार, गैमिफिकेशनखुद की अवधारणा को सही तरीके से व्याख्या करता है। इस अवधारणा के अर्थ, कार्य, प्रकार और उपकरणोंको समझने का पहला कार्य यह स्वीकार करना है कि "गैमिफिकेशन" शब्द "गेम" के बराबर नहीं है। As एक अवधारणा, गैमिफिकेशन को "गैर-खेल संदर्भों में गेम डिज़ाइन तत्वों का उपयोग," मनोरंजन, शिक्षा, वैज्ञानिक अन्वेषण, स्वास्थ्य देखभाल, आपातकालीन प्रबंधन जैसे उद्योगों द्वारा उपयोग किए जाने वाले मनोरंजन या विपरीत - गंभीर खेलों से पूरी तरह से संबंधित नहीं होने के रूप में समझा जा सकता है, शहर की योजना, इंजीनियरिंग या राजनीति। गैमिफिकेशनलक्ष्य उत्पादकता से संबंधित है; एक गेम में वह ज़रूरत नहीं है।

गेमिफिकेशन अवधारणा भी खेल-आधारित शिक्षा के उपयोग से अलग है। गेम-आधारित शिक्षा को ध्यान में रखते हुए सीखने की प्रक्रिया में गेम का उपयोग शामिल है, तो गैमिफिकेशन पूरी तरह से एक गेम में सीखने की प्रक्रिया को बदल रहा है। इसके अलावा, गैमिफिकेशन पूरी तरह से डिजिटल प्रौद्योगिकी से जुड़ा नहीं होना चाहिए, क्योंकि इसे डिजिटल मीडिया के अलावा अन्य तरीकों से पूरा किया जा सकता है। गैर-डिजिटल विधियों को भी व्यापार के कई क्षेत्रों में व्यापक रूप से कार्यान्वित किया जाता है। इस अवधारणा के अग्रणी के रूप में, शिक्षा, व्यापार और विपणन में गेमिंग-आधारित विधियों का क्रमिक रूप से उपयोग किया जाता है। हालांकि, इस शोध में रुचि के प्राथमिक क्षेत्र औपचारिक और अनौपचारिक शिक्षा, युवा कार्य, नागरिक भागीदारी, सामाजिक नवीनता, स्वास्थ्य देखभाल और आत्म-विकास, शिक्षा, व्यापार और विपणन महत्व को ध्यान में रखते हुए बने रहेंगे।

## 1.2. गैमिफिकेशन की विशेषताएं

इसी प्रकार खेल के लिए, गैमिफिकेशन रणनीति एक गेम की प्रेरक शक्ति का उपयोग करती है और इसमें एंसेघटक शामिल हैं: एक लक्ष्य जिसे हासिल किया जाना है, निर्दिष्ट नियम, लक्ष्यतक कैसे पहुंचा जा सकता है, प्रतिक्रिया प्रणाली जो प्रगति को दिखाती है, और जेन मैकगोनिगल द्वारा सूचीबद्ध स्वैच्छिक भागीदारी का सिद्धांत, साथ ही साथ समय, प्रतिस्पर्धा, सहयोग जैसे तत्व, इनाम संरचना, स्तर, कहानी कहानियां, ब्याज और सौंदर्यशास्त्र का वक्र, कार्ल कम्प द्वारा जोड़ा गया। इस वर्गीकरण के लेखक के आधार पर तत्वों को अधिक विशेष रूप से या आम तौर पर वर्गीकृत किया जा सकता है।

हालांकि, एक खेल के सबसे आम तत्व सार्थक कहानियां हैं, अवतार और उसके प्रोफाइल विकास के माध्यम से रहना पड़ता है, जो अवतार की ओर व्यक्ति और उसके दृष्टिकोण का प्रतिनिधित्व करता है, खोज या कार्य करता है, अंक अर्जित करता है और चिन्ह अर्जित करता है, जो इन कार्यों को आकार में

पूरा करने के दौरान प्राप्त उपलब्धियों को दर्शाता है प्राप्तांक और दृश्य प्रतीकों के साथ-साथ कई प्रगति स्तर, प्रदर्शन ग्राफ और लीडरबोर्ड में एक लक्ष्य की स्थिति के साथ संबंधित स्थिति, पिछले सेट की तुलना में स्थिति या अन्य “खिलाड़ियों” में दिखाई देते हैं। प्रत्येक तत्व का अधिक विशिष्ट विवरण तालिका 1 में पाया जा सकता है।

तालिका 1. एक खेल में खेल तत्व और उनके कार्य<sup>1</sup>

| खेल तत्व           | विवरण  | प्रेरक कार्य   |
|--------------------|--|--|
| खोज                | छोटे कार्य, जो खिलाड़ियों को एक खेल के भीतर पूरा करना है                     | खोजस्पष्ट लक्ष्य को प्रदान करती हैं, लक्ष्य के परिणामी परिणामों को प्रकाशमय करती हैं और एक दानी की स्थिति में खिलाड़ियों की कार्य के महत्व पर जोर देती हैं   |
| अंक                | एक खेल के भीतर कुछ गतिविधियों के लिए जमा पुरस्कार                            | अंक तत्काल सकारात्मक सुदृढीकरण के रूप में कार्य करते हैं, जो निष्पादित कार्यों के लिए प्रदान किए जाने वाले अधिकांश आभासी पुरस्कारों का रूप लेते हैं  |
| बैजेस              | उपलब्धियों के दृश्य प्रस्तुतिकरण, जिन्हें एक खेल के भीतर एकल किया जा सकता है | बैजेस सफलता के लिए खिलाड़ियों की ज़रूरत को पूरा करते हैं और इस तरह लोगों को एक मजबूत शक्ति उद्देश्य के साथ संबोधित करते हैं, जो वास्तविक स्थिति प्रतीकों के साथ प्रदान करते हैं। बैजेस साझा अनुभवों और गतिविधियों को संचारित करके समूह पहचान को कम करते हैं और इस प्रकार संबद्धता की भावना को बढ़ाते हैं। इन तत्वों में एक लक्ष्य सेटिंग फंक्शन और खिलाड़ियों की क्षमता की भावना भी होती है।   |
| प्रगति स्तर        | एक लक्ष्य की ओर एक खिलाड़ी की वर्तमान स्थिति के बारे में प्रतिक्रिया         | प्रगति स्तर और प्रदर्शन ग्राफ दोनों प्रतिक्रिया प्रदान करते हैं। प्रगति स्तरस्पष्ट लक्ष्य प्रदान करते हैं, लेकिन प्रदर्शन ग्राफ पिछले प्रदर्शनों के लिए खिलाड़ियों के प्रदर्शन की तुलना करते हैं और इस प्रकार लक्ष्य के संबंध में सुधार और प्रभुत्व अभिविन्यास को बढ़ावा देने पर ध्यान केंद्रित करते हैं   |
| प्रदर्शन ग्राफ     | पिछले प्रदर्शन की तुलना में प्लेयर के प्रदर्शन के बारे में प्रतिक्रिया       |  |
| लीडरबोर्ड          | सभी खिलाड़ियों की सूची, आमतौर पर उनकी सफलता से रैंक होती है                  | व्यक्तिगत लीडरबोर्ड प्रतिस्पर्धा, उपलब्धि और शक्ति उद्देश्यों को बढ़ावा देते हैं। लीडरबोर्ड के शीर्ष पर खिलाड़ियों के लिए, क्षमता की भावनाएं उत्पन्न हो सकती हैं, जबकि नीचे वाले लोग प्रेरणाहीन महसूस कर सकते हैं। लीडरबोर्ड, जो टीम स्कोर प्रदान करते हैं, टीम के सदस्यों को सामाजिक संबंधों की भावनाओं को बढ़ावा दे सकते हैं, क्योंकि वे साझा लक्ष्यों और साझा अनुभवों के अवसरों द्वारा प्रदान किए गए सहयोग और सामुदायिक गतिविधियों पर जोर देते हैं .. |
| अर्थपूर्ण कहानियां | कहानी रेखा, जो खिलाड़ियों के खेल में रहते हैं                                | कहानियों के भीतर विभिन्न कहानियों और सार्थक विकल्पों की पेशकश करके, स्वराज्य की भावनाएं उत्पन्न हो सकती हैं, लेकिन कहानियों के प्रेरक चरित्र सकारात्मक भावनाओं को बढ़ा सकते हैं। कहानियां खिलाड़ियों के हितों को पूरा कर सकती हैं और परिस्थिति संबंधी संदर्भ के लिए रुचि बढ़ा सकती हैं।  |
| अवतार              | एक खेलके भीतर खिलाड़ीदृश्य प्रतिनिधित्वचुन सकते हैं                          | प्रस्तावित अवतारों के बारे में विकल्प, जो गेमप्ले के विभिन्न रूपों की ओर अग्रसर हैं, स्वायत्तता की भावनाओं को बढ़ावा दे सकते हैं। अवतार प्रदान करके और अवतार के साथ विकास प्रगति करके सकारात्मक भावनाएं और भावनात्मक बंधन उत्पन्न हो सकते हैं।   |
| प्रोफाइल विकास     | ऐसे अवतार से संबंधित अवतार और दृष्टिकोण का विकास                             |  |

<sup>1</sup> Ibidem





अतिरिक्त खेल तत्वों और यांत्रिकी अन्य लेखकों द्वारा वर्णित हैं। नोट करने के लिए सबसे मूल्यवान स्तर, अनुस्मारक, संचार और सहयोग (तालिका 2) हैं:

तालिका 2. एक खेल में अतिरिक्त खेल तत्व और उनके कार्य<sup>2</sup>

| खेलतत्व  | विवरण   | प्रेरक कार्य   |
|----------|---|--|
| स्तर     | किसी गेम का एक सेक्शन (भाग), जिसमें खिलाड़ी को विशिष्ट लक्ष्यों को पूरा करने या गेम के लगातार अगले अनुभाग में अग्रिम करने के लिए विशिष्ट कार्यों को करने की आवश्यकता होती है। | अगले स्तर तक पहुंचने के लिए खिलाड़ियों को छोटे लक्ष्यों और अन्य खिलाड़ियों के साथ प्रतिस्पर्धा द्वारा निर्देशित किया जाता है। स्तर बदलते समय, खिलाड़ियों को उपलब्धि और अधिक चुनौतीपूर्ण कार्यों की इच्छा से प्रेरित करते हैं। खिलाड़ी के उन्नयन को विशिष्ट गेम में पहुंचने वाले स्तर से पहचाना जाता है।  |
| रिमाइंडर | कार्य करने के लिए खिलाड़ी को याद दिलाने के लिए अधिसूचनाएं।  | किसी गेम में सफल होने के लिए आवश्यक कार्यों के बारे में याद करके, रोचक और अग्रिम की आवश्यकता को बनाए रखा जाता है। यह एक खेल के भीतर सीखने को प्रोत्साहित करता है।  |
| संचार    | गेमिंग पर्यावरण के भीतर खिलाड़ियों के बीच सामाजिक बातचीत।   | विभिन्न प्रकार के संकेतों को पारित करना, दूसरों को चुनौती देना, सलाह साझा करना, खेल में मुद्दों पर चर्चा करना और किसी अन्य जानकारी का आदान-प्रदान करना सदस्यों के समुदाय का गठन करना, जो एक दूसरे का समर्थन करते हैं और चुनौती देते हैं। यह सकारात्मक सुट्टीकरण को बढ़ावा दे सकता है, दोस्त बना रहा है, जोड़ रहा है, साथ ही आत्म-सम्मान और सामाजिक मूल्य भी बना सकता है। |
| सहयोग    | एक सहकारी खेल में टीमवर्क, जहां टीमों के बीच प्रतिस्पर्धा होती है।  | खेल का सामाजिक पहलू और आम लक्ष्य संबंधित, सहकर्मी दबाव, कनेक्शन, वफादारी और गहरी भागीदारी की भावना विकसित करता है।   |

दूसरी तरफ, गैमिफिकेशन की अवधारणा में ठोस मनोरंजन या गंभीर तत्वों में खिलाड़ी की उत्कृष्टता और अनुभव के बढ़ने से कहीं अधिक दूरगामी लक्ष्य हैं। यहां तक कि यदि गैमिफिकेशन पूरी तरह से डिजिटलकृत है और दूसरों के साथ संचार आभासी है, तो भी व्यक्ति को वास्तविक जीवन स्थितियों पर लागू करने के लिए ज्ञान प्राप्त होता है। नतीजतन, अस्थायी उपकरण दीर्घकालिक परिणाम में योगदान देता है। गैमिफिकेशन “प्लेयर” (जैसे नियोजता, प्रतिभागी, कार्यकर्ता) के दृष्टिकोण और व्यवहार को सीधे बदलने के बजाय प्रेरणा को प्रभावित करने का प्रयास करता है। इसलिए इसे प्रेरक प्रौद्योगिकियों से अलग किया जाना चाहिए जो व्यवहार और दृष्टिकोण, पसंद वास्तुकला और निर्णय समर्थन प्रणाली के प्रत्यक्ष परिवर्तन के लिए हैं जो बेहतर और अधिक प्रभावी निर्णय लेने में सहायता करते हैं, वफादारी कार्यक्रम विपणन उद्देश्यों और ऊपर वर्णित गेमके लिए उपयोग किए जाते हैं। गैमिफिकेशन की अवधारणा पूरी तरह से नई नहीं है क्योंकि यह व्यापार और विपणन के खेल-जैसी सिद्धांतों के साथ आता है, इसलिए, उनके समान, उपयोगकर्ता के समग्र मूल्य निर्माण का समर्थन करने के लिए गैमिफिकेशनका उपयोग किया जाता है। चित्र

<sup>2</sup> शहरीयूरोप, गैमिफिकेशनमेंसर्वोत्तमप्रथाओंकीपुस्तिकाअत्याधुनिक, 2016



चित्र 1. गैमिफिकेशन द्वारा लाए गए सुधार

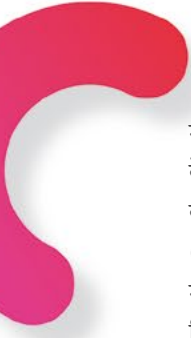


गैमिफिकेशन रणनीति, प्रेरणा, प्रोत्साहन, सगाई, उत्पादकता, संबंधित, संतुष्टि, गर्व और अर्थ, आत्म-प्रगति की भावना के साथ-साथ समग्र व्यवहार परिवर्तन के उचित कार्यान्वयन के द्वारा कार्यों के किसी भी ठोस क्षेत्र में चिपके बिना पहुंचा जा सकता है। गैमिफिकेशन को लागू करने से पहले इस अवधारणा का उपयोग करने के उद्देश्य को परिभाषित करना चाहिए - उपयोगकर्ताओं के 'सेट (नियोक्ता, छात्र, समूह, बच्चे, ग्राहक इत्यादि) का व्यवहार बदलना होगा, और उन व्यवहारों पर गैमिफिकेशन के प्रभाव को ट्रैक करने के लिए लक्ष्यों को स्थापित करना होगा। प्रासंगिक लक्ष्य समूहों के साथ मिलकर गैमिफिकेशन लक्ष्यीकरण इस अवधारणा के बड़े मनोवैज्ञानिक परिप्रेक्ष्य को अभी भी अध्ययन करने के लिए प्रकट करते हैं। हालांकि यह ज्ञात है कि गैमिफिकेशन लागू करने के सबसे महत्वपूर्ण कार्यों में से एक गैमिफिकेशन रणनीति के लक्ष्यों के अनुसार कार्य करने के लिए प्रेरणा को प्रोत्साहित करना है। यह शोध गैर-औपचारिक शिक्षा और संभावित युवा श्रमिकों के सबसे सक्रिय सहायक के रूप में युवाओं पर केंद्रित है, जो इसके लिए विशेष डिप्लोमा या प्रमाण पत्र मांगे बिना औपचारिक शिक्षा में नई क्षमता जोड़ने में रुचि रख सकते हैं। आजकल, युवा व्यक्ति समुदाय की एक बहुत ही गतिशील इकाई है, और पुराने व्यक्ति की तुलना में व्यवहार को बदलने की अधिक आवश्यकता है। इसलिए, युवाओं द्वारा संचालित सकारात्मक सामाजिक परिवर्तन के बारे में बोलते हुए, गैमिफिकेशन की प्रेरक, आकर्षक और सशक्त सुविधाओं का उपयोग करने की प्रासंगिकता बहुत महत्वपूर्ण है। अनौपचारिक शिक्षा के दृष्टिकोण के संबंध में व्यवहार परिवर्तन को पहुंचा जाना चाहिए, इसलिए यह पूरे समाज के लिए किसी की भूमिका और प्रतिबद्धता की सामान्य समझ लाता है। हालांकि, एक शब्द के रूप में प्रेरणा सभी को समान रूप से संदर्भित करने के लिए बहुत व्यापक प्रतीत होती है। ऐसे कई प्रकार के "खिलाड़ी" हैं जिनके व्यवहार उनके उद्देश्यों के अर्थ से समझाया जा सकता है:

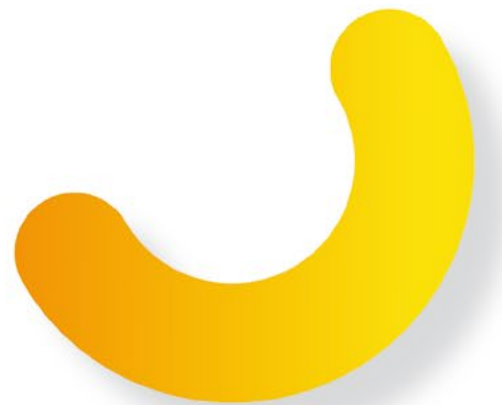
- अगर गैमिफिकेशन उपलब्धि, सफलता और प्रगति पर जोर देता है, तो एक मजबूत उपलब्धि उद्देश्य वाले खिलाड़ियों को प्रेरित किया जा सकता है;
- एक मजबूत शक्ति उद्देश्य के साथ खिलाड़ी - स्थिति, नियंत्रण और प्रतियोगिता;
- एक मजबूत संबद्धता उद्देश्य के साथ खिलाड़ी - सदस्यता और संबंधित।

जिस तरह से व्यक्ति अलग-अलग ड्राइव पर प्रतिक्रिया करता है, उसके पिछले अनुभवों द्वारा निर्धारित किया जाता है जिसमें मुख्य रूप से पिछले उत्तेजना-प्रतिक्रिया जैसे संबंध शामिल होते हैं। सकारात्मक या नकारात्मक

अनुभव, जो परिणाम तक पहुंचने के लिए किया गया है, इसकी समझ लाता है, यही कारण है कि खिलाड़ी को अपने कार्यों की प्रतिक्रिया प्राप्त करने की आवश्यकता क्यों होती है। तत्काल प्रतिक्रिया खिलाड़ी की प्रेरणा को नियंत्रित करने की अनुमति देती है, अगर इसे सकारात्मक या नकारात्मक सुदृढीकरण के रूप में भेजा जाता है, जो सकारात्मक उपलब्धियों के लिए पुरस्कार प्रदान करता है। एक संभावित परिणाम के रूप में लक्ष्य को इसके माध्यम से जाने के लिए गैमिफिकेशन और प्रेरणा की धारणा में भी एक महत्वपूर्ण भूमिका है। सबसे पहले, लक्ष्य स्पष्ट रूप से परिभाषित और प्राप्त करने योग्य होना चाहिए। खिलाड़ी को अपने कार्यों के महत्व और लक्ष्य के परिणामों की ओर अग्रसर होने की आवश्यकता को समझने की आवश्यकता है। खिलाड़ी को गैमिफिकेशन का उपयोग करने में दिलचस्पी रखने के कुछ और कारण हैं, दक्षताओं में सुधार करने और नए कौशल हासिल करने की जरूरत है, जिसमें लोगों के व्यक्तिगत कौशल में कठिनाई के स्तर के लिए अनुकूलित गेमिंग तकनीकों का उपयोग करने और उन्हें धीरे-धीरे सुधारने का अवसर है। सामाजिक बातचीत, सामाजिक प्रभाव, मान्यता और संबंधितता की आवश्यकता के अनुरूप, गैमिफिकेशन के डिजाइनरों द्वारा उपयोग की जाने वाली प्रेरणा का एक अभिन्न हिस्सा है। सामाजिक प्रभाव किसी व्यक्ति की धारणा को संदर्भित करता है कि दूसरों के कितने महत्वपूर्ण हैं और वे खिलाड़ी से गैमिफिकेशन में क्या अपेक्षा करते हैं। यह कुछ प्रकार की प्रतिक्रिया भी है, उदाहरण के लिए, "पसंद" या टिप्पणियों के रूप में अन्य खिलाड़ियों द्वारा दिया जाता है, और यह मान्यता की धारणा को सकारात्मक रूप से प्रभावित कर सकता है: अधिक व्यक्तिगत उम्मीदवारों और पर्यवेक्षकों / सह-खिलाड़ियों की मान्यता के लिए समर्थन महसूस करता है, बेहतर यह दूसरों की उन अपेक्षाओं को अनुरूप मानता है। मान्यता प्राप्त करने से समुदाय के लिए एक पारस्परिक लाभ के रूप में विचार करते हुए, गैमिफिकेशन के उपयोग और कार्यान्वयन के प्रति सकारात्मक दृष्टिकोण भी बनता है। टाम्पे विश्वविद्यालय के वैज्ञानिकों के मुताबिक, पारस्परिक लाभ, सामाजिक प्रभाव और मान्यता ने गैमिफिकेशन से बढ़ते सामाजिक लाभ से अपना अर्थ बढ़ाया है जब तथाकथित खिलाड़ियों का नेटवर्क उनकी संख्या बढ़ाकर उजागर करता है। यह तंत्र कुछ दृष्टिकोण पैदा करता है और सिस्टम का उपयोग जारी रखेगा और दूसरों को इसकी सिफारिश करेगा, जैसे ही सहानुभूति और आनंद जैसी सकारात्मक भावनाओं में वृद्धि होगी। प्रतियोगिता के पहलू को एक दूसरे के लिए परिचित प्रतिभागियों के समूह के लिए नई जानकारी या कौशल हासिल करने के लिए एक अतिरिक्त ड्राइवर के रूप



में गैमिफिकेशन में इस्तेमाल किया जा सकता है या उन्हें एक लिंकिंग गेम-जैसे अनुभव में परिचित कराने के लिए उपयोग किया जा सकता है। यह समूहों के बीच व्यक्तियों के बीच प्रतिस्पर्धा की तरह किया जा सकता है, जो कि और भी एकीकृत है। प्रतिस्पर्धा सामाजिक बातचीत और प्रोत्साहन को सुनिश्चित करती है कि वह खुद को साबित करने और प्रदर्शित करने का मौका दें। प्रतिस्पर्धा का लक्ष्य स्पष्ट रूप से निर्धारित किया जाना चाहिए और इनाम प्रणाली (उपलब्धियों के लिए प्रतीकात्मक पुरस्कार) परिभाषित किया गया है कि यह बताते हुए कि जीतना या हारना बहुत कम है, लेकिन सीखने और एकीकरण में महत्वपूर्ण भूमिकाएं हैं। समुदाय के निर्माण के बारे में बोलते समय गैमिफिकेशन में एक एकीकृत कार्य होता है। खिलाड़ियों का सहयोग एक सामान्य लक्ष्य के लिए काम करने के लिए सीखने की प्रक्रिया चर्चाओं और अतिरिक्त जिम्मेदारियों को जोड़कर अतिरिक्त परिणाम प्रदान करता है। अधिक व्यक्ति एक साथ काम करते हैं, जितना अधिक वे एक सहक्रिया बनाने में सक्षम होते हैं। इसके अलावा, एक समूह में गैमिफिकेशन मजेदार और कम तनावपूर्ण हो सकता है, जिससे दूसरों के अनुभवों को पूरा करने का मौका मिलता है। सामान्य रूप से गैमिफिकेशन गेम तत्वों से जुड़े प्रेरक तंत्र का जटिल है, जो व्यक्तियों को अधिक कुशलता से कार्य करने और नई क्षमताओं को विकसित करने के लिए अधिक आकर्षक तरीकों को लागू करके प्रेरक शक्ति प्रदान करता है। इन तरीकों का अर्थ गेम की तरह गतिविधियों से बड़ी सहानुभूति और प्रेरणा पैदा करना है और ज्ञान को वास्तविक जीवन संदर्भों में स्थानांतरित करना है।





# गैमिफिकेशन और युवा काम

## 2.1. युवा क्षेत्र में गैमिफिकेशन कैसे काम करता है?

डिजिटल प्रौद्योगिकी के विकास और सामाजिक मानकों के परिवर्तन के साथ, पिछले दशकों के दौरान नए संचार उपकरणों और खेलों के तरीकों का विकास किया गया है और युवाओं द्वारा इसे पीछे छोड़ दिया गया है। गैमिफिकेशन का प्रेरक कार्य महत्व में बढ़ गया है, क्योंकि युवाओं के लिए बहुत सारे अवसर और आराम हैं, जो उन्हें सामान्य ज्ञान में कम सक्रिय बनाते हैं। एक तरफ, युवा सबसे गतिशील सामाजिक समूह है, दूसरी तरफ - निरंतर सूचना प्रवाह और बहुत सी चीजों में जुड़ाव व्यक्ति को कुछ नया करने के लिए कम प्रतिक्रिया देता है, इसलिए हर साल गैमिफिकेशन को दृश्य देने के लिए प्रचार, आकर्षक और प्रेरक गतिविधियों में उपयोग की जाने वाली रचनात्मकता बढ़ जाती है।

पहले युवा लोगों को “एक चीज़” पर ध्यान देना चाहिए, भाग लेने (या कुछ विशेष करने के लिए) में दिलचस्पी लेना चाहिए, या यदि कार्य करना अनिवार्य है - तो गैमिफिकेशन को इसे आनंददायक और आसान बनाना चाहिए। इसलिए, युवाओं की जरूरतों, हितों और प्रेरणाओं को हमेशा ध्यान में रखा जाना चाहिए, अवलोकन, अनुसंधान और अन्य गतिविधियों के लिए जगह छोड़कर, शुरुआत में “विपणन” से संबंधित (जिसे गैमिफिकेशन रणनीतियों को लागू करने वाले पहले क्षेत्रों में से एक माना जाता है)। यहां तक कि “गैमिफिकेशन अवधारणा” से अवगत नहीं होने के बावजूद, युवाओं के साथ काम करने वाले संगठन और व्यक्ति लगातार युवा लोगों को शामिल करने और युवाओं की भाषा में उनके साथ संवाद करने के नए तरीकों की खोज करते हैं। In 21 वीं शताब्दी में इसमें सोशल मीडिया, परियोजना प्रबंधन और मूल्यांकन उपकरण, प्रतिस्पर्धा तत्व, उपकरण और अभियानों के लिए विशेष डिजाइन, डिजिटल समाधान, विशेष प्रशिक्षण के विकास और विभिन्न बर्फ-ब्रेकर, नेटवर्किंग और अवकाश गतिविधियों के साथ पूरक कार्यक्रमों का उपयोग शामिल है, टीम का काम, अर्ध औपचारिक कार्यक्रम और ईत्यादी। मूलरूपसे युवा क्षेत्र में गैमिफिकेशन तत्वों के साथ किसी भी गतिविधि को पूरक करने के बारे में है, जो लोगों को शामिल करने और किसी विषय या गतिविधि में अपनी रुचि बनाए रखने में मदद कर सकता है। यह विभिन्न तरीकों से पहुंचा जा सकता है; चूंकि विभिन्न प्रकार के गैमिफिकेशन मौजूद हैं।

## 2.2. युवाओं के काम में एक उपकरण के रूप में गैमिफिकेशन

यह स्पष्ट है कि नई पीढ़ियों को पहले पीढ़ियों के समान व्यवहार नहीं किया जा सकता है: तकनीकी प्रगति और सामाजिक नवाचार ने युवाओं की धारणा को बदल दिया है और उन्हें अपने पूर्वजों की तुलना में अधिक कुशल बना दिया है। इसके अलावा, समाज के गतिशील विकास ने उन्हें व्यावसायिक विकास के मामले में निर्विवाद बना दिया है, क्योंकि शैक्षिक सामग्री और पद्धति में परिवर्तन हर जगह एक ही गति से नहीं चल रहे हैं, जो शिक्षा का उत्पादन कर सकते हैं जो भविष्य की बाजार आवश्यकताओं के लिए पुराना हो सकता है। कुशल युवा कार्यकर्ता द्वारा संचालित अनौपचारिक शिक्षा और प्रशिक्षण औपचारिक शिक्षा में क्रमिक परिवर्तन के लिए चालक है, क्योंकि अनौपचारिक अक्सर अधिक लचीला और अभिनव होता है। 15 दिनों के प्रशिक्षण के लिए संगठनात्मक बैठक से शुरू होने वाले युवा लोगों के साथ किसी भी गतिविधि की तैयारी, आधुनिक युवा कार्यकर्ता ऊर्जाविदों और बर्फ तोड़ने वाली गतिविधियों की भूमिका और महत्व को जानता है, खासकर जब अपरिचित लोगों के समूह को शामिल करने की आवश्यकता होती है। कोई सोच सकता है कि ये गतिविधियां बस अपनी टायेबर्बाद कर रही हैं, लेकिन गहन मनोवैज्ञानिक प्रशिक्षण के सप्ताह या सुपर-गहन सम्मेलन के सप्ताहांत के बारे में क्या, जिसमें कोई दृश्य प्रस्तुतियां, प्रमाण पत्र प्राप्त करने या कम से कम कुछ नेटवर्किंग सत्र शामिल नहीं हैं? जानकारी प्राप्त करना, जिसमें कुछ अलग-अलग आकर्षक तत्व शामिल नहीं हैं और हाथों के जोड़ों में विशेष रूप से आधुनिक युवा लोगों के लिए चुनौतीपूर्ण है, जो हमेशा अपने स्मार्टफोन को असुरक्षित, उदास या थके हुए महसूस करते हैं। सवाल का जवाब, एक क्षेत्र में शीर्ष-अंत पेशेवरों से नए ज्ञान प्राप्त करने के रोमांचक अनुभव की तुलना में स्मार्टफोन सामग्री के बारे में इतना खास क्या है: आकर्षक डिजाइन। युवा कार्यकर्ता की मुख्य भूमिका युवा लोगों (या / और बच्चों) की उम्र और रुचि के लिए प्रासंगिक अनुभव प्रदान करना है और डिजिटल ऐप डिजाइनरों से बहुत कुछ सीखा जा सकता है। स्मार्टफोन ऐप्स को आकर्षक, कार्यात्मक, सौंदर्यशास्त्र, शिक्षण

(सामग्री या उपयोग का अनुभव), आकर्षक, सामाजिक, विविध और स्वयं अभिव्यक्ति का मौका देना आवश्यक है। विभिन्न ऐप्स-जैसे तत्व डिजिटल ऐप्स में उन्हें गतिशील बनाने और उपयोगकर्ताओं को वापस आने के लिए प्रेरित करने के लिए जोड़े जाते हैं। वास्तविकता बोर्ड गेम की तरह ही सभी उम्र के लोगों को खुशी मिलती है, युवा श्रमिकों को गैर-खेल सामग्री में विशेष रूप से शैक्षिक गतिविधियों के दौरान, गैमिफिकेशन जोड़कर अपनी गतिविधियों को और अधिक मजेदार बनाने के बारे में सोचना पड़ता है। इसका मतलब यह नहीं है कि केवल डिजिटलकरण सीखने या व्यावहारिक गतिविधियों के लिए और अधिक मजेदार हो सकता है। किसी भी सामाजिक या शैक्षणिक कार्यक्रम को कुछ प्रतियोगिताओं, विशेष डिजाइन, दृश्यों, गैमिफाईड परस्पर क्रिया के साथ पूरक किया जा सकता है, जो हर किसी को प्रोत्साहित करता है, और शामिल करता है। ऐसे परिणाम प्राप्त करने के लिए, कुछ बुनियादी सिद्धांतों को ध्यान में रखना आवश्यक है:

1. **हाथ से दृष्टिकोण**। ज्ञान देने के बजाय, बढ़ने की आवश्यकता से सीखना।
2. **सिमुलेशन**। “याद रखने के लिए ज्ञान” को रोलप्लेइंग के साथ प्रतिस्थापित करने की आवश्यकता है, जो कौशल, आदतों और व्यवहारों को बनाता है और सुधारता है। यह स्वतंत्र सोच प्रक्रिया, समस्या निवारण क्षमता और रचनात्मकता शुरू करता है, जो भविष्य के बाजार के लिए आवश्यक कौशल हैं।
3. **रचनात्मकता**। समस्या हल करने के विभिन्न तरीके हैं, और प्रत्येक दृष्टिकोण को व्यक्तिगत रूप से विश्लेषण करने की आवश्यकता है, न्याय नहीं किया गया है। युवा लोगों के मामले में, यह व्यक्त करने के भय को दूर करता है, पहल को बढ़ाता है और रचनात्मकता को और अधिक प्रेरित करने की अनुमति देता है।
4. **प्रतिक्रिया**। काम पर सार्थक प्रतिक्रिया। देने के लिए गेम और डिजिटल ऐप से अलग-अलग तरीकों को उधार लिया जा सकता है और इससे भी बेहतर काम करने के लिए प्रेरित किया जा सकता है। यह प्रगति और दूसरों की तुलना में अग्रणी भूमिका को देखने की अनुमति देता है।
5. **सामाजिक घटक**। सहानुभूति दूसरों के साथ सहयोग के भीतर पहुंचा और एक टीम में चर्चा करके नई चीजें सीखी जा सकती हैं। व्यावहारिक जीवन कौशल प्रशिक्षण के बिना आत्म-विकास तक नहीं पहुंचा जा सकता है।

यद्यपि गैमिफिकेशन उपकरण अक्सर व्यवसाय, विपणन और मानव संसाधन प्रबंधन के क्षेत्र से आते हैं, लेकिन उन्हें युवा कार्य पर लागू किया जा सकता है,

क्योंकि प्रेरक और आकर्षक उद्देश्य समान हैं। एक कंपनी के लिए प्रभावी काम करना सीखना और खुद के लिए प्रभावी कार्य करना सीखना और समाज के सदस्यों में कुछ समान है: सीखना और संचार। और अधिक महत्वपूर्ण बात यह है कि, गैमिफिकेशन के बारे में बात करते हुए, यह है कि युवाओं के काम में गैमिफिकेशन को गतिविधियों की विविधता के लिए उपकरण के रूप में मूल्यांकन किया जा सकता है:

- समाजीकरण;
- साथियों के साथ बैठक;
- समाज के साथ पहचान;
- उम्मीदों की पहचान;
- हासिल करने के लक्ष्यों का प्रदर्शन;
- लक्ष्यों के साथ उम्मीदों का जुड़ाव;
- अंत में लाभ के साथ जुड़ाव;
- उपलब्धियों का मूल्यांकन;
- आगे व्यक्तिगत विकास की जरूरतों की पहचान;
- मुलायम कौशल प्रशिक्षण;
- दूसरों का योगदान और प्रशंसा।

चूंकि गैमिफिकेशन अक्सर भारी विषयों पर चर्चा करने के लिए प्रयोग किया जाता है, जो युवा लोग टालने का प्रयास करते हैं, यह समझना महत्वपूर्ण है कि किस तरह की गतिविधियों के लिए एक उपकरण के रूप में उपयोग किया जा सकता है। स्कूल में बड़भासी, अध्ययन करने के लिए कम प्रेरणा, युवा बेरोजगारी, माता-पिता, विकलांगता, यौन संबंधों के साथ कठिन संबंध - ये केवल विषयों का एक छोटा सा हिस्सा हैं, जिन्हें युवाओं के साथ सटीक तरीके से चर्चा करने की आवश्यकता है, उन्हें अवशोषित करने, उन पर दबाव डाले बिना और उन्हें सीखने के लिए आवश्यक मुख्य भागों को समझें। विषय में रुचि की सरल शुरुआत युवाओं के लिए विषयों पर ध्यान देना और व्यक्तिगत रूप से या रुचि की टीमों में खोज करके समाधान ढूंढना पर्याप्त होगा। संवेदनशील विषयों पर चर्चा करते समय युवा लोगों को अधिक आराम करने के लिए

मज़ा के घटक को जोड़ने की आवश्यकता है। इसके अलावा, गेम के मैकेनिक्स में प्रत्येक क्रिया के परिणामों की व्याख्या करने की क्षमता होती है, भले ही यह सिम्युलेशन गेम में दिखाई दे। सिम्युलेशन, नौकरी प्रशिक्षण और सीखने के समान, युवा लोगों को समाधान के बारे में सोचते हैं, साथियों के साथ चर्चा करते हैं, नए कनेक्शन बनाते हैं और क्षितिज का विस्तार करते हैं। एक उपकरण के रूप में गैमिफिकेशन कठिन कार्य करने के लिए एक अतिरिक्त प्रोत्साहन जोड़ता है, जो कि किसी भी मामले में आवश्यक है। होमवर्क करना, स्वयंसेवी करना, सामान्य स्थान की सफाई करना, प्रशासनिक कार्यों को पूरा करना, काम की योजना बनाना और निगरानी करना - पुरस्कारों और प्रतिस्पर्धी ड्राइव की प्रणाली को जोड़कर लगभग हर कार्य को गेमिफाई किया जा सकता है। अभ्यास में गैमिफिकेशन, आभासी प्रतिस्पर्धा, टीमों, टीम-बिल्डिंग और सामुदायिक कार्यक्रमों, कुछ हासिल करने के प्रमाणपत्र और अन्य लाभों के लिए कार्यात्मक विशेषताओं वाले चैट समूह पर अग्रणीफलक की तरह दीवारों पर दिख सकता है। युवा लोगों और युवा श्रमिकों के बीच सामाजिक संबंध भी विशेष महत्व के हैं, क्योंकि उन्हें कम या न्यूनतम पदानुक्रम के साथ साझेदारी की आवश्यकता होती है। इसलिए, आधुनिक प्रौद्योगिकियां संचार का समर्थन करने के लिए एक मंच पर आती हैं, उदाहरण के लिए, सोशल मीडिया, क्विज़, आम शहरी खेलों और अन्य गतिविधि प्लेटफार्मों के माध्यम से, जहां मैत्रीपूर्ण संबंधों पर जोर दिया जाता है। यह न केवल युवाओं और युवा श्रमिकों से संबंधित है, बल्कि माता-पिता, शिक्षकों, नियोक्ता इत्यादि जैसे हितधारकों के अन्य समूहों से भी संबंधित है। इसके परिणामस्वरूप 21 वीं शताब्दी की वास्तविकता में युवा व्यक्ति के विकास के लिए जरूरी सीखने, सामाजिककरण, भाषा और अन्य कौशल सीखने में, अपने समुदाय के सदस्यों द्वारा आयोजित गतिविधियों में बड़ी भागीदारी होती है।



## युवाओं के लिए नकलीकरण और नए कौशल

गैर-खेल संदर्भों का जिक्र करते हुए, गैमिफिकेशन का प्रभाव रचनात्मक और महत्वपूर्ण सोच, तर्क और तर्क, स्मृति, ध्यान, प्रसंस्करण गति और अन्य कौशल के विकास से संबंधित है। गैमिफाइड लर्निंग गतिविधियों की कहानी आमतौर पर वास्तविकता या भविष्य की वास्तविकता से निकटता से जुड़ी होती है, जो कुछ क्रियाएं होने पर हो सकती हैं। ये सिमुलेशन हैं, जहां “खिलाड़ी” भविष्यवाणियां करने, परिवर्तनशील कुशलता का उपयोग करने, प्रभावों का निरीक्षण करने और जटिल प्रणालियों को समझने की कोशिश करने की आवश्यकता है। इसी तरह की प्रक्रियाओं को वैज्ञानिक सोच में देखा जाता है, जिसमें परिकल्पना या सिद्धांतों को उत्पन्न करने, परीक्षण करने और संशोधित करने में शामिल स्वयं-अंतर्गत और समस्या निवारण कौशल के सेट शामिल हैं। युवाओं को इन कौशल को पढ़ाने में, गेमिफाईड सीखना उचित है, क्योंकि इसमें मजे का तत्व होता है और सीखने की प्रक्रिया को “हल्का” और अधिक आकर्षक बनाता है। इसके अलावा, कहानी (गेम तत्व) जानकारी को असंबंधित वैज्ञानिक तथ्यों की तुलना में याद रखने में आसान बनाता है, क्योंकि यह सामग्री के बारे में कल्पना, धारणा और भावनाओं को उजागर करता है। एक सिमुलेशन के भीतर, जिसे इस संदर्भ में “एक उद्देश्य के साथ एक गेम” भी कहा जा सकता है, “प्लेयर” सिमुलेशन के अपने चरित्र के साथ सामूहिककार्य का अभ्यास करता है। वास्तविक “खिलाड़ी” और उसके चरित्र खेल में अलग-अलग विशेषताएं और ज्ञान होते हैं, और इसलिए “खिलाड़ी” चरित्र से सीख सकता है और वास्तविक समस्या में होने वाली स्थितियों में समस्या को हल करने में अंतर्दृष्टि है, इसमें अंतर्दृष्टि है आरोग्य, कानून, शहरी नियोजन या किसी अन्य क्षेत्र में। अन्य “खिलाड़ियों” और गैमिफिकेशन के भीतर के पात्रों के साथ सहयोग सामूहिककार्य और रणनीति योजना की भूमिका सिखाता है, जो केवल तभी संभव है जब खेल के अंदर उचित संचार स्थापित किया जाए। ऐसे सिमुलेशन गेम पहले से ही शिक्षा, व्यवसाय और अन्य क्षेत्रों में लागू किए जा रहे हैं, जहां प्रशिक्षण की आवश्यकता है। गैमिफिकेशन (सिमुलेशन) के भीतर समस्या हल करना आम तौर पर एक रचनात्मक प्रक्रिया है, जिसमें कुछ योजना या परिदृश्य शामिल नहीं है। सफलता के लिए अपना रास्ता खोजना, “खिलाड़ी” को तर्कसंगत और परिणामस्वरूप कार्य करने की आवश्यकता है। यह रचनात्मक सोच शुरू करता है, जो किसी के चश्मे को खींचने, कई विचारों और विकल्पों के साथ-साथ उपन्यास और व्यावहारिक विचारों को उत्पन्न करने और मूल्यांकन करने के संज्ञानात्मक कौशल को संदर्भित करता है। दूसरी तरफ, युवाओं को आजकल जितना संभव हो सके समस्या सुलझाने के लिए पर्याप्त संदेह की आवश्यकता है। परिस्थितियों को अनुकरण करते समय, रणनीतियों को बदलने और प्रत्येक कार्यवाही के परिणामों की खोज करते समय, गैमिफिकेशन क्या सोचना है और क्या करना है या करने से बचने के बारे में सर्वोत्तम निर्णय लेने के लिए महत्वपूर्ण सोच सिखाता है। अनुकरण के साथ व्यवहार के विभिन्न प्रतिरूप की कोशिश करने में, एक विश्लेषणात्मक कौशल और स्मृति को प्रशिक्षित करता है, जो समान परिस्थितियों में अन्य “खिलाड़ियों” की मदद करने के लिए तैयार रहता है और वास्तविक जीवन प्रथाओं में लागू होने के अनुभव को बनाए रखता है। समस्या सुलझाने के लिए इस्तेमाल किया जा रहा है व्यक्ति को मुश्किल परिस्थितियों से प्रतिरोधी बनाते हैं और समाधान की खोज पर अधिक ध्यान केंद्रित करते हैं। गेमिफाईड गतिविधियों का अभ्यास, ध्यान दिए बिना प्रशिक्षित किया जा सकता है। दृष्टिहीन और प्रासंगिक रूप से आकर्षक कार्य को ध्यान में रखते हुए, “खिलाड़ी” मुख्य लक्ष्य पर केंद्रित होता है और साथ ही अन्य “मुद्दों” की उपस्थिति को ध्यान में रखते हुए, विकृतियों को अनदेखा करने में सक्षम होता है, जो अन्य स्थितियों में सहायक भी हो सकता है। ध्यान गतिविधि के लक्ष्य तक तेजी से पहुंचने और गतिविधि के दौरान प्रभावी ढंग से विचार उत्पन्न करने की अनुमति देता है। प्रभावशीलता में वृद्धि कार्यों की पूर्ति को अधिक क्रियाशील बनाती है, इसलिए प्रसंस्करण गति – उच्च होती है। गेमिफाईड गतिविधियों के शामिल चरित्र व्यक्ति का ध्यान बढ़ाता है और सीखने की प्रक्रिया को और अधिक प्रभावी और आनंददायक बनाता है। अक्सर वीडियो गेम के खिलाड़ियों को यह भी ध्यान नहीं दिया जाता है कि उन्होंने स्पष्ट रूप से गैर-शिक्षण गतिविधियों के दौरान कितना सीखा है। यह सफलतापूर्वक काम और सीखने के क्षेत्रों में लागू किया जा सकता है, जिन्हें आम तौर पर करने के लिए मजेदार नहीं माना जाता है। साथ ही ऐसी गतिविधियां गंभीर मस्तिष्क गतिविधियों को शुरू करती हैं, जो स्थिति और उचित कार्यों को याद रखने, तनाव और अनिश्चितता के स्तर को कम करने, रचनात्मक सोच में स्विच करने, टीमों में काम करने की क्षमता वैज्ञानिक और महत्वपूर्ण सोच, तर्क कौशल, संज्ञानात्मक और मुलायम कौशल और कई अन्य को प्रोत्साहित करती हैं।

उपरोक्त वर्णित क्षमताओं में युवा लोगों को उनकी सक्रिय सीखने की प्रक्रिया में सुविधा मिलती है - स्कूल, काम, गैर औपचारिक पाठ्यक्रमों, व्यापार प्रशिक्षण और वार्ता, संगठनात्मक कार्यों, टीम निर्माण गतिविधियों आदि के दौरान। एक तरफ, चीजें सीखने और कौशल का अभ्यास करने के लिए गैमिफिकेशन उपयोगी है, दूसरी तरफ, नई गतिविधियों को शुरू करने के लिए नए कौशल और ज्ञान लागू किया जा सकता है, सीखने की प्रक्रिया से संबंधित अनिवार्य नहीं हैं।



## दुनिया भर से सुसंगत गैमिफिकेशन प्रथाएँ

इस अध्ययन सामग्री के उप-उद्देश्यों में से एक परियोजना के साझेदारी देशों - लातविया, एस्टोनिया, पुर्तगाल, क्रोएशिया, भारत, वियतनाम और अर्जेंटीना में युवाओं के लिए गैमिफिकेशन के सफल मामलों की खोज करना था। प्रत्येक प्रोजेक्ट पार्टनर ने युवाओं के लिए व्यावहारिक उपकरण, विधियों और घटनाओं पर जानकारी के साथ योगदान दिया है, जो एकीकृत गेम तत्वों के साथ विशेषता है। इस अध्याय में सबसे अच्छे मामलों का चयन किया गया है और वर्णित युवाओं की संगति, प्रेरणा, सशक्तिकरण तक पहुंचने के साथ-साथ विभिन्न विषयों के बारे में ज्ञान देने के लिए उपयोग की गई विविधता को दिखाने के लिए वर्णित किया गया है। निम्नलिखित उदाहरणों में वर्णित गैमिफिकेशन कार्यान्वयन के क्षेत्र शिक्षा, संस्कृति, नागरिक भागीदारी, युवा रोजगार, वास्तुकला, आईटी, आत्म विकास, भाषाएं, वित्त और अन्य क्षेत्र हैं।

### पाका पाका, अर्जेंटीना

शिक्षा, संस्कृति

#### समग्र विवरण

पाका पाका एक संवादात्मक वेबस्थल और शैक्षणिक सार्वजनिक माध्यम है जो ऐतिहासिक, भौगोलिक और शैक्षिक सामग्री समेत राष्ट्रीय पहचान को बढ़ावा देने के लिए बच्चों और किशोरावस्थाबच्चों के लिए विकसित किया गया था। यह अनिवार्य रूप से नई जानकारी सीखते समय खोज, जिज्ञासा और ज्ञान, नवाचार, चुनौती को प्रोत्साहित करते हुए, गेमिफाईड गतिविधियों और कल्पना के लिए एक जगह बनाता है। बच्चों और किशोरावस्थाबच्चों के लिए चित्रण और जानकारी के साथ, सभी वेब पेज संवादात्मक हैं।

#### यह महत्वपूर्ण क्यों है?

विचार शैक्षिक उद्देश्यों के साथ बनाए गए टीवी के लोकप्रिय पात्रों के साथ गेमिफाईड तत्वों को मजबूत करना है। अर्जेंटीना के राष्ट्रीय शिक्षा मंत्रालय द्वारा संचालित सार्वजनिक चैनल, बच्चों और युवाओं के लिए आम तौर पर इस शैक्षणिक सामग्री को बढ़ावा देने के प्रस्ताव के साथ पैदा हुआ था। शैक्षणिक मंच ने युवाओं की नई पीढ़ी की विकासशील मांगों को प्राप्त करने के लिए गैमिफिकेशन को गले लगा लिया।

चित्र 2. पाका पाका



इस कारण से, इसकी वेबसाइट के साथ-साथ चैनल को अपने लक्षित युवा दर्शकों तक ज्ञान लाने के लिए बनाया गया था।

#### प्रभाव

बहुमंच प्रारूपों का निर्माण त्वों की समझ को अधिक आकर्षक और संगति बनाता है, जिसमें दर्शकों तक पहुंचने के ज्ञानको या तो स्मार्ट उपकरणों के लिए रीडिंग, टेलीविजन, गेम या एप्लिकेशन द्वारा भेजा जाता है।

अधिक जानकारी: <http://www.pakapaka.gob.ar/>



**समग्र विवरण**

निरंतर और अनौपचारिक शिक्षा में युवाओं को शामिल करने के लिए, क्रोएशिया गणराज्य में आधुनिक शैक्षणिक तरीकों के विकास के लिए एसोसिएशन द्वारा वेबसाइट (पोर्टल) “एसजेडी 5” (ईएनजी”सीटए”) प्रक्षेपण की गई थी। परियोजना 2010 में ओसीजेक में स्थापित की गई थी और इसका उद्देश्य परीक्षा उत्तीर्ण करने के लिए आवश्यक बुनियादी क्षेत्रों के व्यापक ज्ञान को विकसित करने या गेम और संवादात्मक सीखने के माध्यम से अपने कौशल में सुधार करने के लिए डिजिटल रूप से समझदार युवाओं के लिए एक ऑनलाइन पोर्टल बनाना है। वेबसाइट क्रोएशियाई भाषा में है, जो क्रोएशियाई भाषा, गणित, भूगोल और तर्कशास्त्र जैसे क्षेत्रों में आपके ज्ञान का परीक्षण करने, ज्ञान को बढ़ाने या अंतिम परीक्षाओं के लिए तैयार करने के लिए संवादात्मक गेम चुनने का अवसर प्रदान करती है। इसमें अध्ययन सामग्री का संग्रह, विज्ञान, संस्कृति और स्थानीय क्षेत्र में घटनाओं के बारे में नवीनतम समाचार लेख शामिल हैं। वेबसाइट आगे ऑफ़लाइन सीखने के लिए इंटरैक्टिव गेम खरीदने की भी पेशकश करती है।

इस परियोजना की गतिविधियां सीधे बोर्ड और कार्ड गेम के साथ जुड़ी हुई हैं, हालांकि ये अनौपचारिक गतिविधियों के दौरान टीमों में एक साथ सीखने के माध्यम से प्राकृतिक विज्ञान, मानव विज्ञान, भाषा कला, शब्दावली, और सोच में ज्ञान और कौशल में सुधार के लिए उपकरण हैं।

**यह महत्वपूर्ण क्यों है?**

गैर-मानक सीखने की भूमिका युवा पीढ़ी के उनकी मांग के रूप में आवश्यक है

हितों में डिजिटल प्रौद्योगिकियों के अधिक से अधिक शामिल हैं। चूंकि युवा लोग विभिन्न स्रोतों से ज्ञान प्राप्त करते हैं, डिजिटल या ई-लर्निंग प्लेटफार्म



अनौपचारिक शिक्षा को बढ़ावा देना बेहद महत्वपूर्ण है। “एसजेडी 5” पर संवादात्मक गेम कक्षा गतिविधियों और कक्षा के बाहर दोनों के लिए खेला जाता है।

**प्रभाव**

“एसजेडी 5” डिजिटल प्लेटफॉर्म के माध्यम से अध्ययन के विभिन्न क्षेत्रों को सीखने के मजेदार हिस्से के महत्व पर जोर देती है। युवा ज्ञान के विभिन्न क्षेत्रों में अपने ज्ञान को बढ़ाने के दौरान खेल की आकर्षक संवादात्मक विशेषताओं के साथ अधिक व्यस्त हो रहा है। उनकी प्रेरणा बढ़ रही है और उन्हें खेल के माध्यम से नई चीजों को खोजने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है और सभी को आजीवन सीखने के लिए महत्वपूर्ण में शामिल किया जाता है।

मंच गेम के विभिन्न स्तरों की एक श्रृंखला प्रदान करता है जो गणित, भौतिकी, रसायन शास्त्र, भूगोल, साथ ही साथ स्थानिक सोच और तर्कशास्त्र जैसे विज्ञान के क्षेत्रों को बेहतर ढंग से समझने में मदद करता है।

अधिक जानकारी: <https://sjedi5.com/>

**राजालीख्ज़ामैंग, एस्टोनिया**

**युवा रोजगार**

**समग्र विवरण**

राजालीख्ज़ा मैंग 13-17 साल के आयु वर्ग के युवा लोगों के लिए एक संक्षिप्त प्रश्नोत्तरी है, जो विभिन्न व्यवसायों और व्यवसायों के बारे में और जानना चाहते हैं। जब युवा लोग परामर्श में आते हैं तो कैरियर सलाहकार इसका उपयोग अपने काम में कर सकते हैं। प्रश्नोत्तरी में विषय शामिल हैं, जिनका उपयोग युवा लोगों के काम और अध्ययन योजनाओं पर चर्चा करते समय किया जा सकता है। विशेष रूप से उपयोगी यह उपकरण मामलों में हो सकता है, जब युवा पुरुष / महिला

अपने करियर पथों के प्रति काम करने के रूप में ऐसे विषयों से परहेज करती है।

**यह महत्वपूर्ण क्यों है?**

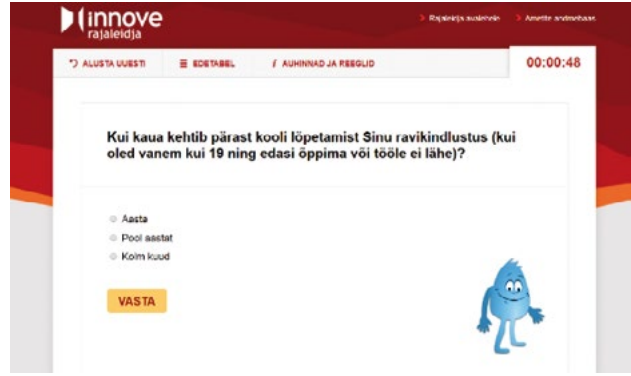
इन दिनों युवा लोग आसानी से विविधता और करियर पथों की संख्या के बीच खो सकते हैं जिन्हें वे चुन सकते हैं। जबकि कुछ युवाओं को उस कैरियर को ध्यान में रखना है, जिसे वे पालन करना चाहते हैं या भविष्य में वे अपनी रोजगार आकांक्षाओं के लिए देखते हैं, बल्कि युवाओं के बड़े पैमाने पर संकोच करते हैं या इस बारे में थोड़ा ज्ञान नहीं है कि प्रस्ताव पर क्या है।

#### चित्र 4. RAJALEIDJA MÄNG

राजालीखड़ा मैंग विशेष रूप से इस दर्शकों के लिए स्पष्टीकरण प्रदान करता है, जो उन्हें एक संवादात्मक और आकर्षक गेमिफाईड क्विज़ में शामिल करता है, जो भविष्य में रोजगार कौशल के बारे में चर्चा, विचार या निर्माण कर रहा है, जो करियर के बारे में युवा ज्ञान का विस्तार करता है।

#### प्रभाव

अधिक युवा लोगों ने अपने करियर के बारे में सोचना शुरू कर दिया कीवने अपने जीवन में क्या करना चाहते हैं। मूल्यांकन के लिए आधार प्रदान करने वाले युवा रोजगार पर ध्यान केंद्रित करने वाले विभिन्न संस्थानों में प्रश्नोत्तरी का उपयोग किया जा रहा है।



अधिकजानकारी: <http://ametid.rajaleidja.ee/mang>

### करियर क्वेस्ट, भारत

#### युवा रोजगार

#### समग्र विवरण

बैंगलोर में स्थित आईवाईएफ पार्टनर क्वेस्ट एलायंस, देश के तकनीकी केंद्र, ने युवा फैक्ट्री प्रशिक्षुओं के लिए एक भौतिक बोर्ड गेम विकसित किया है। यह एक विनिर्माण सुविधा के 'जीवन में दिन' के माध्यम से एक याला पर खिलाड़ियों को लेता है। कारखाने के युवा कर्मचारी अपने "शिफ्ट" समाप्त होने से पहले जितने 'उत्पादन बिंदु' कमा सकते हैं। समय पर रिपोर्ट तैयार करना और आकर्षक सलाहकार एक खिलाड़ी के स्कोर को खत्म कर देते हैं, जबकि खराब समय प्रबंधन, काम पर संघर्ष, और उपकरण की समस्याएं जीतने की संभावनाओं को गंभीरता से बाधित करती हैं। यह गेम पहले प्राप्त हुए 110 घंटे के जीवन कौशल प्रशिक्षण खिलाड़ियों को मजबूत करता है, जिसमें समय और धन प्रबंधन, व्यक्तिगत मूल्य, लिंग भूमिकाएं और रूढ़िवादी, संघर्ष समाधान और अन्य विषयों पर सबक शामिल हैं।

#### यह महत्वपूर्ण क्यों है ?

सफल चरणों और कार्यबल विकास के लिए विभिन्न चरणों और सर्वोत्तम मार्ग को समझने के लिए, बोर्ड गेम भारत में विनिर्माण उद्योग में युवा श्रमिकों के एकीकरण को सुगम बनाने के लिए एक गेमिफाईड विधि की पड़ताल करता है।

बोर्ड गेम युवा श्रमिकों को बहुत ही वास्तविक अवसरों और बाधाओं के लिए तैयार करने की अनुमति देता है जिन्हें उन्हें जल्द ही मार्गनिर्देशन करने की आवश्यकता होगी। यह उनके लिए उपलब्ध पेशेवर विकल्पों की संपत्ति के लिए छाल के संपर्क में कमी और उनके क्षेत्र में आगे बढ़ने की सीमित समझ के साथ प्रकाश में आता है। इसे ठीक करने के लिए, गेम अपने खिलाड़ियों को तकनीकी कैरियर विकल्पों की एक श्रृंखला को देखने में सक्षम बनाता है।

#### चित्र 5. Career Quest



#### प्रभाव

आज तक, इक्विपयुथ ने दुनिया भर में 1,000 युवाओं को प्रशिक्षित किया है, जो दुनिया भर में कार्यक्रम के 8,000 लाभार्थियों का एक महत्वपूर्ण हिस्सा है, जो करियर क्वेस्ट के लिए भविष्य की पाठ्यचर्या शिक्षाओं में शामिल होने की दूरगामी क्षमता का सुझाव देता है। लैटिन अमेरिका में उपयोग के लिए बोर्ड गेम का अब स्पेनिश में अनुवाद किया जा रहा है। खुदरा समेत उद्योगों की एक श्रृंखला में उपयोग के लिए अवधारणा को अनुकूलित करने के लिए योजनाओं का भी पता लगाया जा रहा है।

## रिवील (लॉरियल), भारत

युवा रोजगार

### समग्र विवरण

एक व्यापार खेल के रूप में सेवा, 'रिवेल' दुनिया के विभिन्न देशों में उपयोग किया गया है। 2010 और 2015 के बीच एल 'ओरियल (लॉरियल) ने भारत में कंपनी के भीतर विपणन, मानव संसाधन, बिक्री और अन्य परिचालन स्थितियों के लिए भर्ती के लिए गैमिफिकेशन टूल्स का उपयोग किया है। सिमुलेशन के भीतर खिलाड़ियों को उत्पाद के जीवन चक्र में भाग लेना होता है। उत्पादन से विपणन / उस उत्पाद की बिक्री के लिए। परिस्थितियों का विश्लेषण करना और सही निर्णय लेना। साथ ही "खिलाड़ी" अवतार के साथ बातचीत करता है, कर्मचारियों का प्रतिनिधित्व करता है, और यह समझता है कि वह किस विभाग में कंपनी के लिए सबसे उपयुक्त हो सकता है।

### यह महत्वपूर्ण क्यों है?

खेल का उद्देश्य या तो प्रशिक्षण या पूर्णकालिक नौकरी के लिए चुना जाना है। खेल का पूरा विचार एल 'ओरियल उत्पाद लॉन्च के आसपास था।

खिलाड़ियों को इस खेल के माध्यम से एल 'ओरियल (लॉरियल) की संस्कृति और मूल्यों के संपर्क में आ गया था। इसने प्रतिभागियों को अपने करियर विकल्पों के बारे में अधिक जानकारी प्राप्त करने और कंपनी के भीतर क्षेत्र या विभाग की करियर पसंद पर निर्णय लेने में भी मदद की।

चित्र6. Reveal by L'Oréal



### प्रभाव

कॉम्पेटिक्स उद्योग में तकनीकी समझदार युवाओं को पकड़ता है, वे खेल के माध्यम से विश्लेषण कर सकते हैं, जहां वे कंपनी में फिट बैठते हैं। इस खेल ने 'ग्रेजुएट्स को आकर्षित करने के सबसे अभिनव तरीके' के लिए 2010 के राष्ट्रीय स्नातक भर्ती पुरस्कार सहित कई उद्योग पुरस्कारों को सुरक्षित किया। 2015 तक इस खेल ने 120,000 खिलाड़ियों को एकत्रित किया था।

## बीफर्स्ट, पुर्तगाल

आत्म विकास, समावेश

### समग्र विवरण

"बी फर्स्ट" एक बोर्ड गेम के रूप में आयोजित एक इंटरैक्टिव गैमिफाइड टूल है, जहां प्रत्येक खिलाड़ी को चुनौतियों का सामना करना पड़ता है और अनुभवों के अनुकरण में शामिल हो जाता है जो उन्हें निर्देशित करने और जीवन स्थितियों के बारे में निर्णायक तथ्यों को स्पष्ट करने में मदद कर सकता है। प्रतिभागियों को बोर्ड गेम में शामिल किया जाता है, जहां प्रत्येक खिलाड़ी को अलग-अलग चुने हुए अयनमें चुनौतियों का सामना करना पड़ता है। परिणामस्वरूप, कौशल के विकास और प्रदर्शन में सुधार से संबंधित हैं - एक बढ़ते युवा व्यक्ति के लिए इतना महत्वपूर्ण है। इस गेमिफाइड अवधारणा का नाम पांच क्षमताओं के एकीकरण से परिणाम है जो पांच पहली क्षमताओं (लचीलापन, सुधार और रचनात्मकता, जोखिम, तनाव और कार्य) पर रचनात्मक और सकारात्मक दृष्टिकोण को प्रेरित करता है।

### यह महत्वपूर्ण क्यों है?

यह टूल खिलाड़ियों को परिप्रेक्ष्य का विश्लेषण करने और पेश करने का अवसर प्रदान करता है, कार्यवाही के अवसरों को प्रकट करता है, और पांच

चित्र7. बी फर्स्ट



प्रथम क्षमताओं (लचीलापन, सुधार और रचनात्मकता, जोखिम, तनाव और सास्क) पर रचनात्मक और सकारात्मक दृष्टिकोण को प्रेरित करता है। यह प्रत्येक प्रतिभागी को प्रत्येक उत्पाद की प्रतिभा और कौशल को मास्टर करने की अनुमति देता है, जिससे उनकी उत्पादकता और प्रदर्शन में सुधार होता है।

इस गेमिफाईड गतिविधि में भाग लेने से, प्रत्येक व्यक्ति अपने उद्देश्यों और विभिन्न प्रक्रियाओं के बारे में अधिक जागरूक हो सकता है जिसका उपयोग क्षमताओं और प्रतिभा को बढ़ाने और अनुकूलित करने के लिए किया जा सकता है। युवाओं के लिए खुद को बेहतर तरीके से जानना और उपलब्धि के उच्च स्तर के लिए प्रयास करना हमेशा महत्वपूर्ण होता है।

#### प्रभाव

बी फर्स्ट गेमिफाईड पद्धति उत्पादकता में वृद्धि करेगी और टीम के संपर्क को अनुकूलित कर सकती है, युवा लक्ष्यों और पूरी टीमों के उत्साह को बढ़ावा देने के लिए पहचान की गई लक्ष्यों को प्राप्त करने और एक आम अच्छे में योगदान करने के लिए। “बीई फर्स्ट” गेमिफाईड अवधारणा स्वयं ही लोगों की प्रतिभा और कौशल को बढ़ाने की प्रक्रिया है।

**अधिक जानकारी:** <http://www.fluxphera.com/index.php/jogos/jogo-be-first>

### लातवियाई संस्कृति कैनन अभिविन्यास खेल, लातविया

शिक्षा, संस्कृति

#### समग्र विवरण

लातविया की आजादी की 100 वीं वार्षिकोत्सव की तैयारी, लातविया की संस्कृति मंत्रालय ने विद्यार्थियों और उनके परिवारों के लिए शैक्षिक गतिविधि का आयोजन किया है, देशभक्ति प्रतीकों को शामिल किया है और उनके बारे में कहानियां कह रही हैं। गतिविधि के दौरान, जिसे लातवियाई संस्कृति कैनन अभिविन्यास खेल के रूप में नामित किया गया था और लातविया की राष्ट्रीय पुस्तकालय (पुस्तकालयों के विशाल परिसर, प्रदर्शनी कक्ष, सम्मेलन कक्ष इत्यादि) में आयोजित किया गया था, परिवारों को नक्शे दिए गए थे और 17 उत्कृष्ट कृतियों और सांस्कृतिक मूल्यों को खोजने के लिए कहा गया था। लातविया के संस्कृति कैनन में: साहित्य, सिनेमा, वास्तुकला और परंपराओं, दृश्य कला, नाटक, संगीत, डिजाइन।

गतिविधि का उद्देश्य विद्यार्थियों और उनके परिवारों को अपने मातृभूमि की विरासत के बारे में अधिक जानकारी देना था, साथ ही साथ संस्कृति के लिए समर्पित विषयगत कार्यक्रम के भीतर अपने माता-पिता और दोस्तों से जुड़ना था।

इस खेल में अभिविन्यास गतिविधियां शामिल हैं जो भौतिक वातावरण में आयोजित की जाती हैं: लातविया के वास्तुकला स्मारक। उपकरण - मानचित्र, विवरण।

#### यह महत्वपूर्ण क्यों है?

परिवारों को संलग्न करती है, जो लातविया में निर्मित पिछले दशक के लातविया में राष्ट्रीय दशक के सबसे बड़े वास्तुकला स्मारकों में से एक का दौरा करने का कारण देती है। यह 19वीं शताब्दी के अंत में राष्ट्र के गठन का प्रतीक है क्योंकि इसमें दैनू स्कापिस शामिल हैं, प्रसिद्ध लेखक और लोकगीतकार के. बैरन्स द्वारा एकलित लातवियाई लोकगीत गीतों का संग्रह। अब इसमें लातविया के लिए

चित्र 8. लातवियाई संस्कृति कैनन अभिविन्यास खेल



इन प्रतीकों की संस्कृति और अर्थ के बारे में शिक्षण, जनता को दिखाने के लिए और अधिक मूल्यवान कलाकृतियों शामिल हैं।

#### प्रभाव

बच्चों को लातविया में सबसे बड़े पुस्तकालय संग्रह, उत्कृष्ट कृतियों और क्रीमती सामानों का पता लगाने, उनके मातृभूमि के महत्वपूर्ण प्रतीकों का पता लगाने, साथ ही इतिहास और संस्कृति के बारे में सीखने, परिवारों और दोस्तों के साथ गुणवत्ता का समय बिताने का अवसर मिला है। इन वस्तुओं के अलावा, वे बच्चों और अन्य परंपराओं और संस्कृति समृद्ध सामग्री के लिए किताबों के संग्रह का पता लगाते हैं।

#### अधिक जानकारी:

<https://www.lnb.lv/lv/piedalies-kulturas-kanona-orientesanas-spele-gaismas-pili>

### इंग्लिश सेंटर, वियतनाम

शिक्षा, भाषाएं

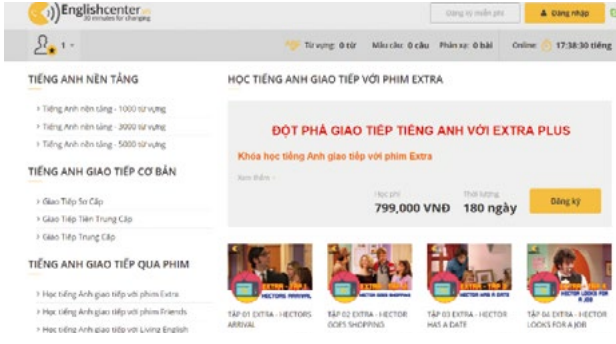
#### समग्र विवरण

Englishcenter.vn कम लागत पर समुदाय के लिए एक अंग्रेजी सीखने की वेबसाइट है। यह वियतनामी के लिए एक संवादात्मक मंच है, जो अंग्रेजी का अध्ययन करना चाहता है। यह शिक्षार्थियों का समर्थन करने के लिए प्रौद्योगिकी का उपयोग करता है, वीडियो के माध्यम से सीखने का अवसर प्रदान करता है, अभ्यास के लिए अनुकरण उदाहरण के रूप में श्रव्य सामग्री। पॉइंट इनाम प्रणाली और संवादात्मक संचार उपकरण भी इस मंच में शामिल हैं

#### यह महत्वपूर्ण क्यों है?

अंग्रेजी, एक अंतरराष्ट्रीय भाषा के रूप में विश्व स्तर पर मान्यता प्राप्त है और वियतनामी के लिए बेहतर नौकरी पाने या यात्रा करने के लिए आवश्यक है।

## चित्र9. अंग्रेजी केंद्र



हालांकि, अंग्रेजी भाषा के ज्ञान का मूल स्तर पर्याप्त नहीं है और युवाओं को भाषा कौशल में सुधार के लिए प्रोत्साहित किया जाना चाहिए। विशेष

भाषा केंद्रों या ऑनलाइन पाठ्यक्रमों में बच्चों और युवाओं को अंग्रेजी पढ़ाने पर बहुत से संसाधन खर्च कर रहे हैं। यही मुख्य उद्देश्य है कि Englishcenter.vn क्यों स्थापित किया गया है।

### प्रभाव

अंक प्रणाली का उपयोग करके, भाषा सीखने का खेल लोगों को अध्ययन के लिए ऑनलाइन अधिक समय बिताने के लिए प्रेरित करता है। अंक की कुछ मात्रा तक पहुंचने से, वे उन्हें विशिष्ट पुरस्कारों में स्थानांतरित कर सकते हैं। गेम एक-दूसरे से जुड़ने की संभावना भी प्रदान करता है, एक-दूसरे से सीखता है और अंग्रेजी का अध्ययन करने की प्रेरणा बनाए रखता है। गेम के प्रभाव को उत्तेजक सीखने वाली भाषाओं के रूप में अधिक आकर्षक तरीके से मूल्यांकन किया जा सकता है।

अधिक जानकारी: [www.englishcenter.vn](http://www.englishcenter.vn)

## यूरोपीय मनी क्विज़, वैश्विक उदाहरण

शिक्षा, वित्त

### समग्र विवरण

यूरोपियन बैंकिंग फेडरेशन के साथ यूरोपीय बैंकिंग फेडरेशन, यूरोपीय मनी क्विज़ के आयोजक के रूप में, कहूँ के साथ मिलकर काम कर चुका है! पैसे और वित्त के बारे में अधिक मजेदार सीखने के लिए। वित्त के बारे में जागरूकता को बढ़ावा देने के साथ-साथ युवाओं के भीतर स्वस्थ प्रतिस्पर्धा को बढ़ावा देने के लिए 30 यूरोपीय राज्यों में एक अंतरराष्ट्रीय वित्तीय साक्षरता प्रतियोगिता शुरू की गई है। प्रतियोगिता दो चरणों में होती है। मार्च में, यूरोपीय मनी वीक के दौरान या उसके आसपास, कक्षाएं एक दूसरे के खिलाफ लाइव क्विज़ में सीधे खेल सकती हैं! (लाइव क्विज़) यूट्यूब पर वेबकास्ट। क्लाउट पर इस राष्ट्रीय धन प्रश्नोत्तरी जीतने वाला कक्षा! राष्ट्रीय विजेता होगा। ब्रुसेल्स में मई में दूसरा चरण यूरोपीय फाइनल है। राष्ट्रीय प्रतियोगिता जीतने वाले कक्षाओं को यूरोपीय छात्रों के लिए ब्रुसेल्स के लिए - दो छात्रों की एक टीम - और एक शिक्षक या माता-पिता के साथ भेजने के लिए आमंत्रित किया जाएगा।

### यह महत्वपूर्ण क्यों है?

जैसा कि निम्न स्तर के ज्ञान के बारे में है व्यक्तिगत वित्त न केवल युवाओं के भीतर बल्कि सामान्य जनसंख्या में भी, इस शैक्षिक प्रतियोगिता का उद्देश्य युवाओं को शोध में और अंततः प्रतिस्पर्धा की तैयारी, सामान्य ज्ञान को विस्तारित करना और भविष्य के लिए युवाओं के लिए तैयार होने का अवसर प्रदान करना है। - विश्व जीवन गतिविधियों और चरणों जहां वित्तीय ज्ञान की आवश्यकता है।

चित्र10. यूरोपीय धन प्रश्नोत्तरी



### प्रभाव

युवा व्यक्तिगत वित्त के बारे में सीखता है युवा युवा-अनुकूल ऑनलाइन मंच। यूरोपीय बैंकिंग संघ, 2018 में पहली बार आयोजित यूरोपीय मुद्रा प्रश्नोत्तरी, पूरे यूरोप से 41,000 से 13 से 15 वर्षीय छात्रों द्वारा खेला गया था।

### अधिक जानकारी:

<https://www.ebf.eu/europeanmoneyquiz/>



## गैमिफिकेशन प्रक्रिया नियोजन के लिए दिशानिर्देश

गैमिफिकेशन कई मुद्दों के लिए एक आदर्श तरीका और संभावित समाधान है और यह वैश्वीकृत दुनिया में तालमेल और कनेक्शन के लिए एक महान उपकरण है। यहां तक कि अंतःक्रियात्मक रूप से कई मतभेद हैं लेकिन तकनीक, अनुप्रयोग, मोबाइल डिवाइस दुनिया के व्यावहारिक रूप से सभी हिस्सों और सभी प्रकार के समुदायों, सामाजिक, शैक्षिक और आर्थिक पृष्ठभूमि में युवा लोगों के जीवन का अपरिहार्य हिस्सा बन गए हैं। यही कारण है कि गैमिफिकेशन उपकरण का उपयोग समझदार और अंतरराष्ट्रीय स्तर पर प्रभावी होगा। हालांकि, गैमिफिकेशन दृष्टिकोण के कार्यान्वयन के लिए कुछ बुनियादी कदम उठाने की आवश्यकता है। There are several prerequisites to apply gamification as a strategy to involve youth in different activities:

- a. प्रेरणाकी स्पष्ट समझ(पहले वर्णित);
- b. प्रासंगिक गैमिफिकेशन विधि - ऑफलाइन और ऑनलाइन पर विचार करें (पहले वर्णित) ;
- c. शिक्षित युवा श्रमिक।

प्रासंगिक गैमिफिकेशन प्रोजेक्ट, प्रक्रिया या सामग्री बनाने के लिए, कई चरणों का पालन करने की आवश्यकता है:

- 1. उपयोगकर्ता जरूरतों पर ध्यान केंद्रित करें:** उपयोगकर्ताओं की गहन समझ, उनकी प्रेरणा और जरूरतों के साथ-साथ संदर्भ विशेषताओं के लिए गैमिफिकेशन परियोजनाओं के लिए मौलिक आवश्यकताएं हैं। उपयोगकर्ता जरूरतों पर फोकस आवश्यक घटक है। विशेषज्ञों ने विचारधारा और परिकल्पना चरण में आवश्यकता के रूप में उपयोगकर्ता भागीदारी का भी उल्लेख किया।
- 2. उद्देश्यों को परिभाषित करना:** एक गैमिफिकेशन प्रोजेक्ट के उद्देश्यों को स्पष्ट रूप से परिभाषित किया जाना चाहिए, क्योंकि स्पष्ट लक्ष्य आवश्यक हैं (1) समय परियोजना को मार्गदर्शन करने के लिए, (2) एक गैमिफिकेशन दृष्टिकोण की सफलता का मूल्यांकन करने के लिए और (3) आकलन करने में सक्षम होने के लिए, चाहे गैमिफिकेशन हो वांछित उद्देश्य प्राप्त करने के लिए प्रयोग किया जाता है।
- 3. परीक्षण:** जितनी जल्दी हो सके गैमिफिकेशन विचारों का मूल्यांकन और परीक्षण करना महत्वपूर्ण है। नियमित उपयोगकर्ता परीक्षणों को अक्सर सफल गैमिफिकेशन परियोजनाओं के लिए अतिरिक्त शर्त के रूप में वर्णित किया जाता है।
- 4. निगरानी:** कार्यान्वयन के बाद गैमिफिकेशन परियोजनाओं की निरंतर निगरानी और अनुकूलन लंबी अवधि की सफलता के लिए एक शर्त है।

गैमिफिकेशन के लिए तत्व और गतिविधियों का निर्माण गैमिफिकेशन परियोजना के भीतर सबसे चुनौतीपूर्ण कार्यों में से एक है। सामग्री मल्टीमीडिया तत्वों के साथ संवादात्मक, आकर्षक और समृद्ध होना चाहिए। लक्ष्यीकरण सामग्री के लक्ष्य को प्राप्त करने के लिए एक अंतिम लक्ष्य, साथ ही उपयुक्त स्थितियों और अवसरों का होना चाहिए। लक्ष्य की मुख्य विशेषता व्यवहार्यता है - सभी शिक्षण गतिविधियों को प्राप्त किया जाना चाहिए। उन्हें छात्रों के संभावित और कौशल स्तरों के अनुरूप और अनुकूलित किया जाना चाहिए। साथ ही, प्रत्येक आगामी कार्य अधिक जटिल होने की उम्मीद है, जिसके लिए युवाओं से अधिक प्रयास और उनके ज्ञान और कौशल के अनुरूप होना आवश्यक है। यह व्यावहारिक रूप से किसी भी गतिविधि के कठिनाई के स्तर में वृद्धि का मतलब है, जैसे गेम में। युवाओं में विविध कौशल विकसित करने के लिए, उन्हें विभिन्न पथों, रचनात्मकता और स्वतंत्र सोच को जारी करने के उद्देश्यों तक पहुंचने में सक्षम होना चाहिए। यह युवाओं को अपनी रणनीतियों का निर्माण करने की अनुमति देता है, जो सक्रिय शिक्षा की प्रमुख विशेषताओं में से एक है। गेम तत्वों और तंत्र को जोड़कर, जिन कार्यों को साथ जाने की आवश्यकता है उन्हें अंक के संचय, उच्च स्तर पर संक्रमण, और पुरस्कार जीतने के पूरक हैं। इन सभी कार्यों का लक्ष्य विशिष्ट गैमिफिकेशन परियोजना के पूर्व निर्धारित उद्देश्यों को प्राप्त करना है। शामिल करने के लिए कौन से तत्व सर्वश्रेष्ठ होंगे



परिभाषित उद्देश्यों पर निर्भर करता है। गतिविधियां जिनके लिए युवाओं के स्वतंत्र काम की आवश्यकता होती है, व्यक्तिगत पुरस्कार (जैसे बैजेस) लाते हैं। अन्य शिक्षार्थियों के साथ बातचीत की आवश्यकता वाले गतिविधियां सामाजिक तत्व बनाती हैं - वे छात्रों को एक बड़े शिक्षण समुदाय का हिस्सा बनाते हैं और उनके परिणाम सार्वजनिक और दृश्यमान हो सकते हैं (जैसे लीडरबोर्ड, सोशल मीडिया इत्यादि)।

## 5.1. गैमिफिकेशनके लिए प्रक्रिया, उपकरण और टेम्पलेट्स

गैमिफिकेशन प्रक्रिया को कई चरणों में शामिल किया जाना चाहिए। ए. मार्क्सवेस्की ने गैमिफिकेशन प्रक्रिया के लिए ढांचे के निर्माण के लिए कई आवश्यक कदम प्रस्तावित किए हैं। उपयोग के संदर्भ में, “Analytics” जैसे पहलुओं को “विश्लेषण” के रूप में परिवर्तित किया जा सकता है, जिसमें संकेतक और उपाय शामिल हैं, जो युवाओं द्वारा प्राप्त किए जाते हैं। इन्हें मालाबद्ध किया जा सकता है, लेकिन गुणवत्ता संबंधी संकेतक भी। उदाहरण के लिए, कुछ सामाजिक रूप से हाशिए वाले युवा प्रतिनिधियों के मनोदशा या व्यवहार में सुधार, “विश्लेषण” का एक प्रासंगिक उदाहरण हो सकता है। डिजाइनिंग और कार्यान्वयन प्रक्रिया के लिए 8 महत्वपूर्ण प्रश्न हैं:

### 1. क्या मुझे पता है कि मैं क्यागैमिफाई करने जा रहा हूँ?

आपको पूरी तरह से यह सुनिश्चित करना होगा कि गतिविधि (यां) क्या हैं कि आप गैमिफाई करने जा रहे हैं,

### 2. क्या मुझे पता है कि मैं इसे क्यों गैमिफाई कर रहा हूँ?

उतना ही महत्वपूर्ण क्यों है। आप इस परियोजना से क्या हासिल करने की उम्मीद करते हैं?

### 3. क्या मुझे पता है डब्ल्यूएचओ शामिल होगा?

युवाओं के मामले में, यह स्पष्ट है, लेकिन युवा कार्यकर्ता द्वारा उन्न या भूगोल की अधिक विस्तृत व्याख्या का निपटारा किया जा सकता है। आपके “खिलाड़ी” कौन हैं? आपको यह जानने की जरूरत है कि वास्तव में उनके साथ जुड़ने में सक्षम होना चाहिए।

### 4. क्या मुझे पता है कि मैं गैमिफाई कैसे कर रहा हूँ?

अलग-अलग दृष्टिकोण हैं और इन्हें स्पष्ट रूप से सुलझाया जाना है। एक बार जब आप जानते हैं कि क्यों, क्यों और कौन, यह काम करने का समय है कि आप इसे सब कुछ करने के लिए क्या करने जा रहे हैं। आपके सिस्टम के लिए कौन से तत्व और विचार सबसे अच्छे काम करेंगे? क्या आप पुरस्कारों को नियोजित करने जा रहे हैं या क्या आप आंतरिक प्रेरकों के साथ पूरी तरह से काम करने जा रहे हैं? यह हर बार अलग होगा।

### 5. क्या मेरे पास एनालिटिक्स स्थापित हैं?

आपको कुछ रूपों के मीट्रिक और विश्लेषण होना चाहिए - अन्यथा, आप सफलता को कैसे मापते हैं, यह जांचते हैं कि यह काम कर रहा है, महत्वपूर्ण अंक ढूँढें और व्यस्त युवाओं को भी रिपोर्ट करें?

### 6. क्या मैंने उपयोगकर्ताओं के साथ परीक्षण किया है?

आपको लक्षित दर्शकों के साथ ऐसा कुछ भी परीक्षण करना होगा। वे लोग हैं जो आप और डिजाइनरों में शामिल नहीं होंगे।

### 7. क्या मैंने प्रतिक्रिया पर काम किया है?

परीक्षण से प्रतिक्रिया एकत्र करना केवल फायदेमंद है यदि आप वास्तव में इस पर कार्य करते हैं।

### 8. क्या मैंने उचित सूचनात्मक समर्थन के साथ उपाय जारी किया है?

समापन और प्रकाशन अलग हैं। चुपचाप अपने नए सिस्टम को ढकेलना व्यर्थ है और कोई भी इसका ध्यान या उपयोग नहीं करेगा। इसके बारे में कुछ आवाज उठाएँ, लोगोंकेदेखनेसे पहलेइस को बोर्ड पर लाएं! आप युवाओं को पहले से ही विकास प्रक्रिया में शामिल कर सकते हैं, जो उपयोग की दर में वृद्धि करेगा और जैसे ही यह समाप्त हो जाएगा और वितरित होने के लिए तैयार किए गए गैमिफाईड परियोजना को वितरण में सुधार करेगा।



विवरणपट, सारांश, प्राप्तांकयोजना जैसे विभिन्न टेम्पलेट्स गैमिफिकेशन अनुभव के लिए उचित गैमिफिकेशन प्रक्रिया को व्यवस्थित करने के लिए उपलब्ध हैं। युवा श्रमिकों के लिए अपनी गतिविधियों को गेमिफाई करने के लिए 3 अलग-अलग दृष्टिकोण चुने गए हैं। हालांकि, गैमिफिकेशन पर विचार करने पर इसे ध्यान में रखना होगा कि गैमिफिकेशन प्रक्रिया के डिजाइन में तीन मुख्य घटकों को ध्यान में रखा जाना चाहिए:

- इसे सरल रखना;
- अधिक वैयक्तिकरण और परिणामों पर ध्यान केंद्रित करना;
- प्रतिक्रिया

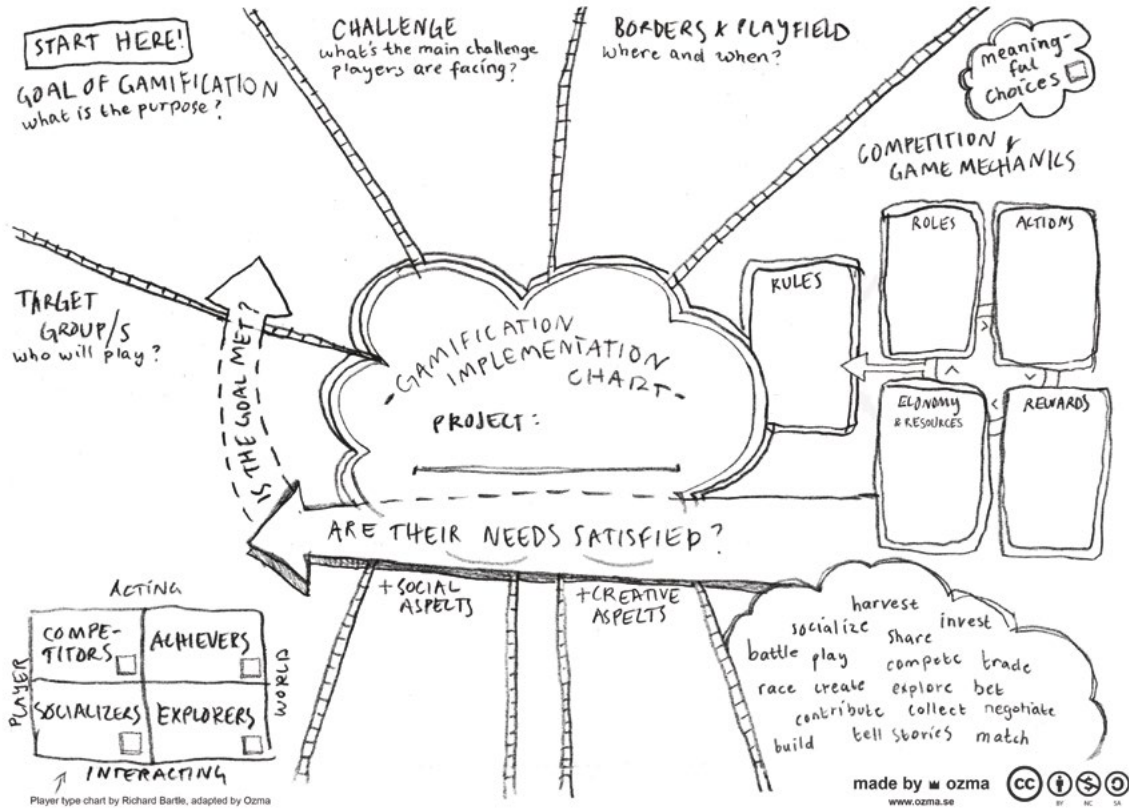
#### बैजक्राफ्ट द्वारा बैजेस

इस तरह के दृष्टिकोण का उदाहरण, जहां संगति घटक, सादगी और मुख्य उद्देश्य पर एकाग्रता रखने के रूप में ऑफ़लाइन प्रतिक्रिया की सरल प्रक्रिया - परिणाम (कार्यशाला) पर ध्यान केंद्रित, बैजक्राफ्ट उदाहरण (चित्र 46) से देखा जा सकता है।

चित्र 12. पहचान और फीडबैक के लिए ओपन बैजेस







चरण-दर-चरण निर्देश शब्दावली “खिलाड़ी” का उपयोग करता है, लेकिन युवा कार्य के संदर्भ में “नवयुवा” को मुख्य लक्ष्य समूह के रूप में उपयोग किया जाना चाहिए। दृष्टिकोण के आधार पर - गैमिफिकेशन हो सकता है क्योंकि युवाओं और युवाओं के साथ गतिविधि नियम, क्रियाएं, पुरस्कार इत्यादि बनाने में सक्रिय रूप से शामिल हो सकती है। यदि युवा उचित उम्र है, तो वे गैमिफिकेशन की शुरुआत में भी भाग ले सकते हैं, लक्ष्य को परिभाषित कर सकते हैं और गेमिफाईड होने की चुनौती चुन सकते हैं।

## 5.2. गैमिफिकेशन उपयुक्तता

गैमिफिकेशन उपयुक्तता और संबंधित गैमिफिकेशन किट हर युवा गतिविधि में गैमिफिकेशन तत्वों की योजना बनाने के लिए सरल, लेकिन प्रासंगिक उपकरण है और युवा श्रमिकों के लिए अनुकूलित किया गया है। तीन मुख्य घटक: उपयोगकर्ता समस्या (नवयुवा की समस्या), उपयोगकर्ता लक्ष्य और मूल्य प्रस्ताव प्रमुख तत्व हैं। युवा कार्यकर्ता द्वारा प्रभावी ढंग से प्रबंधित किए जाने वाले युवाओं को विशेष लक्ष्यों तक पहुंचने में महान परिणाम मिल सकते हैं।

### उपयोगकर्ता समस्या

उपयोगकर्ता समस्याओं की पहचान करना प्रासंगिक है क्योंकि यह उपयोगकर्ता केंद्रित डिजाइन प्रक्रिया के लिए प्रारंभिक बिंदु है। एक स्पष्ट उपयोगकर्ता समस्या होनी चाहिए जो सुलझाने योग्य है, और गैमिफिकेशन की प्रयोज्यता के बारे में चर्चा करते समय इसे लिखना महत्वपूर्ण है, क्योंकि सभी उपयोगकर्ता समस्याओं को गैमिफिकेशन के माध्यम से हल करने के लिए प्रासंगिक नहीं है।

### उपयोगकर्ता लक्ष्य

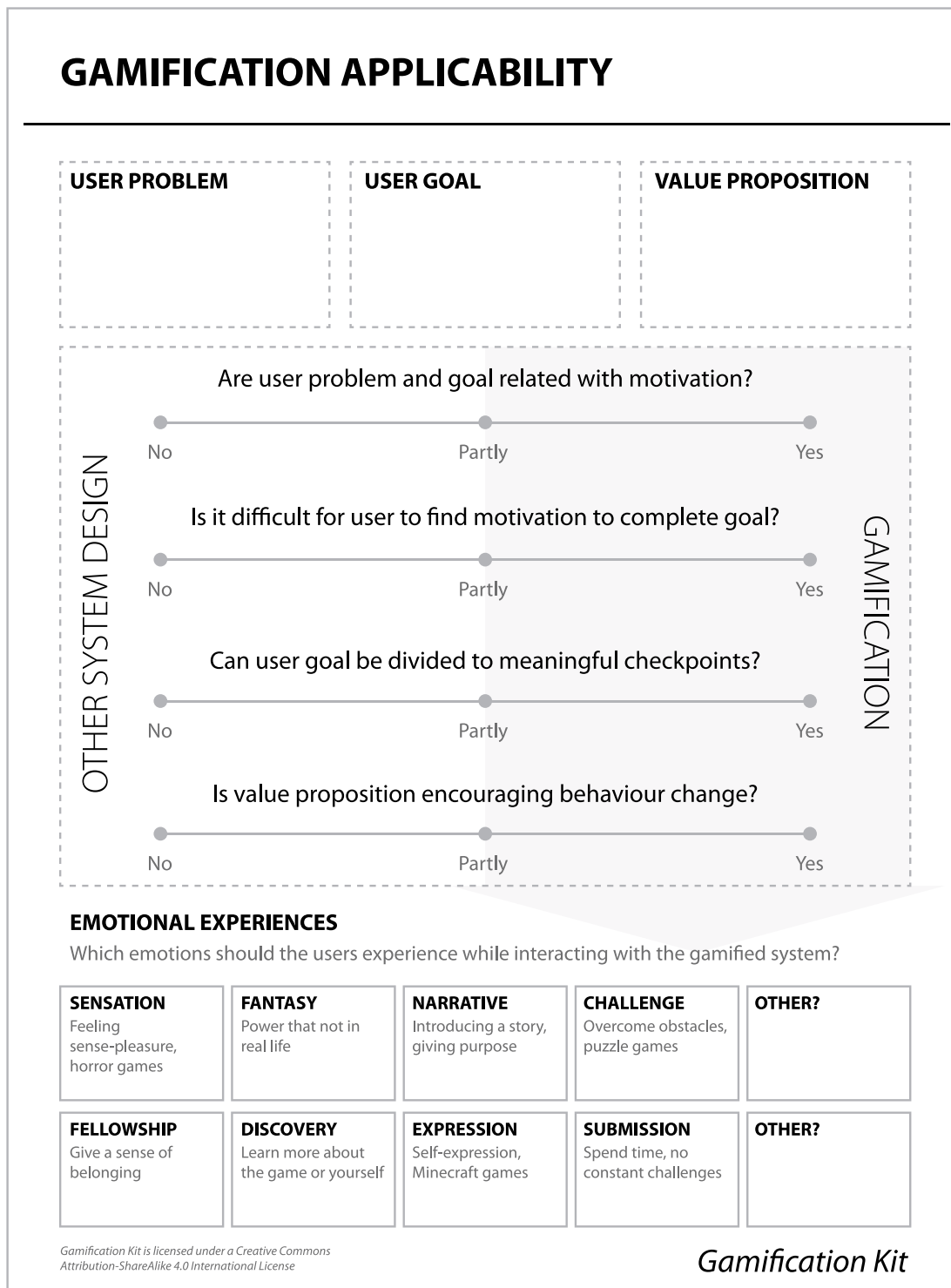
इस संदर्भ में उपयोगकर्ता लक्ष्य के अर्थ को समझना महत्वपूर्ण है। उपयोगकर्ता लक्ष्य का अर्थ है कि उसके व्यक्तिगत विकास, समुदाय, शिक्षा इत्यादि से संबंधित उपयोगकर्ता का अंतिम उद्देश्य लक्ष्य अंतर्निहित कारण है कि उपयोगकर्ता सिस्टम का उपयोग क्यों करना चाहता है। उदाहरण के लिए, स्पोर्ट्स ट्रेकिंग अनुप्रयोगों में, लक्ष्य यह नहीं देखना है कि उपयोगकर्ता कितना दौड़लगाता है, लेकिन यह वजन कम करना या दौड़ने के लिए और अधिक प्रेरणा

मिल सकती है। सोशल मीडिया अनुप्रयोगों में, उपयोगकर्ता लक्ष्य को बहुत पसंद नहीं करना है, लेकिन अंतर्निहित लक्ष्य सामाजिक मान्यता प्राप्त करना या महत्वपूर्ण होने के नाते महसूस करना हो सकता है।

### मूल्य प्रस्ताव

मूल्य प्रस्ताव उस मूल्य का वर्णन करता है जो समाधान उपयोगकर्ता को देने का प्रस्ताव करता है। दूसरे शब्दों में, यह वर्तमान उपयोगकर्ता की जरूरतों या समस्याओं का वर्णन करता है और नए समाधान में इसे हल करने का प्रस्ताव कैसे दिया जाता है। मूल्य प्रस्ताव समाधान के लिए सीमाएं देता है, और इस प्रकार गैमिफिकेशन पहलुओं के बारे में सोचने से पहले परिभाषित करना महत्वपूर्ण है।

चित्र 14. गैमिफिकेशन उपयुक्तता





## गैमिफिकेशन मॉडल कैनवास

गैमिफिकेशन मॉडल कैनवास एस जिमटेज़ द्वारा निर्मित एक चुस्त, लचीला और व्यवस्थित उपकरण है, जो गेम डिज़ाइन के आधार पर समाधान खोजने और मूल्यांकन करने में मदद करता है और अंत में गैर-गेम वातावरण में व्यवहार विकसित करता है। गैमिफिकेशन मॉडल कैनवास गेम डिज़ाइन के औपचारिक मॉडल और गैमिफिकेशन प्रोजेक्ट्स में अनुभव पर आधारित है। यह मुफ्त टूल वैश्विक स्तर पर अपनाए गए दो मुख्य कार्यों पर आधारित है: रॉबिन हुनिकी, मार्क लेब्लैंक और रॉबर्ट जुबेक और एलेक्स ओस्टरवालडर द्वारा “बिजनेस मॉडल कैनवास” द्वारा “एमडीए फ्रेमवर्क: गेम डिज़ाइन एंड गेम रिसर्च के लिए एक औपचारिक दृष्टिकोण”। यह मॉडल अधिक है जटिल, पिछले लोगों की तुलना में और केवल कुछ तत्वों का उपयोग गैमिफिकेशन अनुभव बनाने के लिए किया जा सकता है, क्योंकि यह पेशेवर गैमिफिकेशन विकास आवश्यकताओं के लिए अधिक उन्मुख है। हालांकि, कुछ खंडों को पिछले टेम्पलेट्स के हिस्से के रूप में सफलतापूर्वक उपयोग या एकीकृत किया जा सकता है।

चित्र 15. गैमिफिकेशन मॉडल कैनवास

# GAMIFICATION MODEL CANVAS









Project name:

Design for:

On:

Design by:

Iteration:

|  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
| <b>PLATFORMS</b> <br>Describe the platforms on which to implement game mechanics<br><br>What platforms do we have available for incorporating mechanics?<br>What platforms can we use to bring mechanics to the player?<br>What platforms will the game run on?             | <b>MECHANICS</b> <br>Describe the rules of the game with components for creating game dynamics<br><br>How will we use the selected components to develop behaviors?<br>How can we explain the mechanics to our players?<br>How can we increase the difficulty of mechanics over time?<br><br>Examples of mechanics:<br>Watch this video and get 10 points<br>Answer this survey and get expert level<br>Complete this form and unlock this badge<br>Buy something to complete this mission<br>Read content before 15 minutes<br>Recommend something and get this prize | <b>DYNAMICS</b> <br>Describe the run-time behavior of the mechanics acting on the player over time<br><br>What dynamics will we use to create the aesthetics of our game?<br>What dynamics work best for our players?<br>How will these dynamics work in our game?<br><br>Some dynamics:<br>Appointment<br>Status<br>Progression<br>Reward<br>Scarcity<br>Identity<br>Productivity<br>Creativity<br>Altruism | <b>AESTHETICS</b> <br>Describe the desirable emotional responses evoked in the player, when they interact with the game<br><br>What elements will grab the attention of our players?<br>Why should they play?<br>How can our players have fun?<br><br>Some aesthetics:<br>Narrative      Challenge<br>Fellowship      Discovery<br>Expression      Fantasy<br>Sensation      Submission   | <b>PLAYERS</b><br>Describe who and what the people are like in whom we want to player over time develop behaviors.<br><br>Who are our players?<br>What are your players like?<br>What do our players want? |
|  | <b>COMPONENTS</b> <br>Describe the elements or characteristics of the game to create mechanics or to give feedback to the players<br><br>What components will we use to create our dynamics?<br>What components will create game mechanics?<br>What components will be used to provide feedback?<br><br>Some components:<br>Points      Progress Bar<br>Badges      Missions<br>Avatars      Achievements<br>Leaderboards      Virtual Goods<br>Levels      Real Prizes<br>Countdown      Inventory<br>Dice      Virtual Currency                                    |   | <b>BEHAVIORS</b> <br>Describe the behaviors or actions necessary to develop in our players in order to get returns from the project<br><br>What behaviors do we need to improve the challenges of the game?<br>What behaviors would our players like to improve?<br>What behaviors can be improved?<br><br>Examples of behaviors:<br>Watch video<br>Answer survey<br>Complete form<br>Buy something<br>Read content<br>Recommend something<br>Go to a website<br>Read email |  |
| <b>COSTS</b> <br>Describe the main costs or investment for the development of the game<br><br>What are the main costs of the game?<br>What budget is available for achieving the challenges set?<br>Can we phase costs over time, based on the achievement of objectives? |   | <b>REVENUES</b> <br>Describe the economic or social return of the solution with the introduction of gamification<br><br>What economic or social challenges set out the game?<br>How will we measure the success of the game?<br>What results do we hope to achieve from the game?  |  |  |

**WWW.GAMEONLAB.COM**

Please send us your valuable feedback!  
canvas@gameonlab.com

Gamification Model Canvas is based on the Business Model Canvas <http://www.businessmodelgeneration.com> and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported License.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.



## 5.2.1. गैमिफिकेशन उपयुक्तता को मान्य करने के लिए प्रश्न

गैमिफिकेशन उपयुक्तता को सत्यापित करने के सर्वोत्तम तरीकों में से एक यह है कि इसे गैमिकेशन किट के भीतर टी. कालीओजा द्वारा प्रस्तुत विभिन्न प्रश्नों से जांचना है।

### उपयोगकर्ता की समस्या और लक्ष्य प्रेरणा से संबंधित हैं?

पहले प्रश्न का उद्देश्य चर्चा करना है कि उपयोगकर्ता समस्या और लक्ष्य में प्रेरक पहलू मौजूद हैं या नहीं। यह विचार करना आवश्यक है कि प्रेरक पहलू उपयोगकर्ता समस्या या लक्ष्य से संबंधित हैं या नहीं। यदि प्रेरणा एक भूमिका निभाती है, तो उपयोगकर्ता गतिविधियों को प्रोत्साहित करने के लिए गैमिफिकेशन का उपयोग किया जा सकता है।

### क्या लक्ष्य को पूरा करने के लिए उपयोगकर्ता को प्रेरणा मिलना मुश्किल है?

जैसा कि पहले सवाल पर चर्चा की गई, गैमिफिकेशन में एक आवश्यक हिस्सा उपयोगकर्ता लक्ष्यों में प्रेरक पहलुओं को ढूंढना है। प्रेरक पहलुओं के अतिरिक्त, इन पहलुओं को भी ऐसा कुछ होना चाहिए जहां उपयोगकर्ता को प्रोत्साहन की आवश्यकता हो। गैमिफिकेशन आदर्श रूप से उन गतिविधियों को प्रोत्साहित करने के लिए उपयोग किया जाता है जिन्हें उपयोगकर्ता पूरा करना चाहते हैं, लेकिन खुद को प्रेरित करने में कठिनाइयां हैं। इसलिए, यह चर्चा करना महत्वपूर्ण है कि उपयोगकर्ता को वांछित लक्ष्यों को पूरा करने के लिए प्रेरणा खोजने में कठिनाई है या नहीं। इस तरह से यह बेहतर समझा जा सकता है कि उपयोगकर्ताओं को इन लक्ष्यों को पूरा करने के लिए प्रोत्साहित करने और प्रेरित करने के लिए गैमिफिकेशन का उपयोग किया जा सकता है।

### लक्ष्य सार्थक चेकपॉइंट्स में विभाजित किया जा सकता है?

पहचाने गए उपयोगकर्ता लक्ष्य को गैमिफिकेशन संदर्भ से बंधे नहीं जाना चाहिए, लेकिन उनकी आवश्यकताओं से अधिक व्यापक रूप से संबंधित होना चाहिए। इन लक्ष्य-केंद्रित गतिविधियों को उपयोगकर्ता को मुख्य लक्ष्य की ओर बढ़ने में मदद करनी चाहिए। इसलिए, उपयोगकर्ता के इस मुख्य लक्ष्य को छोटे कार्यों या गतिविधियों में विभाजित करना संभव है जो चेकपॉइंट्स के रूप में कार्य कर सकते हैं। चेकपॉइंट्स गैमिफाईड सिस्टम में लक्ष्य हो सकते हैं, और मुख्य लक्ष्य की ओर प्रगति दिखाते हुए प्रगति संकेतक के रूप में कार्य कर सकते हैं। इस तरह, अंतिम लक्ष्य अधिक आसानी से पहुंचने योग्य गतिविधियों में बांटा गया है। चेकपॉइंट्स गैमिफिकेशन में महत्वपूर्ण हैं ताकि उपयोगकर्ता को धीरे-धीरे चुनौतियों को बढ़ाया जा सके और उपयोगकर्ता को व्यस्त रखने के लिए प्रगति दिखाई दे। यदि मुख्य लक्ष्य से चेकपॉइंट की पहचान की जा सकती है, तो अवधारणा को गैमिफिकेशन लागू करना अर्थपूर्ण हो सकता है। यदि इन प्रकार के चेकपॉइंट्स की पहचान नहीं की जा सकती है, तो गैमिफिकेशन यांत्रिकी को लागू करना मुश्किल होगा, क्योंकि उपयोगकर्ता को यह दिखाने के लिए कोई स्पष्ट प्रगति संकेतक नहीं होगा कि वह मुख्य लक्ष्य की ओर कैसे प्रगति कर रहा है।

### क्या मूल्य प्रस्ताव व्यवहार में बदलाव प्रोत्साहित करता है?

गैमिफिकेशन का उद्देश्य लोगों के दृष्टिकोण और व्यवहार को बदलने के लिए है। इसलिए, समाधान से संबंधित प्रेरक पहलुओं पर चर्चा किए बिना किसी भी प्रकार के समाधान पर इसे अर्थपूर्ण रूप से लागू नहीं किया जा सकता है। यह प्रस्तावित करना आवश्यक है कि प्रस्तावित समाधान ऐसा कुछ है जो उपयोगकर्ताओं को अपना व्यवहार बदलने के लिए प्रोत्साहित करता है। यदि इस तरह के पहलू को मूल्य प्रस्ताव से पहचाना जा सकता है, तो प्रेरक पहलू मूल्य प्रस्ताव में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं और इस प्रकार उपयोगकर्ताओं के व्यवहार में परिवर्तन को प्रोत्साहित करने के लिए गैमिफिकेशन का उपयोग किया जा सकता है।

कोई सटीक नियम नहीं है कि कब गैमिफिकेशन का उपयोग किया जाना चाहिए और कब इसका उपयोग नहीं किया जाना चाहिए, लेकिन सवालों के जवाब निर्णय प्रक्रिया को मार्गदर्शन करना चाहिए और निर्णय निर्माताओं को अधिक सूचित निर्णय लेने में मदद करना चाहिए कि क्या अवधारणा पर गैमिफिकेशन लागू किया जा सकता है या नहीं।

## 5.3. प्रसंगकेलिएगैमिफिकेशन का डिजाइन

प्रसंगगैमिफिकेशन एक अपेक्षाकृत नई अवधारणा है। हालांकि, गैमिफिकेशन एक शानदार और सरल तरीका है जो उपस्थित लोगों को पूरी तरह से किसी घटना में डूबा हुआ महसूस करता है। एक खराब योजनाबद्ध खेल एक घटना तोड़ सकता है। गेम डिजाइन अवधारणाओं जैसे अंक, प्रतिस्पर्धा और पुरस्कारों को लागू करना - गैर-गेम संदर्भों के लिए कार्यों में मनोवैज्ञानिक संतुष्टि और सार्थकता साबित हुई है। खेल डिजाइन के कुछ तत्व खिलाड़ियों को कथाओं के साथ-साथ सामाजिक संबंधों के अनुभव बनाने में मदद करते हैं। यह सिर्फ खेल खेलने से ज्यादा है। गैमिफिकेशन केवल पुरस्कारों के बदले में चीजों को करने के लिए प्रोत्साहित करता है। यह एक भौतिक पुरस्कार, भावनात्मक संतुष्टि, या सामुदायिक भवन हो सकता है। सही गेम डिजाइन का उपयोग करके, ईवेंट लक्ष्यों की किसी भी संख्या को पूरा करने के लिए गैमिफिकेशन को निर्देशित करना संभव है।

### 1. अपेक्षाओं को परिभाषित करें।

यह परिभाषित करना महत्वपूर्ण है कि किस तरह की उम्मीदें विशेष प्रसंगों से संबंधित हैं। एक प्रसंग जो गैमिफिकेशन के लिए उपयुक्त है वह एक ऐसा है जहां प्रसंगआयोजकसंगति को समझने में रुचि रखता है, और घटना लक्ष्यों की खोज में उपस्थिति भागीदारी और गतिविधि में सुधार करता है। गैमिफिकेशनआमतौर पर एक प्रसंग ऐप, या अन्य समर्पित मोबाइल प्रौद्योगिकी के माध्यम से किया जाता है। ऑफ़लाइन गैमिफिकेशन निश्चित रूप से संभव है, लेकिन गतिविधि और पुरस्कार बिंदुओं को ट्रैक करना बेहद मुश्किल है।

### 2. उपस्थित लोगों, भागीदारी और इनाम के महत्व की जनसांख्यिकी.

परियोजना के संदर्भ में, लक्ष्य समूह के रूप में युवाओं को “युवा” होने की उम्मीद है, दूसरे शब्दों में - गैमिफिकेशन एक छोटी भीड़-सहस्राब्दी, या जल्दी आने वाली जेनरेशन जेड की ओर अनुकूल है। हर कोई किसी भी समय या किसी अन्य गेम में खेलता है, एक कार्यक्रम योजनाकार के लिए गेम डिजाइन पर ध्यान केंद्रित करना अधिक समझदार है। योजनाकार प्रत्येक विशेष उपस्थिति जनसांख्यिकीय के लिए आदर्श गेमिंग परिस्थितियां बना सकते हैं। पूछने के बजाय “क्या मेरे उपस्थित लोग खेलेंगे?”, पूछें “मेरे उपस्थित लोग इस खेल को क्यों खेलेंगे?”।

### 3. पारितोषिक.

प्रेरणा का महत्वपूर्ण पहलू इनाम है। सबसे पहले और सबसे महत्वपूर्ण, आपका गेम व्यस्त होना चाहिए ताकि उपस्थित लोग इसे खेलना चाहें। गेम के लिए एक समग्र थीम के साथ आने का प्रयास करें जो आपके ईवेंट के लिए समझ में आता है। जब निर्माता निर्माता के समूह के लिए उपयुक्त इनाम परिस्थितियों को स्थापित करता है तो गैमिफिकेशन सफल होने की अधिक संभावना होती है। तो घटना के लिए गैमिफिकेशन स्थापित करते समय, इस बात पर विचार करें कि किस प्रकार का इनाम उस विशेष जनसांख्यिकीय को पूरा करेगा। क्या यह भौतिक पुरस्कार है? अपने साथियों या अन्य अमूर्त पुरस्कारों से मान्यता?

1. गैमिफिकेशन प्रक्रिया और मज़े का समर्थन करने के लिए उचित तकनीक का चयनकरता है। किसी भी घटना के लिए, जो कुछ ज्ञान या सीखने में उपस्थित लोगों की उम्मीद करता है, गैमिफिकेशन उपयोगकर्ता के जानकारी के साथ अधिभारित किए बिना उपस्थिति के अनुभव में शिक्षा को शामिल करने का एक शानदार तरीका है - और यह सुनिश्चित करने के लिए कि वे अपनी आवश्यक जानकारी के साथ जा रहे हैं। कौशल परीक्षण प्रश्नों को शामिल करना शिक्षा या प्रशिक्षण कार्यक्रमों को दबाने का एक शानदार तरीका है। अन्य शिक्षा ऐप की तरह, खिलाड़ी सही सवालों के जवाब देने और फिर परीक्षणों का प्रयास करने के लिए अंक प्राप्त कर सकते हैं। एक प्रसंग में, आप दस्तावेजों को डाउनलोड करने, या ऐप के विभिन्न हिस्सों की खोज के लिए अंक भी दे सकते हैं।

एक बिंदु प्रणाली के माध्यम से प्रतिस्पर्धा और प्रेरणा का एक तत्व जोड़ना, और यहां तक कि एक इन-ऐप अंकफलक, उपस्थित लोगों को सीखने की गतिविधियों में शामिल होने के इच्छुक होने में एक लंबा रास्ता तय कर सकता है। प्रशिक्षण कार्यक्रम फायदेमंद हो सकते हैं, लेकिन शैक्षणिक गैमिफिकेशनकिसी भी घटना में शामिल किया जा सकता है जहां सीखना एक प्रसंग लक्ष्य है। प्रसंग ऐप इस्तेमालमेंलेने की गारंटी देने का सबसे अच्छा तरीका गैमिफिकेशन है। हालांकि, अगर गेम मजेदार हो रहा है - तो आप शर्त लगा सकते हैं कि उपस्थित लोग ऐप का उपयोग करना बंद कर देंगे। खेल मज़ा करके प्रसंग ऐप का उपयोग करके उपस्थित लोगों को रखें। एक अग्रणी फलक शामिल करें जो शीर्ष दस खिलाड़ियों को उच्चतम स्कोर वाले प्रदर्शित करता है ताकि उपस्थित लोगों को दोस्ताना प्रतिस्पर्धा के साथ खेलने के लिए प्रेरित किया जा सके। शीर्ष तीन खिलाड़ियों के लिए पुरस्कार प्राप्त करके दाँव को ऊपर उठाएं।

### 4. इसे फायदेमंद बनाएं।

सफल गैमिफिकेशन के लिए एक महत्वपूर्ण टुकड़ा मजेदार होने पर, उपस्थित लोगों के लिए आपकी घटना से कुछ हासिल करना आसान बनाता है। उदाहरण के लिए, नेटवर्किंग को बढ़ावा देने के लिए गैमिफिकेशन का उपयोग करना। कई उपस्थित लोगों के लिए नेटवर्किंग मुश्किल हो सकती है, लेकिन गैमिफिकेशन की मदद से, उपस्थिति आसानी से बर्फ को कम गंभीर तरीके से तोड़ सकते हैं। कुछ नेटवर्किंग गतिविधियों में अंक जोड़कर, यह उपस्थित लोगों को एक दूसरे से बात करने के लिए प्रोत्साहित करता है जबकि गेम में कर्षण प्राप्त होता है।

इन सभी तत्वों में प्रसंग पर एक मजेदार और रोमांचक खेल प्रदान कर सकते हैं।

## 5.4. गैमिफिकेशनकी प्रभावशीलता

गैमिफिकेशन की प्रभावशीलता का विश्लेषण बहुत अलग दृष्टिकोण से किया जा सकता है। हालांकि, परियोजना के संदर्भ में, केवल दो पहलुओं का सबसे महत्वपूर्ण - भागीदारी और स्थायित्व के रूप में विश्लेषण किया जाएगा।

### भागीदारी का मापन

जुड़ाव प्रक्रिया के भीतर भागीदारी महत्वपूर्ण भूमिका निभाती है जो यह भी परिभाषित करती है कि प्रक्रिया कितनी प्रभावी है। लक्षित उपयोगकर्ताओं (परियोजना - युवाओं के मामले में) व्यवहार पर गैमिफिकेशन के प्रभाव को मापना - याद रखना कि गैमिफिकेशन उपयोगकर्ता व्यवहार को सीधे संशोधित कर सकता है (यानी लक्ष्य सेटिंग के माध्यम से, कार्रवाई और प्रयास में वृद्धि के लिए), और परोक्ष रूप से (यानी प्रेरणा में सुधार करके और टीम भावना में सुधार)।

जैसा कि ज़िचरमैन और कर्निचम (2011) भागीदारी द्वारा प्रमाणित किया गया है, पांच तरीकों से मापा जा सकता है:

- **आधुनिकता** (एक गतिविधि और अगले के बीच औसत समय अवधि);
- **आवृत्ति** (किसी दिए गए समयावधि में गतिविधि की कितनी बार भाग लिया जाता है);
- **अवधि** (एक गतिविधि की भागीदारी के समय में लंबाई);
- **विस्तार** (वह दर जिस पर एक गतिविधि एक उपयोगकर्ता से दूसरे उपयोगकर्ताओं तक फैलती है);
- **रेटिंग** (रेटिंग या समीक्षा).

जुड़ाव को मापने का यह मॉडल विशिष्ट दृष्टिकोण की प्रभावशीलता को बेंचमार्क करने के साधनों के साथ गैमिफाइड दृष्टिकोण प्रदान करता है। ये सभी निगरानी करने के लिए मूल्यवान छंदोबद्ध हैं ताकि युवा श्रमिक गैमिफिकेशन परियोजना के चल रहे प्रदर्शन पर नजदीकी नजर रख सकें।

### गैमिफिकेशन की स्थिरता

गैमिफिकेशन प्रक्रिया की प्रभावशीलता स्थिरता के लिए भी जुड़ा हुआ है। गैमिफिकेशन प्रक्रिया की मुख्य विफलता होती है क्योंकि इसे बहुत खराब तरीके से डिजाइन किया गया है, इसलिए, स्पष्ट रूप से परिभाषित लक्ष्यों, उच्च सहभागिता स्तर और व्यस्त (युवा) के लिए स्पष्ट लाभ के साथ प्रासंगिक डिजाइन स्थिरता की कुंजी है। कई अन्य प्रक्रियाओं की तरह गैमिफिकेशन “एक आकार सभी फिट बैठता है” समाधान नहीं है और इसमें विभिन्न पहलू हैं। इन पहलुओं को युवा कार्यकर्ताओं द्वारा गमिफाइड दृष्टिकोण से युवाओं पर उचित परिणाम और प्रभाव प्राप्त करने के लिए सावधानी से विश्लेषण किया जाना चाहिए। एक प्रक्रिया के रूप में एक दीर्घकालिक परिप्रेक्ष्य में इसे एक प्रक्रिया के रूप में देखा जाना चाहिए, न कि एक गतिविधि। गैमिफिकेशन प्लेटफार्म बैज विले के संस्थापक क्रिस दुगन ने यह बयान मेंपुष्टि की है। वह बताते हैं कि: “ गैमिफिकेशन एक परियोजना नहीं है ... यह एक कार्यक्रम है जो दीर्घकालिक के लिए निवेश किया जाता है। जो समझते हैं कि सबसे प्रभावशाली और सार्थक परिणाम देखते हैं “।

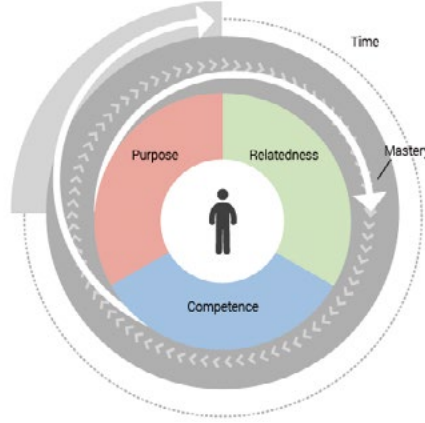
विकास गैमिफिकेशन प्रक्रिया के दृष्टिकोण से स्थिरता प्रक्रिया को भी देखा जाना चाहिए। गैमिफिकेशन एक विकासप्रक्रिया के रूप में Gamification 2.0 से Gamification 3.0 में संक्रमण में है, जहां प्रक्रिया वर्तमान में स्थिरता की ओर अग्रसर है। Gamification 3.0 पारंपरिक गैमिफिकेशन और Gamification 2.0 के सामाजिक और अंतर्दृष्टि संचालित अनुभव का एक संयोजन है। नीचे दी गई छवि देखें:

चित्र 16. गैमिफिकेशन का विकास



अलमारशेदी ने गैमिफिकेशन इंपैक्ट (एसजीआई) की स्थिरता बढ़ाने के लिए संरचना का प्रस्ताव दिया है। एसजीआई ढांचे में पांच मुख्य तत्व और अन्य उप-तत्व होते हैं (एसजीआई ढांचे के विवरण में अधिक जानकारी देखें)। ये प्रवाह, संबंधितता, उद्देश्य, स्वायत्तता और निपुणता हैं, जो विभिन्न परिदृश्यों में उपयोगकर्ता को सर्वोत्तम अनुभव को संतुलित और डिजाइन करने के लिए मिलकर काम करते हैं। एसजीआई ढांचा आकर्षक और टिकाऊ गैमिफाइड अनुभव प्रदान करने के लिए प्रवाह आयामों और प्रेरक निर्धारकों पर ध्यान केंद्रित करने का प्रस्ताव करता है।

चित्र 17. एसजीआई संरचना



एसजीआई ढांचा डिजाइनरों को कई तरीकों से सहायता कर सकता है। सबसे पहले, यह उन्हें आंतरिक प्रेरणा पर आकर्षित करने वाले आकर्षक अनुप्रयोग बनाने की क्षमता प्रदान कर सकता है। दूसरा, यह उपयोगकर्ता के कौशल और अपेक्षाओं पर ध्यान केंद्रित करने के माध्यम से उपयोगकर्ता से संबंधित तत्व प्रदान कर सकता है।

# निष्कर्ष और सिफारिश

## निष्कर्ष

साहित्य समीक्षा, केस स्टडीज, एक्सचेंज एक्सचेंज ट्रिप के परिणाम और ऑनलाइन प्रश्नावली युवाओं के साथ काम में गैमिफिकेशन उपयोग की स्थिति के बारे में निष्कर्ष निकालने की संख्या के आधार पर बनाया गया था ( *कृपया, यहां हैडबुक के पूर्ण संस्करण में अधिक जानकारी प्राप्त करें <http://socialinnovation.lv/en/handbook-how-to-succeed-with-digital-gamification-for-youth/>* )। प्राथमिक निष्कर्षों पर चर्चा की गई है और सिफारिशें दी गई हैं, हालांकि किए गए विश्लेषण बहुत व्यापक हैं और कुछ क्षेत्रों में विस्तार और निष्कर्षों की विविधता के कारण अभी भी कम कवर किया गया है।

विभिन्न प्रकार के स्रोतों के माध्यम से गैमिफिकेशन और उसके आवेदन के बारे में जानकारी की एक बड़ी मात्रा उपलब्ध है। हालांकि, विशेष रूप से युवाओं को शामिल करने के लिए गैमिफिकेशन का उपयोग करने के लाभों का अध्ययन करने के लिए थोड़ा सा शोध और ध्यान की कमी का भुगतान किया जाता है। युवाओं को शामिल करने के लिए उपकरण के रूप में गैमिफिकेशन का उपयोग करने की योजना बनाने वाले संगठनों या संस्थानों के लिए उपयोगी सूचनात्मक सारांश या मार्गदर्शिकाएं अक्सर गायब होती हैं। युवा क्षेत्र में गैमिफिकेशन पर पहले प्रकाशित सामग्री मुख्य रूप से आकर्षक बर्फ तोड़ने और नेटवर्किंग गतिविधियों के संग्रह तक ही सीमित है, हालांकि गैमिफिकेशन की गहरी समझ को युवाओं की शिक्षा और विविध विषयों और गतिविधियों में जुड़ाव के उपयोग के लिए समझाया जाना चाहिए। इसलिए, प्रासंगिक शोधों और प्रकाशनों की एक सूची जो ऑनलाइन उपलब्ध हैं, और विशेष रूप से युवा क्षेत्र और गैमिफिकेशन उपकरण के आवेदन पर अतिरिक्त जानकारी के स्रोत ध्यान देने के लिए महत्वपूर्ण क्षेत्र है।

इस पुस्तिका को इस तरह के उद्देश्य से बनाया गया है - डिजिटल संगठनों का उपयोग करने के तरीके पर युवा संगठनों को शिक्षित करने के लिए, मौजूदा मुक्त टेम्पलेट्स और अनुप्रयोगों के उपयोग से गैमिफिकेशन तत्वों को कैसे बनाया और एकीकृत करना, बड़ी संख्या में युवा लोगों को कैसे शामिल करना और शिक्षित करना है लोकतंत्र, बेरोजगारी, नागरिक जुड़ाव, स्थायित्व, शांति निर्माण, पर्यावरण, स्थानीय सामुदायिक विकास इत्यादि जैसे विभिन्न विषयों पर, लेकिन इस तक सीमित नहीं है कि “युवाओं के लिए डिजिटल गैमिफिकेशन के साथ कैसे सफल होना” हैडबुक व्यापक रूप से उपयोगी होगा पाठकों का वर्णक्रम, प्राथमिक श्रोताओं युवाओं और उसके हितधारकों के साथ काम कर रहे युवा संगठन या संस्थान होने की संभावना है।

उपकरणों का प्रभावी ढंग से उपयोग करने के लिए गैमिफिकेशन और इसके प्रकारों की एक सुसंगत और स्पष्ट समझ स्थापित करना महत्वपूर्ण है। आम तौर पर स्वीकार्य और युवा क्षेत्र के लिए सबसे प्रासंगिक है, “गैर-गेम संदर्भों में गेम डिज़ाइन तत्वों के उपयोग” के रूप में गैमिफिकेशन की परिभाषा की परिभाषा है। संपूर्ण पुस्तिका इस परिभाषा के आधार पर और आसपास है, जिससे गैमिफिकेशन और गेम के स्पष्टीकरण पर प्रकाश डाला जा रहा है। डिज़ाइन तत्व जो संदर्भों की संख्या में उपयोग किया जा सकता है। अन्य प्रमुख और सक्रिय रूप से काम कर रहे गेम डिज़ाइन विशेषज्ञों जैसे ए. मार्क्सवेस्की, जी. जिंचेरमैन, जे. मैकगोनिगल और अन्य द्वारा व्यक्त राय और परिभाषाएं भी हैं।

पुस्तिका ने उन क्षेत्रों और क्षेत्रों की श्रृंखला प्रदान की जहां गैमिफिकेशन का हाल ही में उपयोग किया गया है और युवा जुड़ाव पर कुछ प्रभाव पड़ा है। आमतौर पर, शैक्षिक पर्यावरण के भीतर नकलीकरण लागू किया गया है: औपचारिक, गैर औपचारिक और अनौपचारिक शिक्षा में। शैक्षिक आकर्षक और एकीकृत करने के लिए, इंटरैक्टिव प्रस्तुतियों, सोशल मीडिया, डिजिटल ऐप या गैमिफाईड सिम्युलेशन जैसे उदाहरण के रूप में, अभिनव गैमिफाईड तत्वों के साथ अभिनव गैमिफाईड तत्वों के साथ बुनियादी विद्यालय स्कूल शिक्षा कार्यक्रमों से शुरू करना। युवा जुड़ाव के लिए नए, अभिनव उपकरण के रूप में डिजिटल गैमिफिकेशन को बढ़ावा देने के लिए, युवाओं और युवा श्रमिकों से संबंधित विषयों की विस्तृत सूची पर चर्चा की गई है: लोकतंत्र, बेरोजगारी, नागरिक जुड़ाव, मानवाधिकार, युवा उद्यमिता, पर्यावरण शिक्षा, स्वास्थ्य और आत्म विकास, सामाजिक जिम्मेदारी, और समुदाय में सक्रिय भागीदारी। चूंकि गैमिफिकेशन केवल बड़ी भागीदारी, ब्याज, प्रेरणा, दृढ़ संकल्प और अन्य उपयोगी विशेषताओं तक पहुंचने का मतलब है, कार्यों के सभी उल्लिखित क्षेत्रों का विश्लेषण युवा लोगों और युवा श्रमिकों के परिप्रेक्ष्य से किया गया है: क्या लाभ लाभ इन क्षेत्रों के क्षेत्र में लाता है और कैसे यह (और हो सकता है) इस्तेमाल किया जाता है।



शिक्षा में गैमिफिकेशन का वर्णन करने वाले वर्गों में सीखने और शिक्षण के विभिन्न तरीकों पर चर्चा की गई। स्कूलों, विश्वविद्यालयों और अनौपचारिक शैक्षणिक संस्थाओं द्वारा उपकरण और विधियों को पहले ही लागू किया गया है, हालांकि युवाओं के हित और प्रेरणा को बढ़ाने में अभी भी बहुत सारे प्रयास गायब हैं। विचार-विमर्श, सिमुलेशन और परियोजना-आधारित काम के लिए कमरे बनाने के बजाय औपचारिक शिक्षा सामान्य, अनौपचारिक एक से भी कम लचीला है, जो ग्रेड में दिखाई देने वाली व्यक्तिगत उपलब्धियों या सैद्धांतिक व्याख्यान की उपस्थिति पर ध्यान केंद्रित करता है। गैर-औपचारिक और अनौपचारिक शिक्षा आकर्षक गैमिफिकेशन उपकरण और विधियों के एप्लाइड के मामले में समृद्ध है। हालांकि सभी युवा श्रमिकों और गैर-औपचारिक शैक्षणिक संस्थाओं ने डिजिटल और ऑफ़लाइन गैमिफिकेशन की भूमिका पूरी तरह से स्वीकार नहीं की है - लक्षित दर्शकों, इसकी ज़रूरतों और हितों के साथ-साथ प्रत्येक विशिष्ट गतिविधि के उद्देश्य की समझ का सफल आवेदन लक्ष्य समूह के लिए आयोजित - युवा।

युवाओं के लिए अनुमोदन पूरी तरह संगठित युवा कार्य में नहीं दिख रहा है। प्रत्येक व्यक्ति स्थान और समय के बावजूद युवाओं के लिए विकसित डिजिटल अनुप्रयोगों और सामग्रियों से लाभ उठा सकता है। यह अच्छी तरह से जाना जाता है, और युवाओं के लिए ऑनलाइन प्रश्रवली द्वारा भी सिद्ध किया जाता है, कि युवा लोग स्वस्थ बनाने के लिए निजी उपयोग और सीखने के लिए सक्रिय रूप से विभिन्न गैमिफाईड डिजिटल उपकरण (गेम, लर्निंग ऐप, सहयोग उपकरण इत्यादि) का उपयोग कर सक्रिय रूप से उपयोग कर रहे हैं। आदतें, नई भाषाएं सीखें, विभिन्न विषयों (पारिस्थितिकी, सामाजिक रुझान, प्रोग्रामिंग, उद्यमिता विकास इत्यादि) के बारे में ज्ञान में सुधार करें, नौकरी की तलाश करें, मस्तिष्क की गतिविधि को प्रशिक्षित करें, प्रेरणा प्राप्त करें, साथियों के साथ संवाद करें, स्वयं को व्यक्त करें, सामुदायिक गतिविधियों में शामिल हों और राजनीतिक निर्णय और कई और गतिविधियों में शामिल हों।


युवा श्रमिक भी अनजान हो सकते हैं, हालांकि युवाओं द्वारा विविधतापूर्ण अवसरों का उपयोग पहले से ही किया जा रहा है, इसलिए युवा श्रमिकों को अपने लक्षित समूह के साथ हाथ में जाने के लिए उपयुक्त काम करने की आवश्यकता है। युवा श्रमिकों द्वारा आयोजित घटनाओं और गतिविधियों की विशिष्टता ऑफ़लाइन गतिविधियों के दौरान ठोस समूहों के लिए गतिविधियों को वैयक्तिकृत करने का अवसर है। ऑनलाइन गतिविधियां सूचित करने और पढ़ाने के लिए अच्छी हैं, हालांकि आमने-सामने शाम अधिक आकर्षक हैं क्योंकि उनमें सामाजिककरण तत्व शामिल है, बड़ी सहानुभूति पैदा करना और सामान्य रूप से अधिक प्रभावी हैं। हालांकि, इसका मतलब यह नहीं है कि ऑफ़लाइन गैमिफिकेशन डिजिटल गैमिफिकेशन से अलग है, क्योंकि इंटरनेट अभी भी युवा लोगों से जुड़ने के लिए सबसे शक्तिशाली मीडिया है।

इस अध्ययन के भीतर प्रश्रवली के विश्लेषण के दौरान दिखाई देने वाला संघर्ष, “गैमिफिकेशन” अवधारणा को समझ रहा है। युवाओं और युवा श्रमिकों के बीच गैमिफिकेशन उपयोग की स्थिति का मूल्यांकन करने और संभावित सुधार और विकास के क्षेत्र प्रदान करने के लिए, युवाओं और युवा श्रमिकों को इस परियोजना के साझेदार देशों में ऑनलाइन प्रश्रवली वितरित की गई। नतीजों से पता चला है कि सर्वोत्तम युवाओं में से केवल 50% और

केवल 56% युवा श्रमिक समझते हैं कि “गैमिफिकेशन” का अर्थ क्या है, इसलिए दोनों समूहों के बीच गैमिफाईड लर्निंग और “करने” तकनीकों को बढ़ावा देने के लिए बड़े ध्यान दिया जाना चाहिए अधिकतम लोगों की अधिकतम क्षमता। इस सर्वेक्षण के मातात्मक परिणाम अनिवार्य नहीं हैं, कि युवा कर्मचारी गैमिफिकेशन विधियों का उपयोग नहीं कर रहे हैं, बल्कि वे इसके बारे में अनजान हैं और / या पूर्ण अवसरों का उपयोग नहीं कर रहे हैं। यह आंशिक रूप से युवा लोगों के बड़े हिस्से से साबित होता है, जो सोचते हैं कि यह गैमिफिकेशन केवल डिजिटल वातावरण में होता है। हालांकि, यह सच नहीं है, जब तक सर्वेक्षण किए गए युवा कभी भी ऑफ़लाइन गतिविधियों में शामिल नहीं होते हैं, जिसमें गैमिफाईड बर्फबारी, नेटवर्किंग, सीखने और अन्य प्रकार की गतिविधियां शामिल हैं, या इसके बारे में पता नहीं है।

लातविया, एस्टोनिया, क्रोएशिया, पुर्तगाल, अर्जेंटीना, वियतनाम और भारत में युवाओं और युवा श्रमिकों के मुताबिक औपचारिक और अनौपचारिक शिक्षा गैमिफिकेशन कार्यान्वयन के लिए सबसे महत्वपूर्ण क्षेत्र हैं। युवा श्रमिकों ने कहा है कि अन्य सबसे आवश्यक क्षेत्रों में नागरिक भागीदारी, एनजीओ, दान और सामाजिक अभियान, खेल और सांस्कृतिक जीवन की गतिविधि है। युवाओं के बदले में व्यापार प्रबंधन के रूप में क्षेत्र को प्रेरणा और सगाई बढ़ाने के लिए खेल-आधारित तकनीकों और उपकरणों पर भी ध्यान देने की आवश्यकता होती है। आम तौर पर, युवा लोग सोचते हैं कि सबसे बड़ा लाभ, कौन सा गेमिंग लाता है, उनकी गतिविधियों के दौरान युवाओं के ध्यान और मनोरंजन का आकर्षण है - सीखना, काम करना, सामाजिककरण इत्यादि, साथ ही साथ सामान्य चीजों की ओर रुख उठाना, जो बनाता है अध्ययन और अधिक आनंददायक काम करते हैं और दूसरों के साथ संचार में काफी सुधार कर सकते हैं। शिक्षकों, नियोक्ताओं, युवा श्रमिकों और अन्य हितधारकों द्वारा इसे ध्यान में रखना आवश्यक है।

एक और बात यह है कि, सर्वेक्षण किए गए युवाओं के मुताबिक, गैमिफिकेशन की सबसे मज़ेदार गतिविधियां टीम के काम और बर्फतोड गतिविधियों (ऑफ़लाइन गैमिफिकेशन तकनीक के रूप में) और सोशल मीडिया और डिजिटल सहयोग उपकरण (ऑनलाइन गैमिफिकेशन तकनीक के रूप में) का उपयोग करती हैं। हालांकि, यह सर्वेक्षण युवाओं के लिए ऑनलाइन या ऑफ़लाइन गैमिफिकेशन अधिक प्रभावशाली नहीं है, और इस प्रश्न को गहन विश्लेषण की आवश्यकता है।



युवा श्रमिकों ने गैमिफिकेशन को कैसे कार्यान्वित किया है, इस बारे में बड़ी समझ हासिल करने के लिए, वियतनाम, अर्जेंटीना और भारत में अध्ययन यात्राएं आयोजित की गईं, जिनकी समीक्षा और विश्लेषण किया गया ताकि साझेदार देशों में शमशान के भीतर युवा सगाई के स्तर की अंतर्दृष्टि प्रदान की जा सके। परियोजना भागीदारों को प्रत्येक संगठन में क्षेत्रीय, स्थानीय अनुभव से परिचित हो गया और प्रासंगिक हितधारकों से मुलाकात की। युवा श्रमिकों और युवा नेताओं ने युवाओं को जोड़ने, उनके समुदायों के लिए समीक्षा की गई कार्रवाइयों, अच्छे प्रथाओं का आदान-प्रदान किया और सामाजिक गतिविधियों में युवा लोगों को शामिल करने की संभावित सीमाओं पर चर्चा की, चर्चा के संभावित उपकरणों में से एक के रूप में गैमिफिकेशन का प्रस्ताव दिया।

सर्वोत्तम मामलों के अध्ययन के आधार पर, साझेदार देशों की मदद से युवाओं को शामिल करने के सबसे सफल उदाहरण साझेदार देशों में विचारों या चल रहे समाधानों के रूप में विश्लेषण किए गए थे। कुछ सबसे बकाया हैं अर्जेंटीना में रोवीरियो शहर में सांस्कृतिक कार्यक्रमों के साथ युवाओं को जोड़ने और अर्जेंटीना के खेल-आधारित शैक्षणिक मंच कटूती! शिक्षा और शिक्षण क्षेत्र में अधिक युवाओं को शामिल करें। कुछ व्यापक उदाहरण भी शामिल किए गए थे, जिसमें गैमिफिकेशन का उपयोग करने के लिए अन्य एकड़ का प्रदर्शन किया गया था। सभी मामलों में ऐसे आधार प्रदर्शित होते हैं जो युवाओं के साथ गैमिफिकेशन की संभावना के लिए पहले से स्थापित हैं।



## अनुशंसाएँ

प्रेरणादायक उदाहरणों के बावजूद, व्यापक पैमाने पर गैमिफिकेशन के आवेदन के साथ अभी भी संघर्ष कर रहे हैं। हितधारकों और संगठनों के लिए बाइक बाधा गलतकरण की स्पष्ट परिभाषा की गलतफहमी या कमी है। बुनियादी गैमिफाईड उपकरण और तत्वों जैसे कि अंक या / और स्पष्ट उद्देश्यों को समझे बिना इनम सिस्टम के निर्माण या अनुप्रयोग को गलत गतिविधि के लिए संभावित खतरा बनता है, जो अप्रभावी और अर्थहीन होता है। यह बदले में युवाओं को लंबे समय तक सकारात्मक रूप से प्रभावित नहीं करेगा जिस तरह से इसे करना चाहिए। सही उद्देश्य को खोना लक्षित दर्शकों की जरूरतों को खोने, दर्शकों को स्वयं और गलत दृष्टिकोण को लागू करने पर भी प्रतिबिंबित करता है। युवा लोग अलग-अलग आयु और हितों के हैं, इसलिए गैमिफिकेशन के मामले में अलग-अलग दृष्टिकोणों को लागू करने की आवश्यकता है। यह याद रखना महत्वपूर्ण है कि 15 से 29 वर्ष के प्रेरक भी अलग हैं, हालांकि दोनों को युवा माना जाता है। यह सामग्री को संदर्भित करता है, साथ ही साथ गैमिफाईड गतिविधि के डिजाइन। सही उपकरण और विधियों का चयन करने की आवश्यकता है। गतिविधि के बावजूद युवाओं को उचित डिजाइन के मामले में काफी आवश्यकता है - ऑफलाइन प्रसंग सेटिंग या डिजिटल ऐप डिजाइन। युवा दर्शकों को वापस आने और लगातार आधार पर रहने के लिए एक आकर्षक आकर्षक या “आकर्षक” कारण की आवश्यकता होती है, या गैमिफिकेशन इसके वांछित परिणाम प्राप्त करने में असफल हो सकता है। बुनियादी ढांचे की योजना, गैमिफिकेशन तत्वों के डिजाइन में निवेश करने और समर्थन प्रणाली प्रदान करने की सिफारिश की जाती है जो आकर्षक गतिविधियों और आकर्षक गतिविधियों के तत्वों को बनाए रखेगी।

गैमिफिकेशन शुरू करने या लागू करने से पहले, न केवल सही गेम तत्वों का चयन किया जाना चाहिए, बल्कि गैमिफिकेशन की पूरी रणनीति तय और संशोधित की गई है। अध्याय 10 में अनुमोदन प्रक्रिया नियोजन और निष्पादन के लिए अनुशंसित दिशानिर्देश प्रदान किए गए थे, जो योजना और डिजाइन विकास की प्रक्रियाओं को सरल बनाने के लिए एएम मार्केटवेस्की के कई कदमों को गैमिफिकेशन संरचना निर्माण के उदाहरण प्रदान करते हैं।

यह समझना महत्वपूर्ण है कि इसे किस प्रकार किया जाना चाहिए और यह क्यों किया जाना चाहिए, क्योंकि प्रेरणा, धारणा, विकल्पों की संभावनाओं और अन्य कारकों के संदर्भ में युवाओं के जुड़ाव से संबंधित अंतराल, सुधार क्षेत्रों और चुनौतियों की पहचान करना महत्वपूर्ण है। अगले प्रतिबिंब, जो कि गैमिफिकेशन गतिविधियों से पहले किए जाने हैं, से संबंधित हैं: डब्ल्यूएचओ शामिल होगा और कैसे गैमिफिकेशन को चलाने की जरूरत है, परिणामस्वरूप आकलन के मानदंडों की पहचान करना और अंतिम उपयोगकर्ताओं के साथ गैमिफिकेशन परीक्षण करना भूलना नहीं है - युवा। लक्ष्य समूह और उनकी प्रतिक्रिया की भागीदारी व्यापार को लॉन्च करने से पहले विपणन अनुसंधान की तरह ही विशेष महत्व है। योजनाबद्ध गतिविधियों पर प्रतिक्रिया का परीक्षण करने और प्रकट करने के बाद, महत्वपूर्ण बात यह है कि प्रतिक्रियाओं को ध्यान में रखना और दूसरों के लिए अनुभव में सुधार करना है। यह मायने नहीं रखता; यह वस्तु डिजिटल लर्निंग ऐप या शैक्षणिक

ग्रीष्मकालीन शिविर है। हम अनुकरण उद्देश्यों के साथ स्पष्ट समझ और आपके उद्देश्य के कनेक्शन के लिए इन चरणों की समीक्षा और आवेदन करने की सलाह देते हैं।

विवरणपट, आउटलाइन, प्राप्तांकप्रणाली जैसे विभिन्न टेम्पलेट्स गैमिफिकेशन अनुभव के लिए उचित गैमिफिकेशन प्रक्रिया को व्यवस्थित करने के लिए उपलब्ध हैं। उपयोगकर्ता-उन्मुख क्रियाओं को डिजाइन करने, उपयोगकर्ता की समस्या, उपयोगकर्ता लक्ष्य और मूल्य प्रस्ताव की पहचान करने की अनुशंसा की जाती है। इस अध्ययन के मामले में, उपयोगकर्ता समूह के रूप में युवा सबसे महत्वपूर्ण है।

गैमिफिकेशन प्रक्रिया स्थापित करने की सिफारिश के रूप में, अध्याय 10 में प्रस्तुत गैमिफिकेशन मॉडल कैनवास - फुर्तीली, लचीला और व्यवस्थित उपकरण, गेम डिजाइन के आधार पर समाधान खोजने और मूल्यांकन करने में मदद कर सकता है और अंततः गैर-गेम वातावरण में व्यवहार विकसित कर सकता है। यह और अन्य टूल्स और टेम्पलेट को गैमिफिकेशन प्रक्रिया को डिजाइन करने के लिए समर्थन के रूप में उपयोग करने की अनुशंसा की जाती है।

इसलिए, अनुशंसा करना कुछ ट्रेकिंग सिस्टम का पालन करना और स्थापित करना है, जबकि गैमिफिकेशन मार्ग डिजाइन करना, जो स्पष्ट रूप से व्यवहार जैसे संकेतकों के विशिष्ट परिवर्तनों का पालन करता है। युवाओं के व्यवहार जैसे लक्षित उपयोगकर्ताओं पर गैमिफिकेशन के प्रभाव को मापने के लिए, यह ध्यान रखने की अनुशंसा की जाती है कि गैमिफिकेशन उपयोगकर्ताओं के व्यवहार को सीधे संशोधित कर सकता है (यानी लक्ष्य समायोजन के माध्यम से, क्रिया करने के लिए निमंत्रण), और अप्रत्यक्ष रूप से (यानीटीमसाहस और प्रेरणामें सुधार करके)।

खाते के अवलोकन, प्रभावली विश्लेषण और उपलब्ध अध्ययन, शोध और अन्य प्रकाशनों को ध्यान में रखते हुए, गैमिफिकेशन की अवधारणा को बढ़ावा देने और युवाओं के लाभों के लिए उपयोग की जाने वाली उचित गैमिफाईड तकनीकों के संभावित परिणामों और प्रभाव को प्रदर्शित करने के लिए अधिक पहलों और अध्ययनों की आवश्यकता होती है। हालांकि, इसके लिए दीर्घकालिक अवलोकन की आवश्यकता होती है, विशेषीकृत “गैमिफिकेशन” की उपस्थिति को ध्यान में रखते हुए गैमिफाईड उपकरण पहले ही व्यापक रूप से उपयोग किए जाते हैं। युवाओं के साथ काम को बढ़ाने के लिए बड़ी जागरूकता को क्षेत्रों में संचार और सीखने (शिक्षण) विधियों को एकीकृत करके पहुंचाया जाना

चाहिए, क्योंकि पहली नज़र में अभी भी लचीला गैमिफिकेशन कार्यान्वयन से बहुत दूर प्रतीत होता है, उदाहरण के लिए, औपचारिक शिक्षा, व्यवसाय प्रबंधन या रोजगार।

हैडबुक के निर्माण ने युवा, भागीदारी उपकरण के रूप में गैमिफिकेशन के मुख्य विषय के साथ राष्ट्रीय, क्षेत्रीय और वैश्विक स्तर पर भविष्य के दीर्घकालिक कार्य की आवश्यकता को प्रेरित किया है। सिफारिशें अध्ययन समीक्षा, केस स्टडीज और ऑनलाइन प्रश्नावली के साथ-साथ परियोजना भागीदारों से प्रतिक्रिया के दौरान साहित्य अनुसंधान, डेस्क शोध, अवलोकन और बैठकों के माध्यम से डेटा संग्रह पर आधारित होती हैं। परियोजना भागीदारों के अनुभव, साथ ही साथ स्वयंसेवकों और प्रासंगिक हितधारकों की भागीदारी का उपयोग गैमिफिकेशन से संबंधित मातात्मक और गुणात्मक डेटा के व्यापक दायरे को इकट्ठा करने के लिए किया गया है। बनाए गए हैडबुक को समर्थन क्षेत्र और युवा क्षेत्र में गैमिफिकेशन तत्वों के उपयोग को बढ़ाने के लिए एक संदर्भ उपकरण के रूप में देखा जाना चाहिए।

प्रभावी गैमिफिकेशन पर्यावरण (वास्तविक जीवन या डिजिटल पर्यावरण) की स्थापना पर समझने की दिशा में अधिक अध्ययन और युवा कार्य परियोजनाएं प्रक्षेपण होने की आवश्यकता है। अवधारणा की गहरी समझ तक पहुंचने का सबसे प्रभावी तरीका व्यावहारिक गैमिफिकेशन घटनाओं के कार्यान्वयन के लिए दिशानिर्देशों का समाधान करना है, जो गहन शोध पर आधारित हैं। युवाओं के काम के रूप में गैमिफिकेशन अभी भी खराब वर्णन किया गया है, क्योंकि गैमिफिकेशन ने शिक्षा और व्यापार प्रबंधन के संदर्भों में और अधिक अध्ययन किया है। उदाहरण के लिए, ऐसे वास्तविक प्रश्नों की खोज करने की आवश्यकता है, उदाहरण के लिए, यदि वास्तविक जीवन के माहौल में युवा श्रमिकों द्वारा पर्याप्त रूप से गैमिफिकेशन गतिविधियां की जाती हैं, या क्या युवाओं के बीच गैर-डिजिटल गैमिफाईड तकनीकों की समझ और मान्यता की कमी है या नहीं - डिजिटल या गैर-डिजिटल - पर्यावरण गैमिफिकेशन के मामले में अधिक प्रभावी है।

ये विषय महत्वपूर्ण हैं और युवा क्षेत्र में गैमिफिकेशन के आवेदन के ज्ञान कुंड में मूल्यवान योगदान ला सकते हैं।





