



MALAGA, ŠPANJOLSKA
Sunčica Ban

**GAMIFICATION – DISEMINACIJA MOBILNOSTI U SKLOPU
ERASMUS+ PROJEKTA (KA₁)
ŠKOLA JE FORA – ZAIGRAJMO SE I UČIMO**

SADRŽAJ

TEČAJ – GAMIFICATION

STRATEGIJE I ELEMENTI IGRIFIKACIJE

IGRIFIKACIJA I IGRA U NASTAVI

PRIMJERI DOBRE PRAKSE



DIZAJNIRANJE IGRIFIKACIJE U NASTAVI - RADIONICA





IGRA



DEFINICIJA:

Korištenje elemenata oblikovanja igre u neigrajućem kontekstu – metafora igre u „zadacima realnog života“.

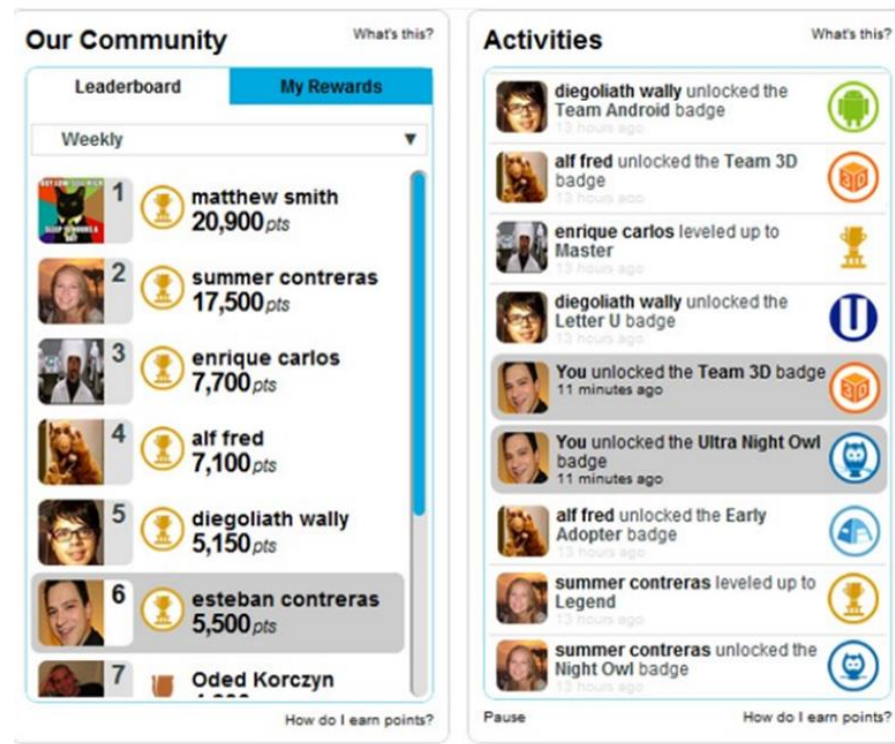
PRIMJER:

- aplikacije za vježbanje
- pranje zubi

IGRIFIKACIJA U SVAKODNEVICI

CILJEVI:

- pojačati motivaciju
- utjecati na ponašanje i navike
- povećati angažiranost
- razvijati sposobnosti



[Fitocracy](#) (fitness), [Mint](#) (finances), [Classcraft](#) (classroom), [HabitRPG](#) (productivity), and [SuperBetter](#) (health).

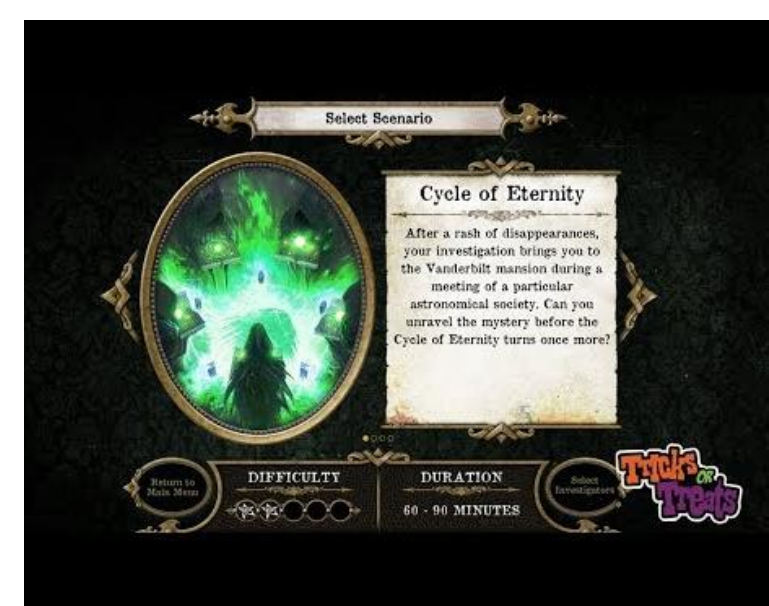
ELEMENTI, STRATEGIJE, MEHANIKA, DINAMIKA

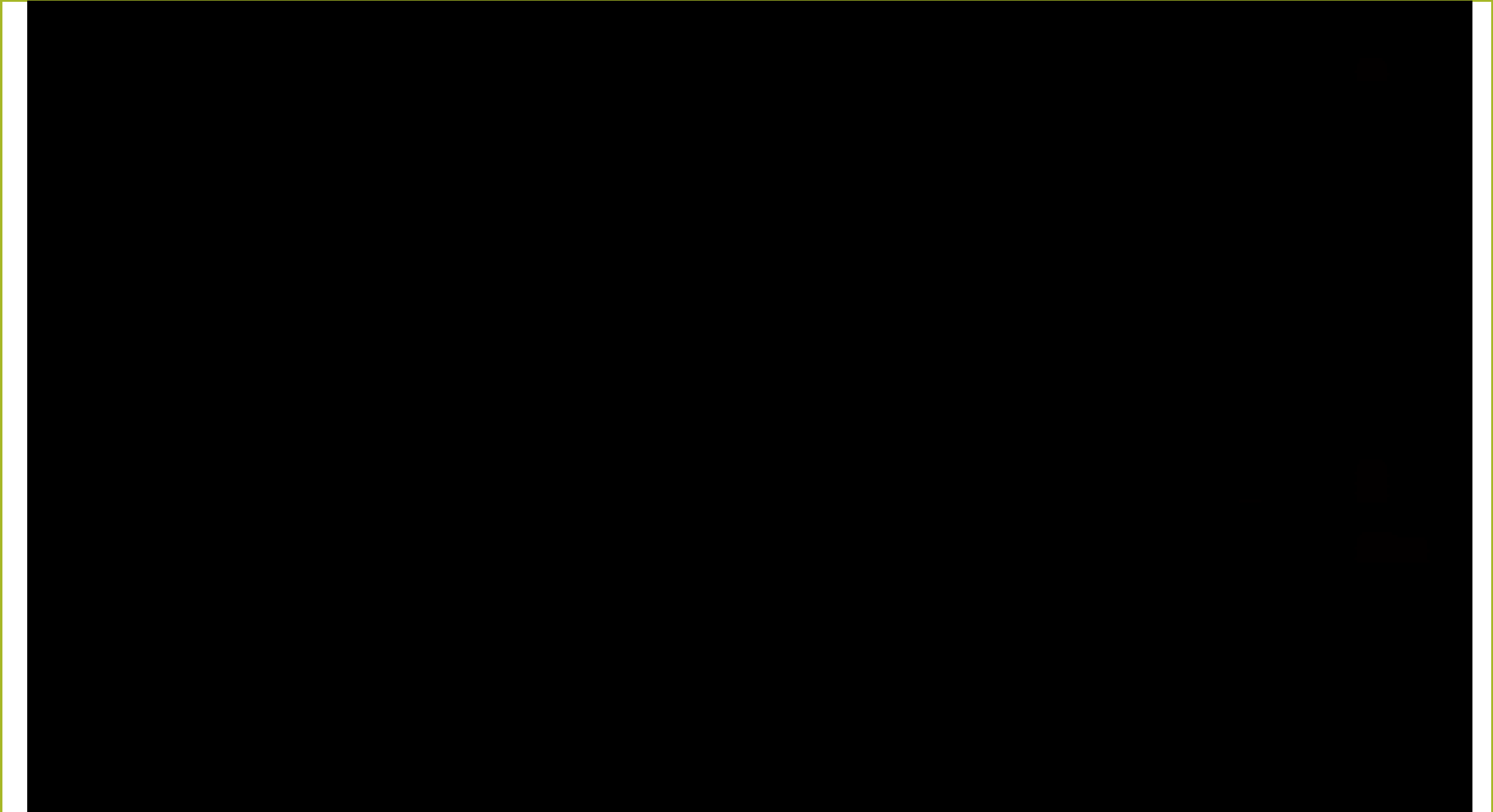
- PRAVILA, CILJEVI, ISHODI – jasno postavljeni/definirani na svakom koraku puta
- PRIČA/POTRAGA
- IZAZOVI/RAZINE – ravnoteža između izazova (problema) i vještina, napredovanje
- POMOĆ/ŠANSE/PONAVLJANJE NIVOA – motivacija i prilika za napredovanje
- POHVALE/NAGRADE – bodovi, značke, rang liste (natjecanje)



TRENUTNA povratna informacija na djelovanje

- TIMOVI – čekanje na red, suradnja
- OSTVARENJE ISHODA – „šef” bitke, putovanje heroja
- ZABAVA







IGRIFIKACIJA U NASTAVI

DEFINICIJA:

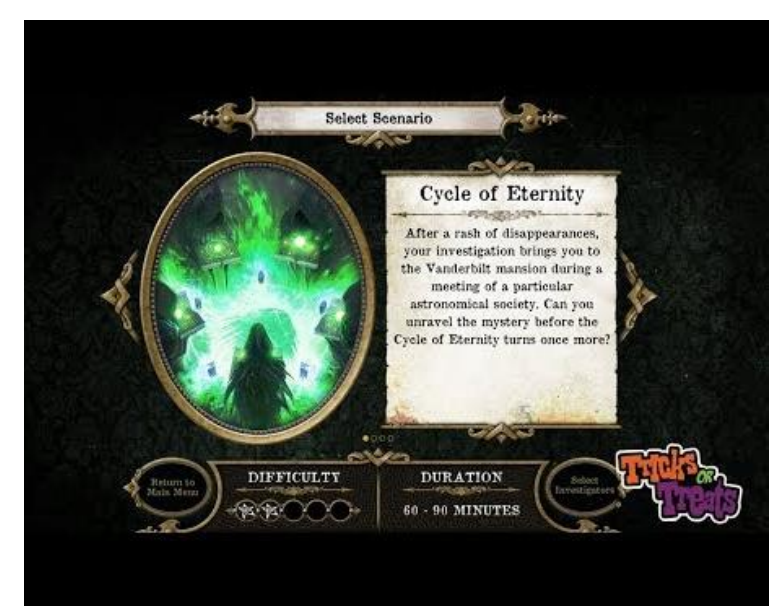
Korištenje elemenata oblikovanja igre u neigrajućem kontekstu – metafora igre u „zadacima realnog života“.

CILJEVI:

- pojačati motivaciju, interes
- utjecati na ponašanje
- povećati angažiranost
- razvijati sposobnosti
- učiniti učenje zabavnim
- potaknuti „ovisnost“ o učenju
- potaknuti samostalnost i iskustveno učenje



PREDNOSTI





ELEMENTI, STRATEGIJE, MEHANIKA, DINAMIKA

- **PRAVILA I CILJEVI** – jasno postavljeni/definirani na svakom koraku puta
- **PRIČA/POTRAGA**
- **IZAZOVI/RAZINE** – ravnoteža između izazova (problema) i vještina, napredovanje
- **POMOĆ/ŠANSE/PONAVLJANJE NIVOA** – motivacija i prilika za napredovanje
- **POHVALE/NAGRADE** – bodovi, značke, rang liste (natjecanje)

6



TRENUTNA **povratna informacija** na djelovanje

- **TIMOVI** – čekanje na red, suradnja
- **OSTVARENJE ISHODA** – „šef” bitke, putovanje heroja
- **ZABAVA**

PRIMJER



PREDNOSTI

- Uvažavanje potreba učenika čije je prirodno okruženje IKT.
- Povećanje interesa, motivacije i suradnje.
 - Razvoj samostalnosti, spremnosti i sposobnosti povezivanja.
- Smanjen strah od pogrešaka.
- Učenik može kontrolirati svoja postignuća i napredak.

NEDOSTACI

- Učenici postižu bolje rezultate u praktičnim zadacima, a ispodprosječne u pisanim zadacima.
 - Traži od nastavnika dodatna ulaganja u pripremu nastave, a učenicima oduzima dosta vremena.
 - Opasnost nagradi – unutarnja i vanjska motivacija.

PRIMJENJIVOST U NASTAVI



Kickstarter

An American crowdfunding platform has launched a campaign on Canny bot - a robot toy that can be controlled remotely via a programme and is used to teach children practical coding skills.



Quizlet

A web and mobile application to study Math, Science, Languages, Arts quicker via games and flashcards for free. It's used by half of the universities of the USA and is said to help with progress a lot.



Khan Academy

Designs interactive video short lessons and supplies users with practice exercises and additional materials for creative learning of different subjects at their own pace.



Duolingo

Language-learning game with more than 8 millions downloads on Google Play. The social app encourages to level app earning points, get virtual currency and learn with friends.



ClassDojo

An interactive, funny and practical solution that connects children with teachers and helps create and manage better learning via virtual classes, sharing media and messaging.



Kahoot

A solution to use at school and at work for e-learning. While playing, anyone feels more comfortable and confident in vocabulary quizzes, multiplication, geography and more.

RADIONICA – DIZAJNIRANJE IGRIFIKACIJE U NASTAVI

HVALA NA PAŽNJI! 😊