

# IGRIFIKACIJA NASTAVE I PRIČANJE PRIČA

diseminacija Erasmus projekta:  
“Škola je fora – za**GRAJMO** se i učimo! –

Drugi stručni skup ŽSV-a vjeroučitelja OŠ i SŠ Krapinsko-zagorske županije  
Zabok

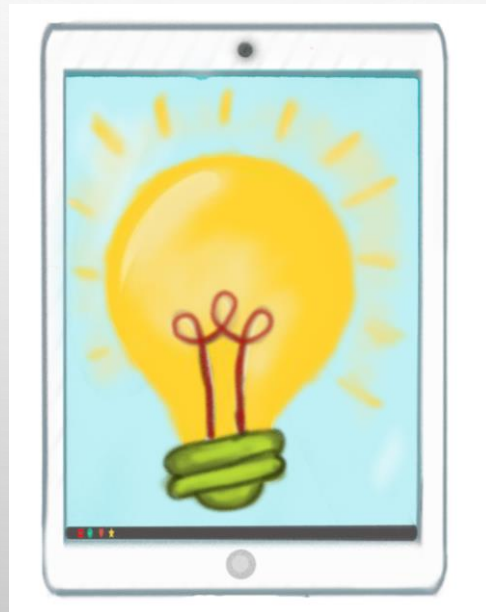
28.02. 2022.





# PRIČANJE PRIČA

## STORYTELING



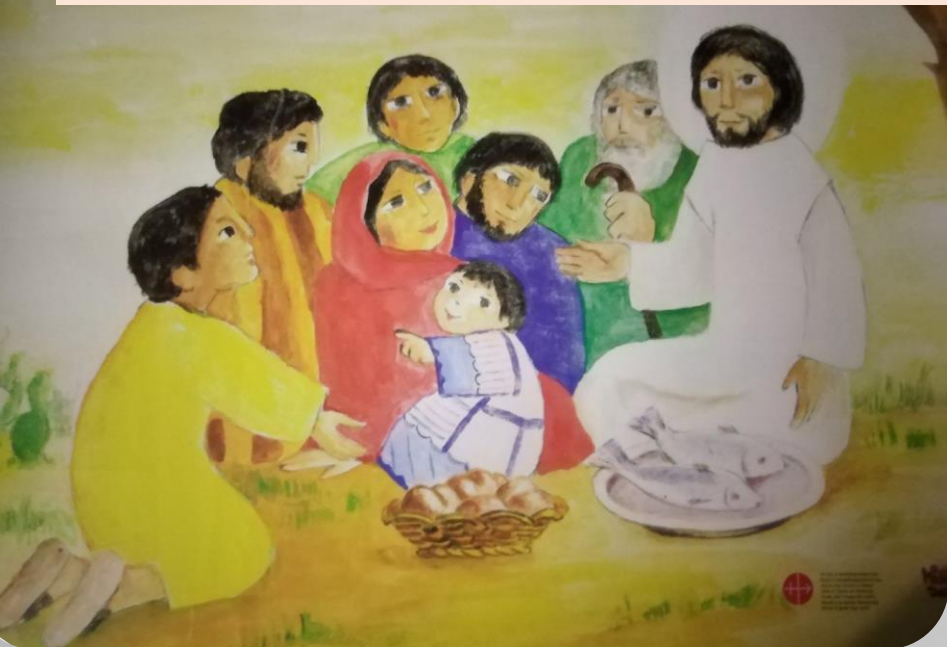
Ugradi svoje  
iskustvo!!!

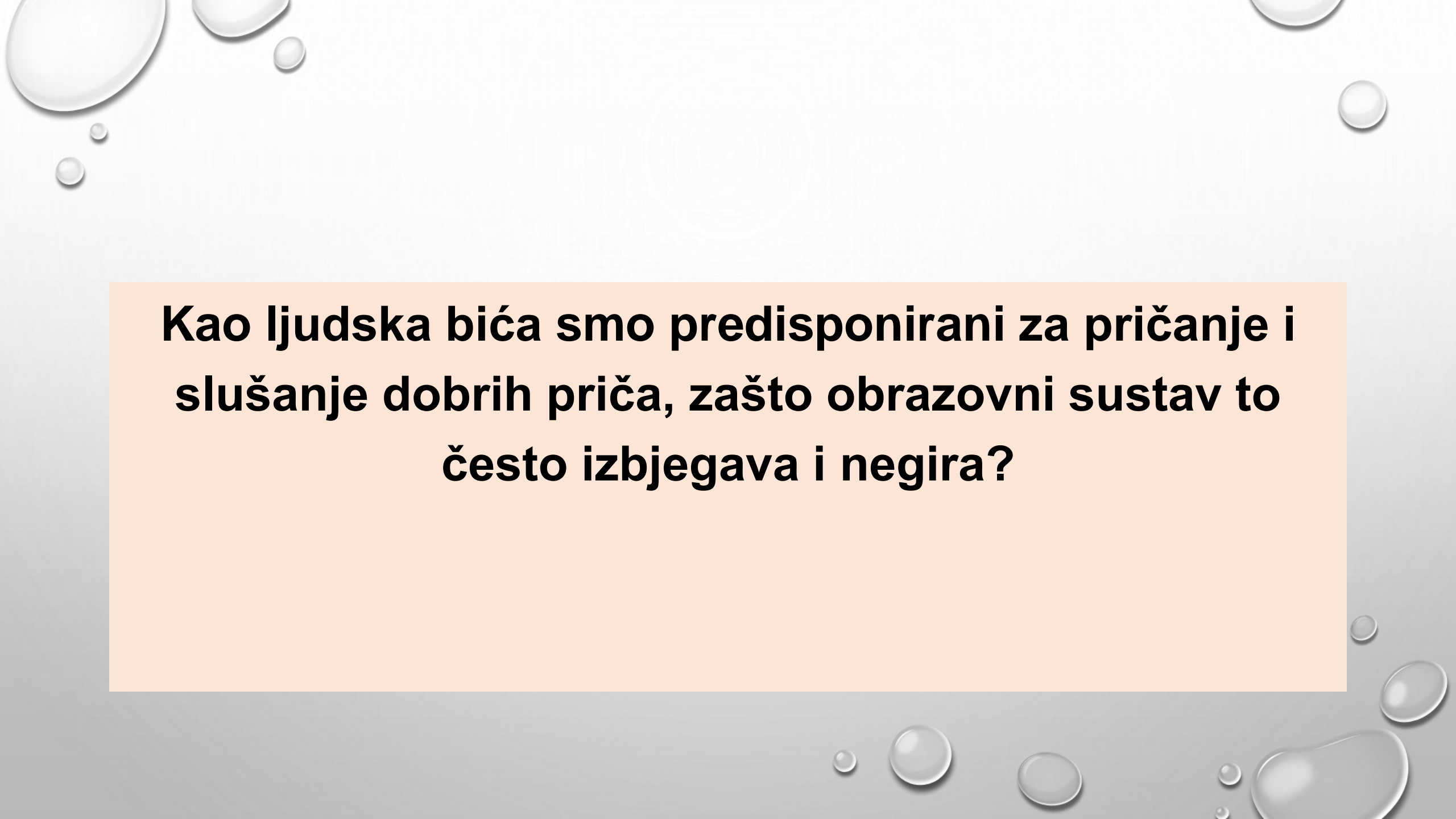
- PRIPOVIJEDANJE JE PREČICA ZA VEĆINU VJEŠTINA ZA KOJE ŽELIMO DA IH UČENICI RAZVIJU U ŠKOLI (JEZIK, VJEŠTINE PISMENOSTI, LOGIČKO RAZMIŠLJANJE, KRITIČKO RAZMIŠLJANJE, KULTURNA SVIJEST, KREATIVNOST, MEĐULJUDSKI ODNOSI, EMOCIONALNA INTELIGENCIJA...).

Za sve koji su (više) zainteresirani za *storytelling*, preporučila bih zaista sjajnu knjigu "Život pripovijedanja" Jonathana Gottschalla. Učiteljima bih preporučila da pročitaju sve od Kendal Haven i nevjerojatnu knjigu koju upravo čitam: "Što je Priča? Storytelling s djecom kao put prema sretnom životu" Stephena Spitalnyja.

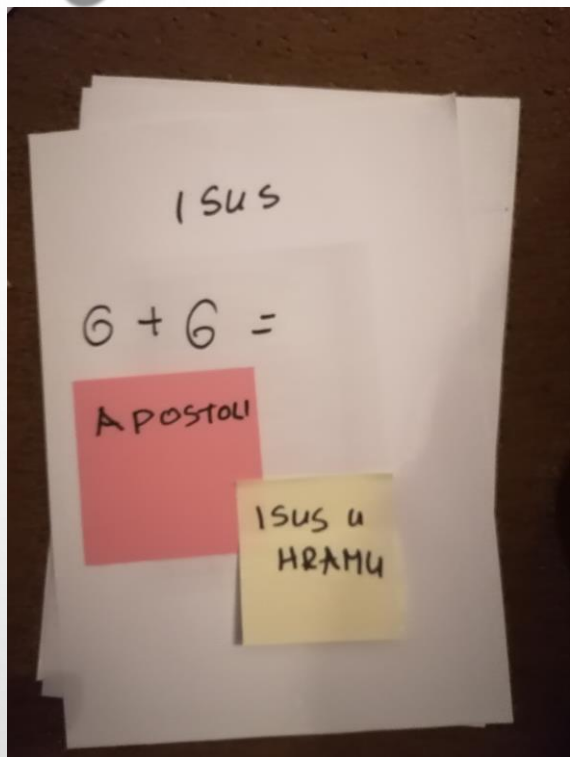


- Pripovijedanjem - vještina 21. stoljeća

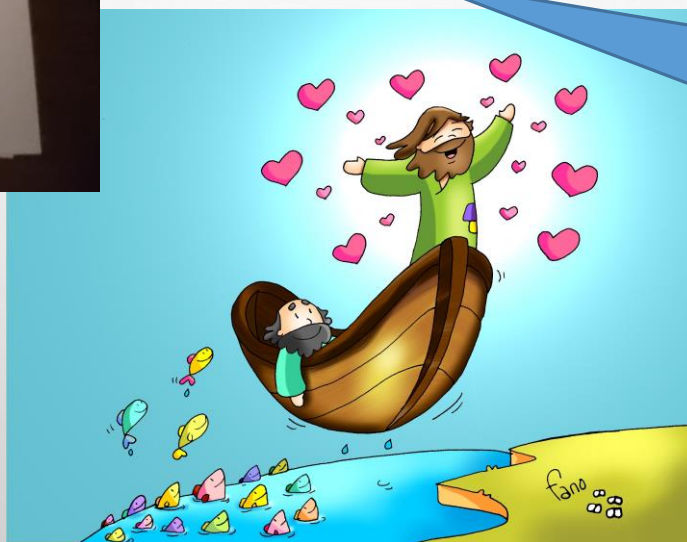




**Kao ljudska bića smo predisponirani za pričanje i slušanje dobrih priča, zašto obrazovni sustav to često izbjegava i negira?**



Matematika  
ili.....ZADAJTE  
UČENICIMA DA  
putem  
matematičkih  
zadataka predstave  
ISUSA!



...a onda slijedi  
pričanje priča

# IGRIFIKACIJA U OBRAZOVANJU

gemifikacija





Na temelju slike  
napišite svoju  
definiciju  
igrifikacije!

<https://bit.ly/ZABOK2>

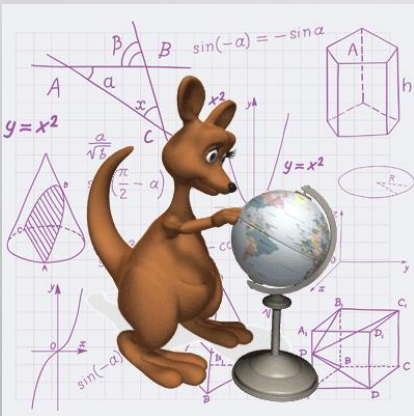


[https://padlet.com/marica\\_celjak/1ub9b816m05x8htk](https://padlet.com/marica_celjak/1ub9b816m05x8htk)



# POMOĆNO SREDSTVO ZA PREVLAĐAVANJE NEDOSTATKA ANGAŽMANA I INTERESA ILI DOSADE U OBRAZOVANJU

## Korištenje elemenata igre



- Dinamika – percepcija i iskustvo igre, a uključuje elemente kao što su crtež, narativni stil, cilj.
- Mehanika – set pravila, tj. ono što igru pokreće naprijed.
- Elementi koji služe za vrednovanje igrača/učenika.

**IGRIFIKACIJA AKTIVNOSTI U SVRHU  
OSTVARENJA ISHODA  
-korištenje elemenata igre u nastavi**



## 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**



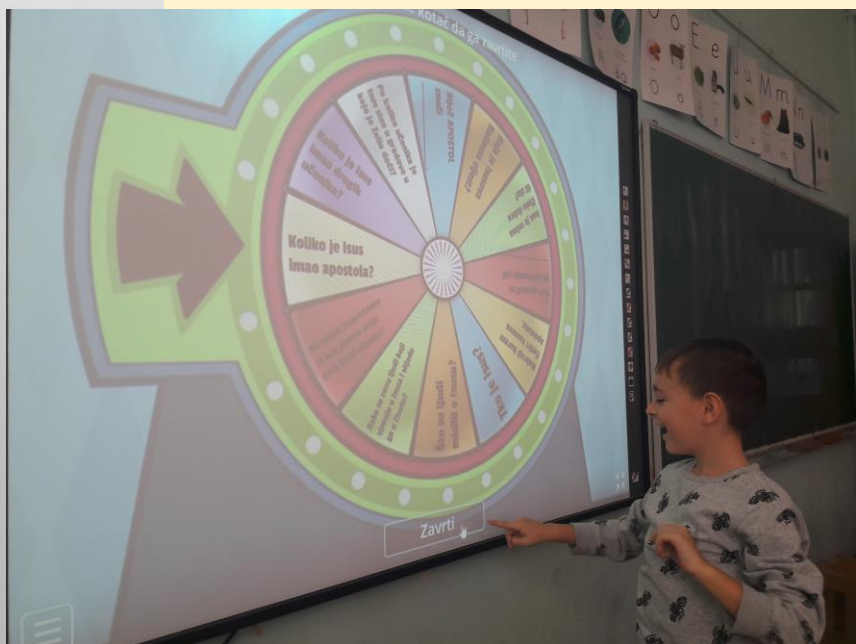
- **PREDNOSTI PRIMJENE IGRIFIKACIJE**

- ✓ poticanje više razine uključenosti igrača (učenika) te postizanje visoke razine koncentracije, interesa i pažnje.
- ✓ sadržaj igrifikacije postaje privlačniji (tj. ono što se treba naučiti).
- ✓ postizanje željenih ciljeva i učinaka unutar kraćeg vremenskog perioda.
- ✓ stvaranje mogućnosti za dizajn, nadgledanje (opažanje) i utjecanje na ponašanje sudionika.



- **PREDNOSTI PRIMJENE IGRIFIKACIJE**

- ✓ emocionalni stav učenika prema igri je pozitivniji nego prema "klasičnom načinu" učenja.
- ✓ učenici duže pamte kroz igru naučene sadržaje pa je i razina primjenjivosti tako stečenog znanja viša.



- **PREDNOSTI PRIMJENE IGRIFIKACIJE**

✓ igre simulacije pozitivno utječu na osjećaj kontrole situacije, okoline i vlastite sudbine jer učenik stječe dragocjeno iskustvo koje inače ne bi mogao steći.



- **IZAZOVI PRIMJENE IGRIFIKACIJE**

- nedostatak precizno definiranog cilja može umanjiti razinu učinkovitosti u usporedbi s primjenom tradicionalnih metoda.
- ponekad je teže postići ravnotežu između obrazovnih komponenti i komponenti same igre.



KAR

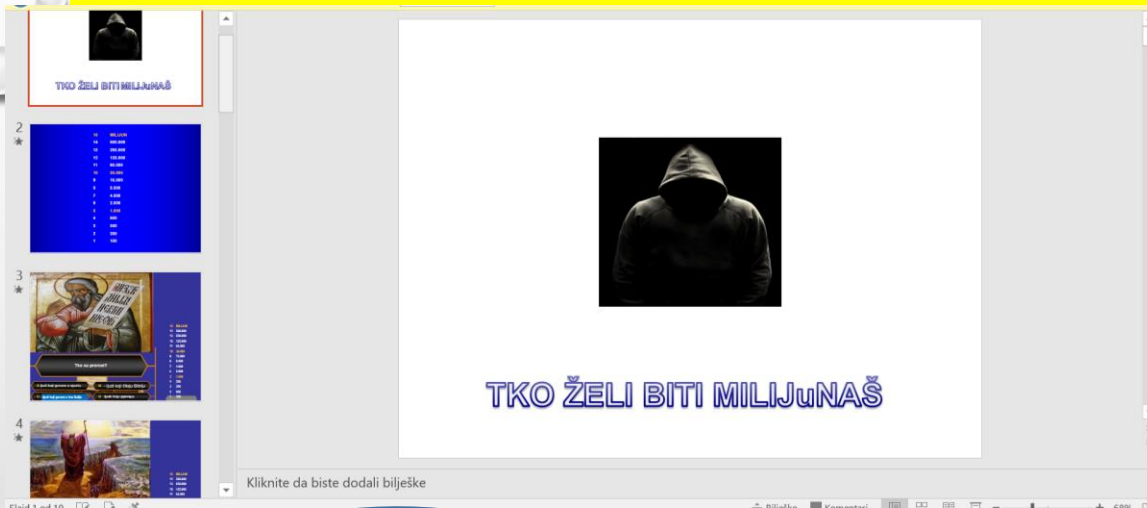
..igrajmo se



ŠTO!!!!



# IGRA MILIJUNAŠA: [BIT.LY/RNOŠBEDEX](https://bit.ly/rnošbedex)



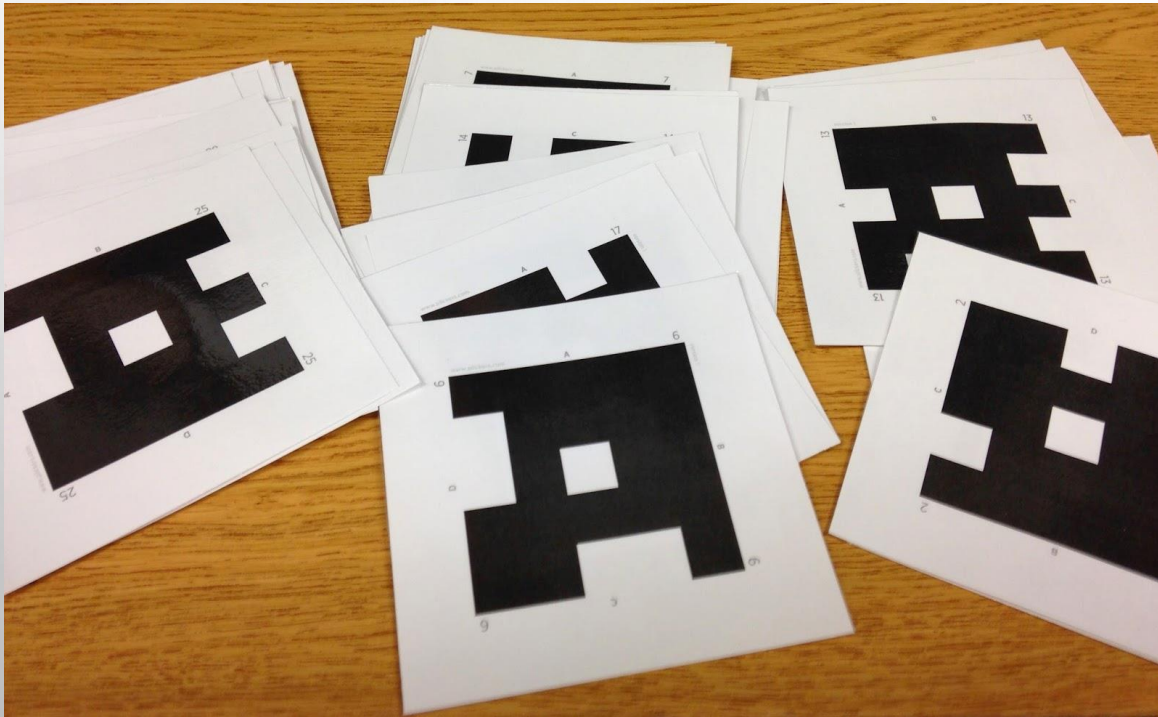
Koje još igre koristite ,  
a baziraju se na  
kvizu?



[bit.ly/PISANICE](https://bit.ly/PISANICE)



**DAN-NOĆ** MOŽE BITI I U SVRHU VREDNOVANJA  
(UČENJE KAO UČENJE ILI VREDNOVANJE  
NAUČENOG AKO KORISTIMO **PLICKERS**)



<https://youtu.be/ni3OjlnxbI0>

...IGRAJMO SE ZABAVNIH PITANJA KOJA  
TRAŽE OZBILJNE ODGOVORE

**JE LI VODA KOJU DANAS PIJEMO  
ISTA KAO I ONA KOJU JE PIO  
ISUS? OBJASNI ODGOVOR!!!**

4.min za  
grupni rad

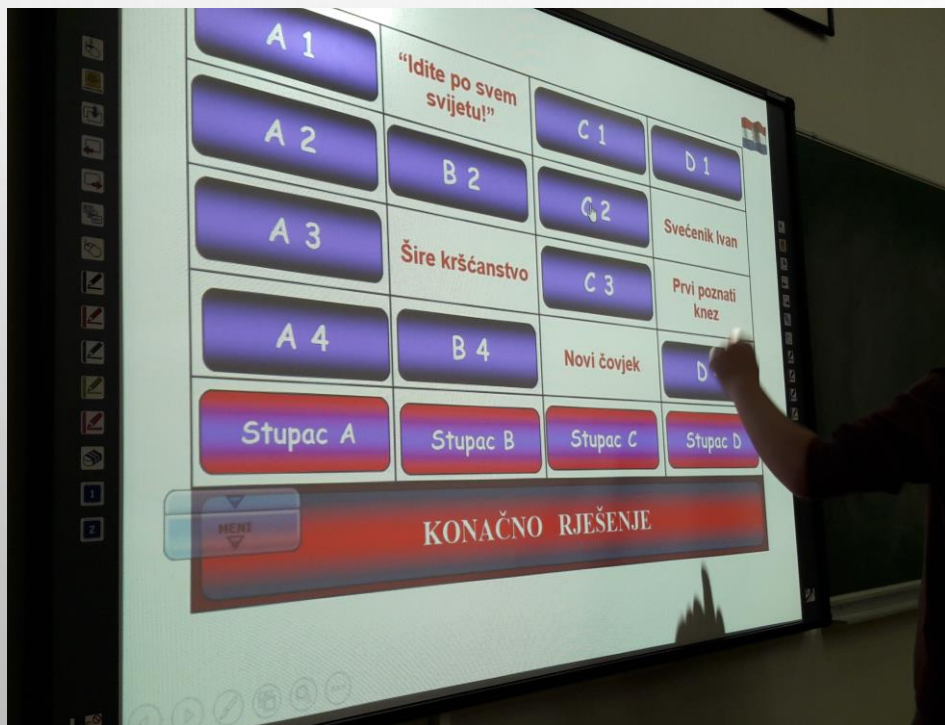
**DA /NE**

3.min za prezentiranje

VODA???



# I JOŠ NEKE POZNATE IGRE...



# Potruga za blagom i društvene igre



[https://bit.ly/  
ZABOK22](https://bit.ly/ZABOK22)



https://www.ks.hr/naslovnica/24/0991-izlazak-drusvena-igra.html

### Izlazak - društvena igra

Društvena igra za osobe od 14 do 114 godina

Autori: Vanja Bemko

**149,00 kn**  
s PDV-om

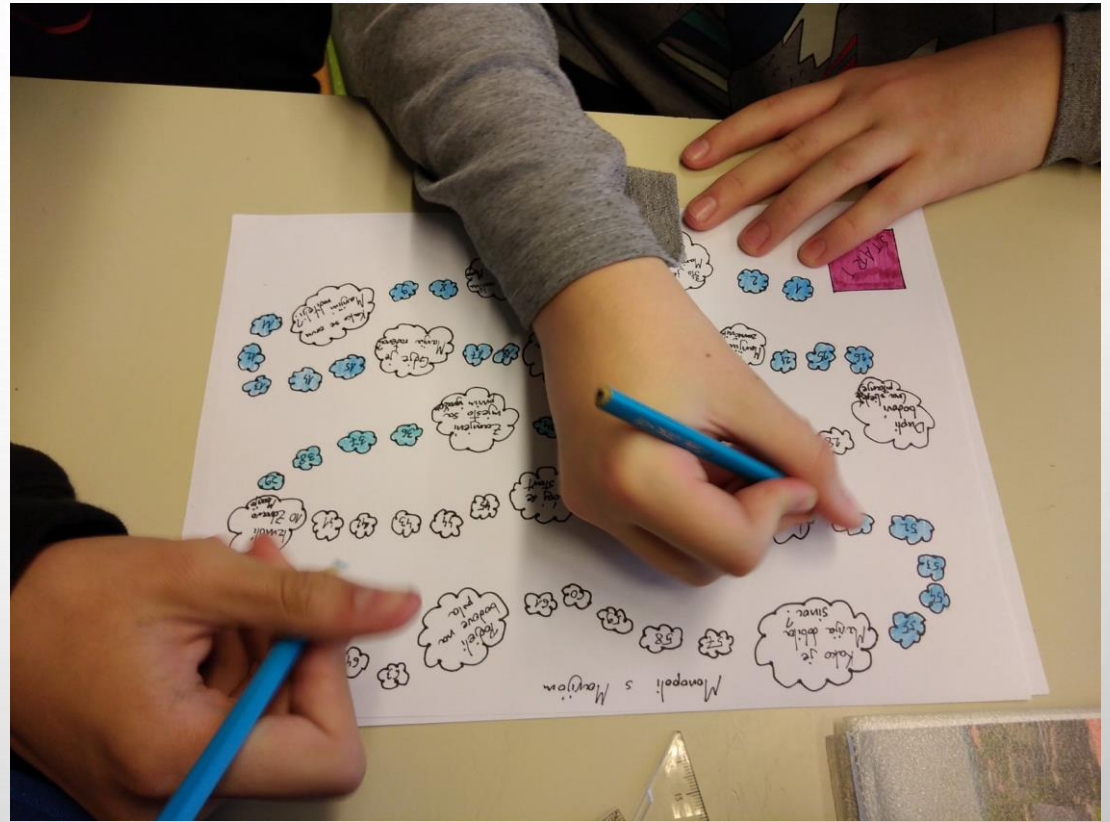
Količina

Dijeli [f](#) [t](#) [in](#) [p](#) [✉](#)



Pariska opština - Ujedinjeno Kraljevstvo





<https://bit.ly/ZABOK4>

Zadatak za sudionike



# Bookwidget

<https://www.bookwidgets.com/>



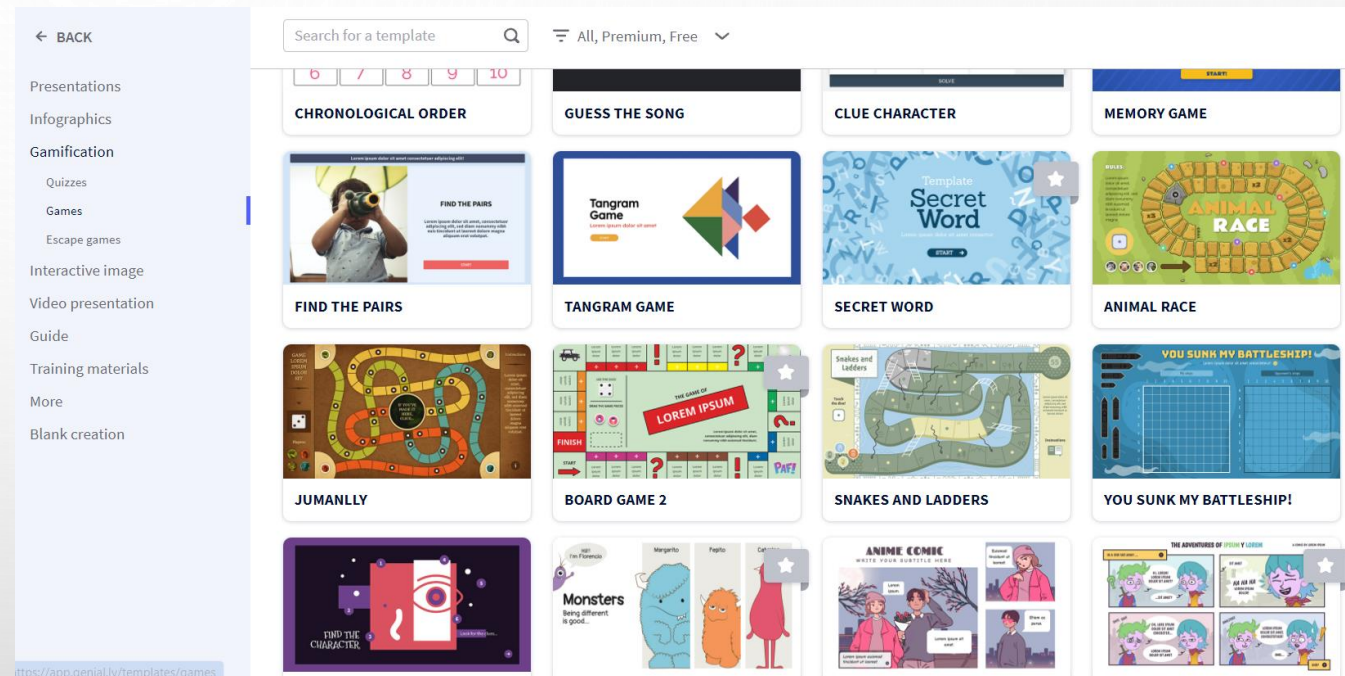
BOOKWIDGET je digitalni alat koji sadrži preko 40 različitih predložaka za izradu interaktivnih vježbi. Koristi se na računalima, tabletima, pametnim telefonima.



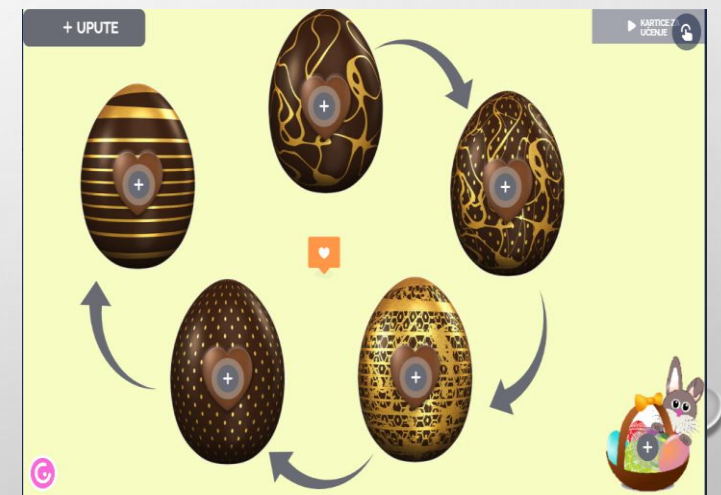
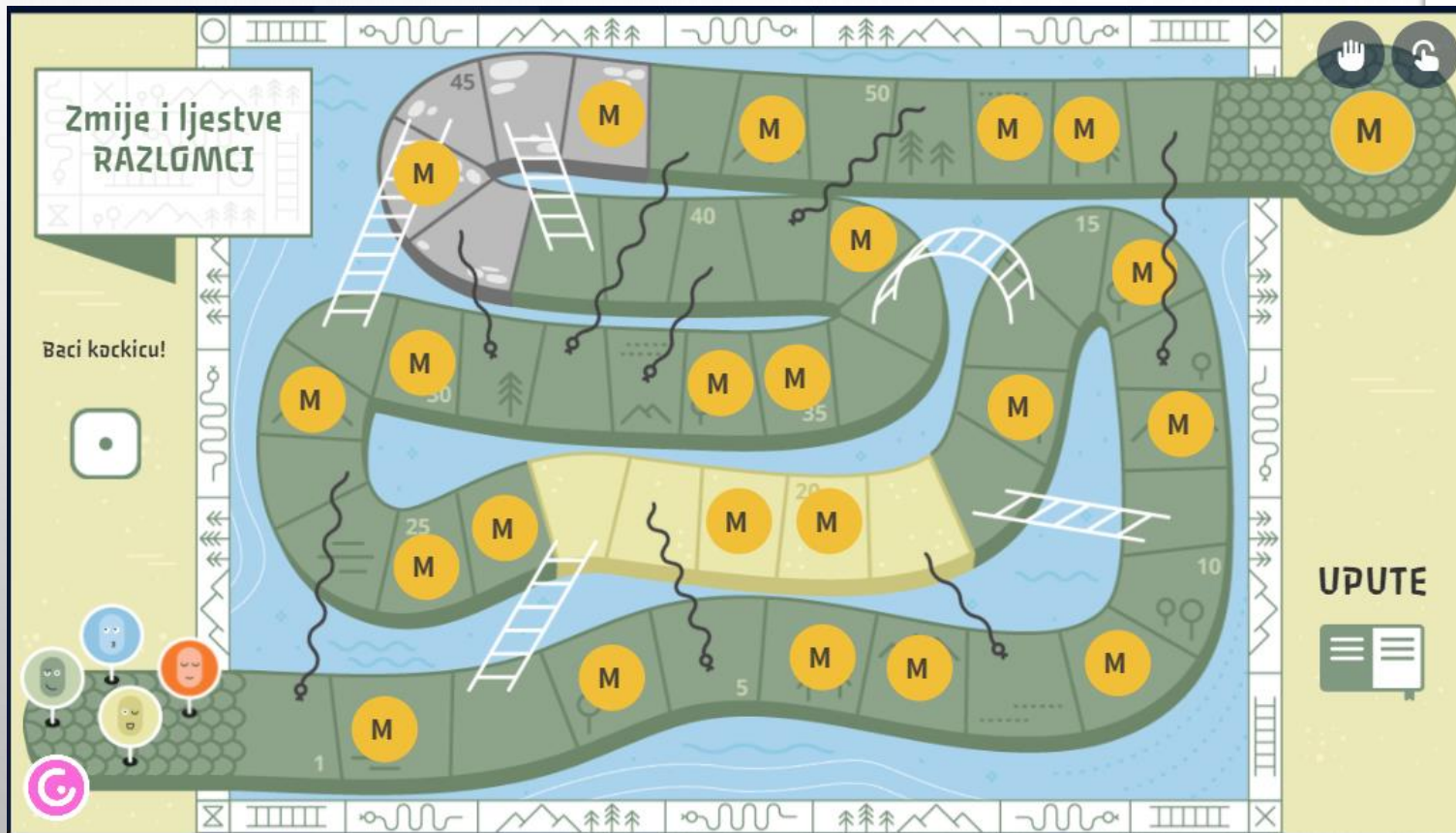
## Bookwidget – sadržaj i dijeljenje

# Genial.ly

<https://genial.ly/>



# IGRE NA PLOČI



# THINGLINK

<https://bit.ly/ZABOK3>



thinglink..

# PITANJA I ODGOVORI :

?

<https://forms.office.com/r/VVrSaqFhuY>



**...MOGU LI MOJI VJEROUČENICI BITI  
SUPERHEROJI VJERE ?!!!**







HVALA NA PAŽNJI!

