

IGRIFIKACIJA I UČENJE BAZIRANO NA IGRI

- diseminacija Erasmus projekta: “Škola je fora – zaIGRAJMO se i učimo! –

Aktiv RN OŠ Bedekovčina

9.12. 2021.



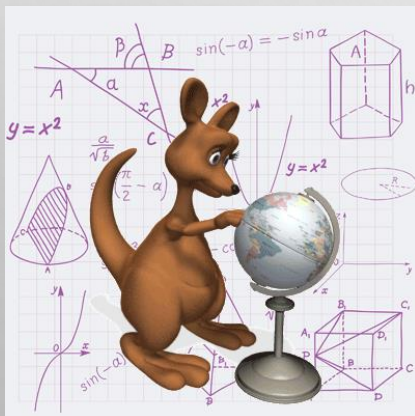
IGRIFIKACIJA U OBRAZOVANJU

gemifikacija



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

- 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.



**Korištenje
elemenata
igre**



Na temelju slike napišite
svoju definiciju igrifikacije!

- **UPOTREBOM IGARA U PROCESU** učenja dolazi do **aktivnog** uključivanja igrača (učenika) u igru i težnji ka rješavanju problema.
- ***izazov se treba podudarati s vještinama, mogućnostima i sposobnostima igrača.***
- IGRA OBUHVAĆA MNOGE VAŽNE ASPEKTE UČENJA,
 - ✓ interakcija,
 - ✓ poduzimanje rizika,
 - ✓ prilagodba, izazovi,
 - ✓ davanje tražene informacije „na vrijeme“ i „na zahtjev“
 - ✓ stavljanje iste u odgovarajući kontekst i situaciju



• **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.
- ✓ 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.
- ✓ 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.

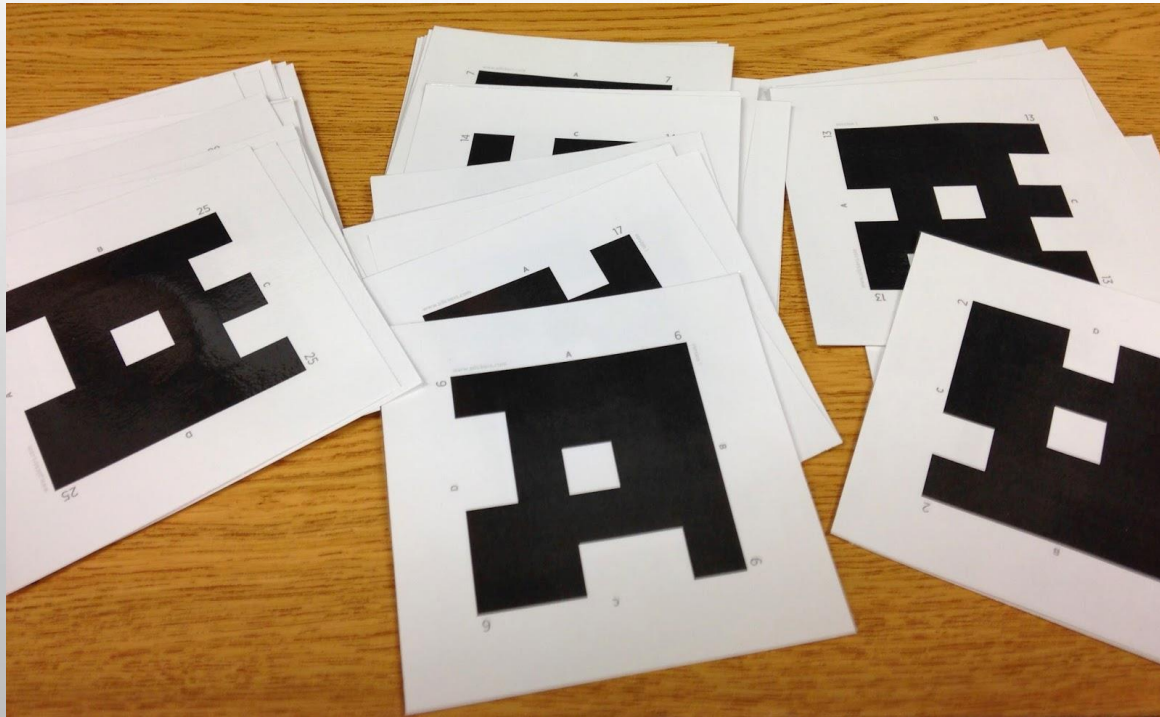


Matematika ili.....ZADAJTE
UČENICIMA DA putem matematičkih
zadataka predstave SEBE

Figure Me Out!

My age: 17×2	My shoe size: $20 \div 2$	My Birth Month: $16 \div 4$
My birthdate: 2^2	This is me: 	The number of people in my family: $24 \div 8$
The number of letters in my name: $72 \div 9$	The typical voice level of our classroom: $24 \div 12$	The number of pets I own: $6 \div 6$
How many vacations I have been on: $64 \div 8 \times 1$	The number of states I have visited: 5×3	The number of Brewer Games I've been to: $21 \div 3$

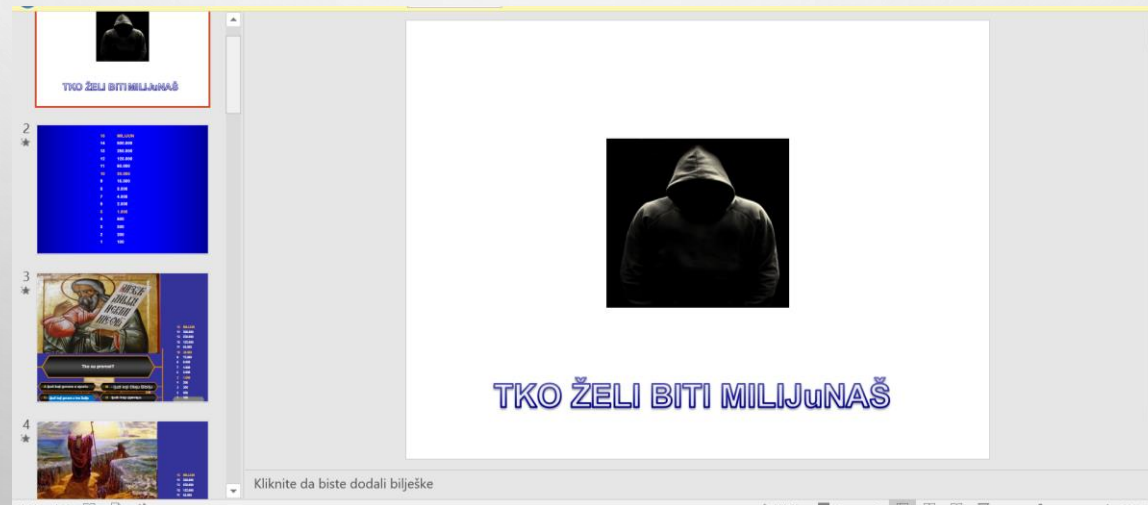
DAN-NOĆ MOŽE BITI I U SVRHU VREDNOVANJA
(UČENJE KAO UČENJE ILI VREDNOVANJE
NAUČENOG AKO KORISTIMO **PLICKERS**)



<https://youtu.be/ni3OjlnxbI0>

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

- [HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/PRESENTATION/D/1LNxJI5XaxvZita_AAVPGZ8HNIpXngZal/edit?usp=sharing&ouid=110278471050561378496&rtPOF=true&sd=true](https://docs.google.com/presentation/d/1LNxJI5XaxvZita_AAVPGZ8HNIpXngZal/edit?usp=sharing&ouid=110278471050561378496&rtPOF=true&sd=true)



KAR

..igrajmo se



ŠTO!!!!

...IGRAJMO SE ZABAVNIH PITANJA KOJA
TRAŽE OZBILJNE ODGOVORE

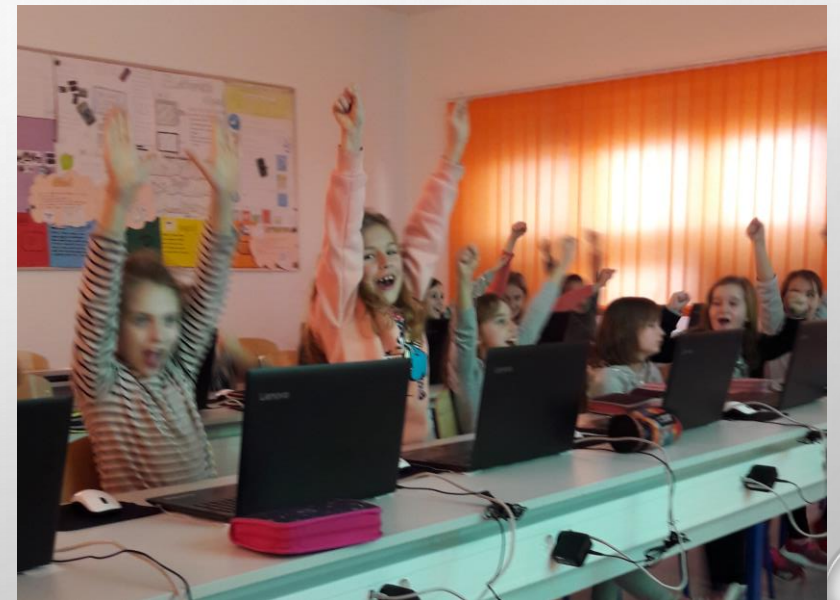
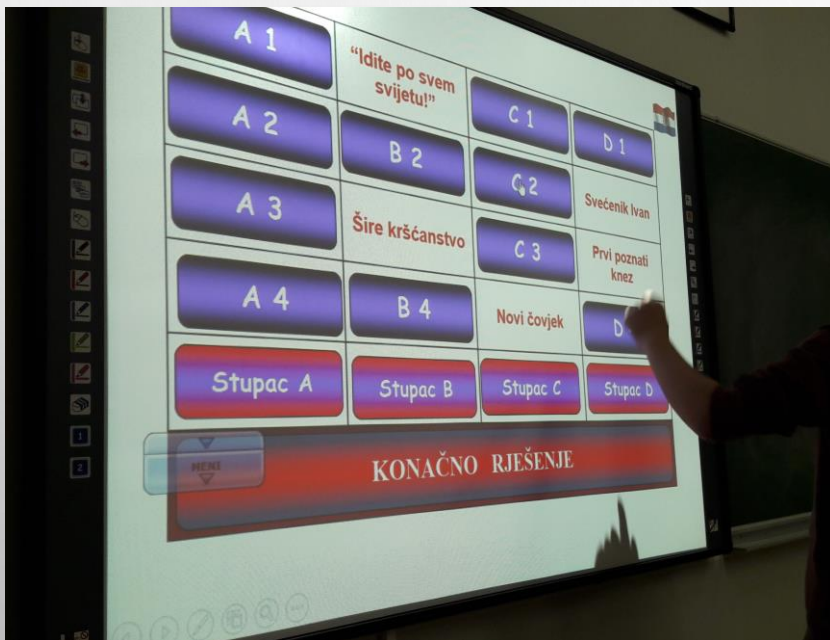
**JE LI VODA KOJU DANAS PIJEMO
ISTA KAO I ONA KOJU SU PILI
DINOSAURI? OBJASNI ODGOVOR!!!**

4.min za
grupni rad

DA /NE

3.min za prezentiranje

I JOŠ NEKE POZNATE IGRE...



Potruga za blagom i društvene igre





Potruga za blagom i društvene igre uz Bookwidget i Genial.ly



BookWidgets
Ambassador



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/>



The screenshot shows the Genial.ly website interface. On the left is a navigation menu with options: BACK, Presentations, Infographics, Gamification, Quizzes, Games, Escape games, Interactive image, Video presentation, Guide, Training materials, More, and Blank creation. The main area features a search bar and a filter dropdown set to 'All, Premium, Free'. Below this is a grid of 12 game templates, each with a preview image and a title: CHRONOLOGICAL ORDER, GUESS THE SONG, CLUE CHARACTER, MEMORY GAME, FIND THE PAIRS, TANGRAM GAME, SECRET WORD, ANIMAL RACE, JUMANLLY, BOARD GAME 2, SNAKES AND LADDERS, and YOU SUNK MY BATTLESHIP!. At the bottom, there are more templates including 'FIND THE CHARACTER', 'Monsters', and 'ANIME COMIC'.

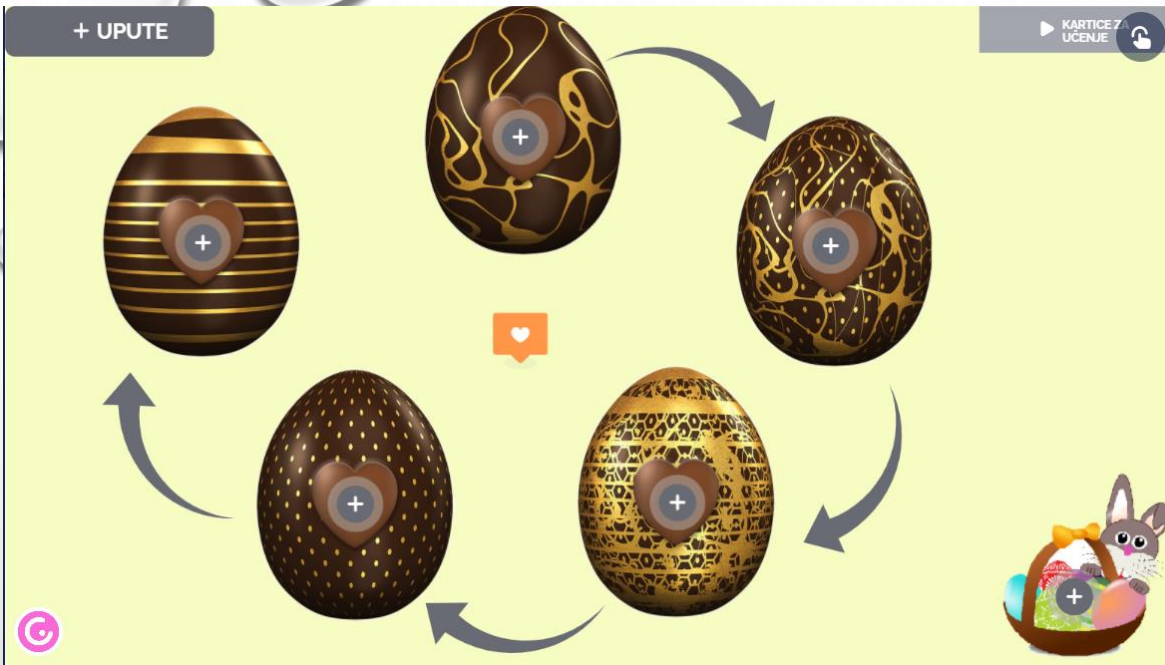
<https://app.genial.ly/templates/games>



[BIT.LY/BLAGO_DEC](http://bit.ly/BLAGO_DEC)



<http://bit.ly/TRokuT>



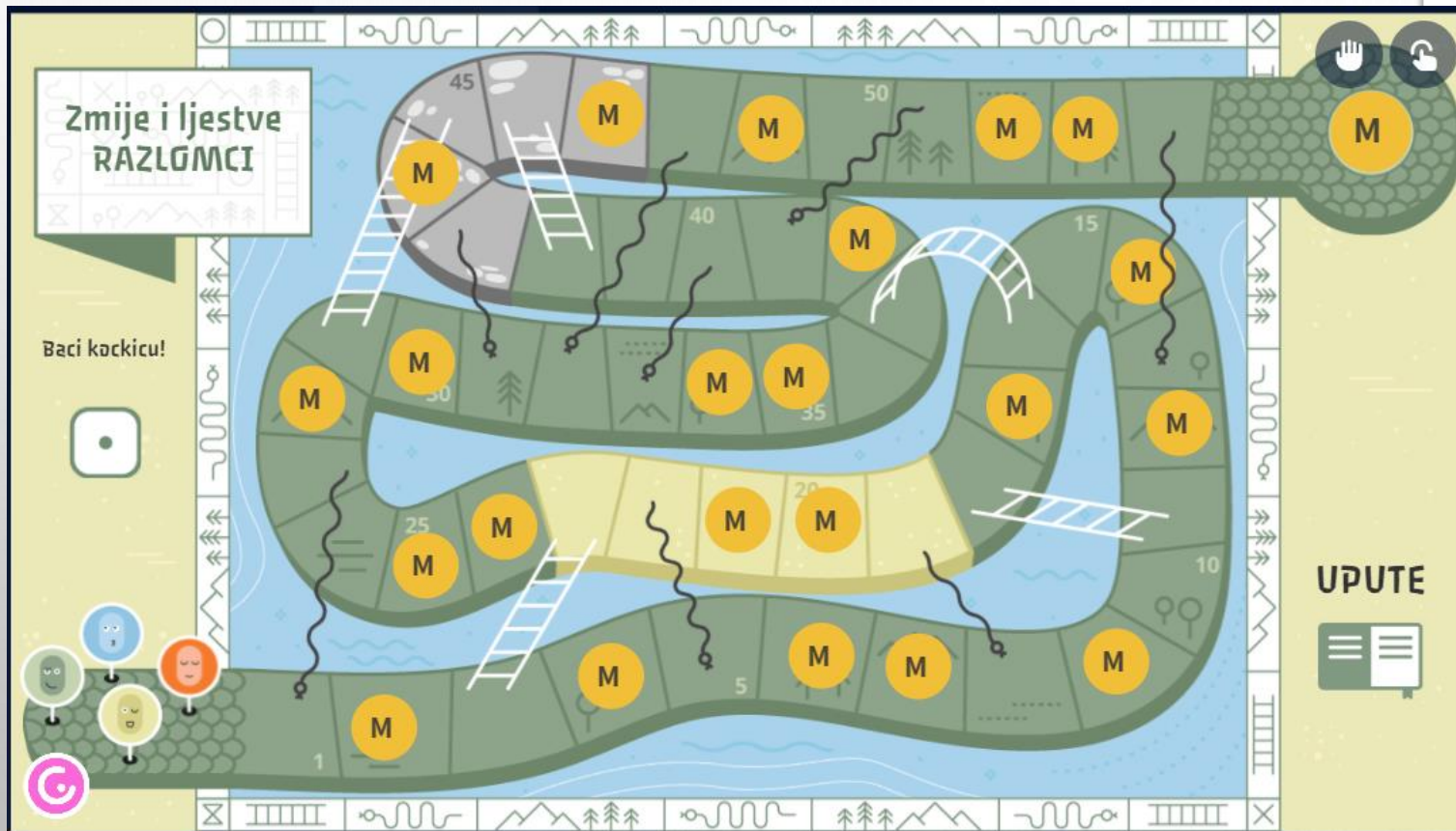
[HTTP://BIT.LY/PISANICAKRUG](http://bit.ly/pisanicakrug)



<http://bit.ly/UskrsnaPriča>

IGRE NA PLOČI

<http://bit.ly/RazlomciZ>



PITANJA I ODGOVORI ZA MARICU: molim poslati na mail



HVALA NA PAŽNJI!

