

Dio 2 - A1.1

Koncept gamifikacije i njegovih osnovnih elemenata



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Igre diljem povijesti

Utjecaj igri na društvo imaju bogatu i fascinantnu povijest kao paradigma usvajanja igre u nekom obliku mogu se pratiti natrag do najranijih civilizacija koje su postojale prije 100.000 godina; od društvenih igara koje su odigrane u Egiptu 3500. prije Krista (Clark i dr., 2016) do igara među Indigenous Australci (Edwards, 2009).



Igre s loptom?

Igrati igre?

Igre s tijelom?

Društvene igre?

Igre uma?



**Možete li se sjetiti nekih igara koje ste igrali
kad ste bili mladi?
Znate li njihovo porijeklo?**



Prema History Channel drevni Egipćani su voljeli odbor Igre.

"Nakon dugog dana rada uz rijeku Nil, Egipćani često opušteni, igrali su društvene igre. Igrali su nekoliko različitih igara, uključujući i "Mehen" i "Psi i šakali", ali možda najpopularnija igra na sreću poznata kao "Senet." Ova razonoda datira još 3500 godina prije. Svaki igrač je imao skup komada koji su se preselili duž odbora prema role kocke ili bacanje štapića. Povjesničari još uvijek raspravljaju o Senetovim točnim pravilima, ali malo je sumnje u popularnost igre. Slike prikazuju Kraljicu Nefertiti igranje Senet, a faraoni poput Tutankhamena čak su imali igre zajednice pokopan s njima u svojim grobnicama"

Povijesni kanal, 2018



Kraljica Nefertiti Igranje Senet ca. 1279-1213 prije 34 godine

Nina de Garis (razdvojba) Davies

Izvor slike: www.metmuseum.org

Izvor: History Channel (2018). 11 Stvari koje možda ne znate o drevnim Egiptu. Dostupno na:

<https://www.history.com/news/11-things-you-may-not-know-about-ancient-egypt>





prema Queensland Vlade tradicionalne igre Su koju igraju autohtona djeca u mnogim različitim dijelovima Australije.

Jedna od igara koje su odigrane je bila "Weme (weme)". Tako je igra bacanja kamena promatrana u središnjoj Australiji. Slično je zdjele, ali uključuje pokušava kucati loptu izvan određenog kruga.



Vještine?

Timski rad?

Osjećaje?

Karakteristike?

21st Stoljeća?



Koja je prva misao koja ti padne na pamet kad čuješ riječ "igra"?



Što je igra?

Opća definicija igre daje (Schell, 2008) kako slijedi:

"igra je aktivnost rješavanja problema kojoj se prilazi s razigranim stavom"





Pojam igra na 21st Stoljeća

- ◎ Ne, ne, ne pojam igra u modernom dobu je evoluirala u detalje tijekom 21.



Pojam igra na 21st Stoljeća



Konkretno, početak digitalne revolucije donio sa sobom računalne tehnologije, kao što su video igre i simulacije koje su otvoreno dostupne velikom dijelu ljudske populacije (Clarke i dr., 2017).

Prebacuje od igara općenito do računalnih igara, jedna od najvećih razlika koje možemo uočiti je da računala poboljšati "iskustvo igranja", što je ono što ljudi žele najviše od igara (Prensky (u 2), 2001., str. 18.).



Ne, ne, ne elementi igre (1)

Prema Prensky-u (2001) računalo i videogames su potencijalno najviše zanimljiva zabava u povijesti čovječanstva zbog kombinacije dvanaest elemenata koje su sažete kako slijedi:.

Igre su oblik zabave.

To nam daje užitek i zadovoljstvo.

Igre su oblik igre

To nam daje intenzivnu i strastvenu uključenost.

Igre imaju pravila.

To nam daje strukturu.

Igre imaju ciljeve.

To nam daje motivaciju.



Ne, ne, ne elementi igre (2)

Prema Prensky-u (2001) računalo i videogames su potencijalno najviše zanimljiva zabava u povijesti čovječanstva zbog kombinacije dvanaest elemenata koje su sažete kako slijedi:.

Igre su Interaktivne.

Daje nam da radimo.

Igre su prilagodljive.

Daje nam protok.

Igre imaju ishode
i povratne informacije.

To nam daje učenje.

Igre su pobijedile Država.

To nam daje ego. Zadovoljenje.





Ne, ne, ne elementi igre (3)

Prema Prensky-u (2001) računalo i videogames su potencijalno najviše zanimljiva zabava u povijesti čovječanstva zbog kombinacije dvanaest elemenata koje su sažete kako slijedi:.

Igre su u sukobu/
tržišnog natjecanja/izazova/prigovora.

To nam daje adrenalin.

Igre imaju rješavanje problema.

To iskri naše Kreativnosti.

Igre imaju interakciju.

To nam daje društvene grupe.

Igre imaju reprezentaciju
i priča.

To nam daje emocije.



Atraktivnost računalnih Igara

Neki od razloga zašto ljudi smatraju računalne igre atraktivnim i zadovoljavajući mogu biti sljedeći:

- ⊙ oni su obično brži i daju odgovarajući odgovor;
- ⊙ oni mogu simulirati fiziku snimanja u svemiru, ili kombinirajući sve čimbenike u letenju avionom, ili s obzirom na milijune mogućnosti u zagonetke ili strateške natjecanjima;
- ⊙ oni su sposobni za više, bolje i daleko raznolikiji grafički zastupanje;
- ⊙ igrači mogu igrati na različitim razinama izazova i
- ⊙ oni mogu generirati i omogućiti velik broj mogućnosti i scenarija (Prensky-u), 2001., str. 5.).



Vještine?

Timski rad?

Osjećaje?

Karakteristike?

21st Stoljeća?



Koja je prva misao koja vam padne na pamet kada čujete riječ "edukativna igra"?

Što je to obrazovna igra?

Naime, Tang & Hanneghan (u nešeni) (2015.) definiranje obrazovne igre koja se može opisati na sljedeći način:

"obrazovna igra također poznata kao nastavna igra koristi gaming načela za "gamify" tehnologije kako bi se stvorili zanimljivi obrazovni sadržaji"





Obrazovne igre su

„održiva alternativa postojećim računalno potpomognutim tehnologijama učenja koje mogu pomoći u uvjeravanju i poticanju digitalnih znalaca da steknu znanje“

Tang & Hanneghan (u nešeni), 2015



Učenje temeljeno na gamifikaciji i igri

Ne, ne, ne korištenje igara ili gamifikacija za poboljšanje procesa poučavanja i učenja kako bi imalo pozitivan učinak na učenje je pristup koji se nedavno počeo nazivati učenje kroz igru (GBL) (Clarke i dr., 2017).

Ne, ne, ne uvođenje pojma GBL u obrazovna istraživanja počelo se činiti snažno povezanim s digitalnim tehnologijama od ranih 2000-ih kada je Prensky (u 2) (2001.) predložila je *Digitalno učenje temeljeno na igri*, što je utjecalo na način na koji je akademska zajednica "temeljili su, razvili i percipirali potrebne uvjete GBL-a, posebno u odnosu na zahtjev tehnologije" (Clarke et (eprouge 2017., str. 74.).



Pojam igra 21st stoljeća

Tang Hanneghan i Rhalibi (2009. ponudili definiciju GBL-a koja slijedi digitalno orijentiranu perspektivu):

"Učenje temeljeno na igrama koristi tehnologije igranja kako bi stvorilo zabavno, motivirajuće i interaktivno virtualno okruženje za učenje koje promiče smješteno iskustveno učenje (str. 1).



NEET SYSTEM

Pojam igre 21st stoljeća

Također Clarke i dr. (2017.) predlaže da učenje temeljeno na igrama je pristup koji se odnosi na na:

"paradigma usvajanja igara i igranja kao sustava za zastupanje i simulaciju stvarnih uvjeta, ustupanje znanja i moralnih učenja te općenito njegovanje društvene evolucije" (str. 73.).



NEET SYSTEM



Učenje temeljeno na gamifikaciji i igri

Iako se pojmovi učenja i gamifikacije na temelju igara često koriste interchangeably Postoje neke razlike. prema Tandon (toje) (2017):

*"In **učenje temeljeno na igrama**, igra je dio procesa učenja. Primjenjuje se na razini proizvoda, u tečaju, modulu ili temi, kako bi se ispunio određeni cilj učenja. Cilj je pomoći učenicima razumjeti koncept, naučiti diskretnu vještinu ili provjeriti razumijevanje koncepta učenika (kroz procjenu). U **igri-based learning**, sadržaj koji treba savladati je predstavljen u obliku igre, kroz značajke kao što su simulacija, natjecanje, sukob i tako dalje.*

*S druge strane, u **gamifikacija**, proces učenja kao cjelina pretvara se u igru. Primjenjuje se na razini sustava, gdje je kompletan pedagoški sustav ili sustav upravljanja učenjem osmišljen kao igra. U tom slučaju, elementi igre mogu se manifestirati u obliku nagrada za značke ili razina koje učenici postižu/prikupljaju kao rezultat dovršavanja zadatka učenja."*

Izvor: Tandon (toje), R (2017.). 7 Često postavljana pitanja o gamification. Dostupno na: <https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>



Pitanja za razmišljanje

- ◎ Što mislite koji su elementi dobro dizajnirane igre?
- ◎ Kako igre mogu pomoći polaznicima naučiti?
- ◎ Koje se vještine mogu razviti kroz gamificirano okruženje za učenje prema predmetu koji podučavate?
- ◎ Jesu li aktivnosti na temelju igara prikladne za sve učenike?

Hvala!

Ima li pitanja?





Reference

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini (grad), L., Keegan, H. & Wood, O. (2017.). Pobjegao: Okvir za stvaranje obrazovnih soba za bijeg i interaktivnih igara za više/daljnje obrazovanje. *Međunarodni časopis za ozbiljne igre*, 4 (3), 73-86.

Clarke, S., Arnab, S., Morini (grad), L., Drvo, O., Zelena, K., Masters, A., i Bourazeri (u blizini je), A. (2016., listopad). Pobjegao: Okvir za stvaranje aktivnosti uživo, interaktivnih igara za učenje višeg/daljnjeg obrazovanja i razvoj mekih vještina. Dostupno na:

<https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>

Denning, T., Lerner, A., Shostack (shostack), A., Kohno, T. (2013.). *Control-Alt-Hack: dizajn i evaluacija kartaške igre za računalnu sigurnost svijesti i obrazovanja*. Dostupno na:

<https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>

Edwards, K. (2009). Tradicionalne igre bezvremenske zemlje: igrati kulture u aboridžina i Torres Tjesnac Islander zajednice. *Australski aboridžinske studije*, (2), 32.



Reference

Schell (schell), J. (2008). *umjetnost igre dizajn: knjiga leća*. Dostupno na:

<http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

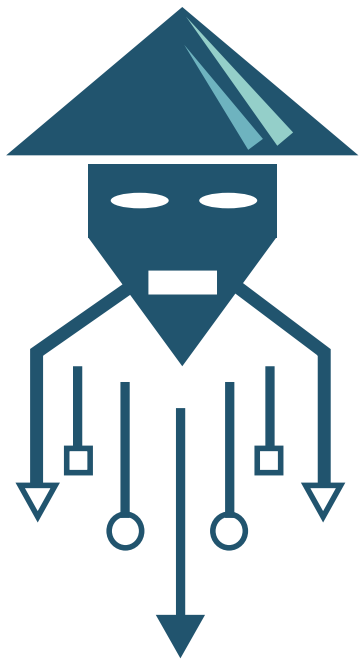
Prensky (u 2), M. (2001.). *Zabava, igra i igre: Što čini igre zanimljive korisne resurse*. Dostupno na:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>

Tandon (toje), R (2017.). *7 Često postavljana pitanja o gamification*. Dostupno na:

<https://elearningindustry.com/questions-about-gamification-7-frequently-asked>

Tang, S. i Hanneghan (u nešeni), M. (2015.). Projektiranje obrazovnih igara: Pedagoški pristup, *IGI Global*, 181-198. Doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.



NEET SYSTEM



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

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

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

