



Gamify youR yOuth Work

Nastavni plan i program
o gejmifikaciji u omladinskom radu

Gamify youR yOuth Work



Broj projekta: no. 101052049

Zove: ERASMUS-YOUTH-2021-CB

Datum početka projekta: 01.01.2022

Datum završetka projekta: 31.12.2023



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



Ministarstvo
javne uprave

Tabla sadržaja

SADRŽAJ

STRANICA

MODUL 01: Uvod u gejmfikaciju	2
MODUL 02: Gejmfikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju	10
MODUL 03: Gejmfikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju (konkretni primjeri i uspješne studije slučaja)	22
MODUL 04: Planiranje gejmfikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gejmfikacije (šta, zašto, kako?)	35
MODUL 05: Praktični alati za kreiranje aktivnosti gejmfikacije	45
MODUL 06 Metode procjene i evaluacije gejmfikacije (bedževi, samoprocjena, kvizovi, itd.)	65



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



GROW Nastavni plan i program o gejmifikaciji u omladinskom radu

MODUL 1: Uvod u gejmfikaciju

UVOD

Ovaj modul je dizajniran da služi kao uvod u pojam gejmfikacije, njegove glavne elemente i prednosti korišćenja gejmfikacije u različitim okruženjima.

Modul sadrži kratak teorijski dio praćen odgovarajućim vježbama koje se mogu koristiti u obukama trenera, ili obukama za omladinske radnike i edukatore i završava se setom aktivnosti samostalnog učenja i samo-procjenjivanja.

Cilj ovog modula je postizanje sljedećih ishoda učenja:

NASLOV	Znanje	Vještine	Stavovi
Uvod u gejmifikaciju (Šta je to? Koji su joj glavni elementi? Koje su prednosti?)	- Upoznavanje sa i razumijevanje pojma gejmfikacije - Upoznavanje sa načinima i okolnostima u kojima se gejmfikacija može koristiti - Upoznavanje sa načinom upotrebe i prednostima gejmfikacije	- Sposobnost da se objasni šta je gejmfikacija drugim omladinskim radnicima/edukatorima, itd. - Sposobnost izvođenja zaključaka o tome šta predstavlja gejmfikacija, a šta ne	- Postati otvoreniji za korišćenje metoda gejmfikacije u različitim okolnostima - Postati svjestan korisnosti gejmfikacije u različitim okolnostima

DIO 1. KRATKA TEORIJA

1.1 Šta je gejmfikacija?

1.1.1 Definicija gejmfikacije

Pojam gejmfikacija je relativno nova riječ koja se pojavila u engleskim rečnicima početkom 21. vijeka. Postoje različite definicije gejmfikacije. Na primjer, Oksfordski rječnik za učenike definiše gejmfikaciju kao: korišćenje elemenata igranja igrica u nekoj drugoj aktivnosti, obično da bi se ta aktivnost učinila interesantnijom, dok Kembridžov rječnik kao praksu kreiranja aktivnosti koje su više nalik igricama kako bi bile što zanimljivije ili prijatnije. Međutim, definicija sa kojom se vjerovatno većina izvora slaže jeste da je gejmfikacija jednostavno primjena elemenata dizajna igara i principa igre u kontekstima koji nisu sama igra.

Bez obzira na to što je pojam relativno nov, ideja je u dodavanju elemenata igre, kao što su poeni, značke, tabele rezultata, misije, priče itd. Odličan primjer gejmfikacije je sistem izviđačkih bedževa, gdje izviđači treba da završe određene aktivnosti/zadatke kako bi zaradili svoje bedževe (orijentacija, pećanje, kampovanje, itd.).



Pored toga, kompanije već godinama koriste strategije gejmfikacije za promovisanje svojih proizvoda, koristeći bodovne sisteme, nagrade za lojalnost ili nivo članstva, na način, da što više koristite uslugu/proizvod, to je viši nivo do kojeg dolazite i više prednosti imate (pogledajte kartice za česte korisnike letova).

Slika 1: izvor: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>
de<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>



1.1.2. Elementi igre u gejmfikaciji

U radu sa konferencije predstavljenom 2019. tokom 19. međunarodne konferencije o naprednim tehnologijama učenja, Toda i ostali su napravili spisak od 21 elementa igre koji se mogu koristiti za gejmfikaciju u obrazovne svrhe.

Nakon opsežnog istraživanja i konsultacija sa stručnjacima, Toda i drugi (2019) je predložio taksonomiju koja obuhvata 21 element igre (kao što se vidi na slici 2 iznad) i njihov opis (vidjeti tabelu I).

Ono što je veoma važno zapamtiti jeste da iako gejmfikacija koristi elemente igre u okruženjima koja nisu u igri, ne treba je miješati sa učenjem zasnovanom na igricama, koje koristi već postojeće ili posebno razvijene igre za postizanje željenih ishoda učenja.

Gejmfikacija se uglavnom koristi kao alat za povećanje angažovanja i motivacije korisnika/učenika. Postavljanjem konkretnih ciljeva koje treba postići, bedževa koje treba zaraditi, nivoa koje treba preći, korisnici su skloniji da rade na postizanju ovih ciljeva.

Uzmimo na primjer, platformu za učenje Duolingo. To je prvenstveno platforma koja svojim korisnicima pomaže da nauče strani jezik. Podstiče korisnike da više koriste platformu tako što korisnici prelaze nivoe, takmiče se u izazovima, zarađuju bedževe nakon svakog postignuća (tj. nakon što završe skupove priča ili nauče xx broj novih riječi, itd.) i imaju funkciju dnevnog brojanja koji računa dane neprekidne igre. Sve su to elementi koji korišćenje platforme čine zabavnijom i motivišu korisnike da nastave da koriste aplikaciju.

Još jedna stvar koju treba da imate na umu kada dizajnirate ili koristite gejmfikaciju je da je „potvrda“ ili, drugim riječima, povratna informacija, element koji ne treba potcjenjivati, već bi umjesto toga trebalo da bude dio bilo kakvog planiranja aktivnosti gejmfikacije. Direktna povratna informacija, pozitivna ili negativna (može biti kratka poruka, bedž, jednostavno priznanje dobro obavljenog posla ili potrebe da se pokuša ponovo) je ključna, jer omogućava korisnicima da prate svoj napredak i motiviše ih da završe svoje zadatke i dostignu svoje ciljeve.

1.1.3. Koristi gejmfikacije

Gejmifikacija se koristi u mnogo različitih okruženja i ne bez razloga. Vidimo da se koristi u marketingu, fitnessu, obrazovanju i obuci, zdravlju, korporativnim okruženjima, različitim internet aplikacijama i sajtovima, itd.

Gejmifikacija je alat koji pomaže da se poveća motivacija i angažovanje korisnika, jer igra na takmičarsku prirodu ljudi, kao i na potrebu za postignućem, priznanjem i samoizražavanjem. Na neki način, gejmfikacija daje korisnicima kontrolu nad procesom, kao i direktnu povratnu informaciju o njihovom napretku i koristi izazove ili takmičenje sa drugim korisnicima da poveća njihovu motivaciju da završe svoje „zadatke“.

Pored toga, gejmfikacija čini proces zabavnim. Bilo da se koristi u učenju, gdje učenici treba da postignu specifične ciljeve učenja, u marketingu, gdje potrošači treba, na primjer, da sakupe poene, ili u poslovanju, gdje su zaposleni izazvani da postignu specifične ciljeve učinka, gejmfikacija može učiniti proces zabavnijim. Još jedna velika prednost u gejmfikaciji je to što ima specifične ciljeve. Gejmifikacija pomaže korisnicima da se upute gdje treba da idu dalje.

Povećano samopoštovanje i zadovoljstvo procesom mogu biti još jedna velika korist od gejmfikacije. Korisnik može imati trenutni uvid u svoj napredak (preći nivo, zaraditi bodove, dostići ciljeve) i taj osjećaj postignuća pomaže u održavanju motivacije. Čak i u slučajevima neuspjeha, čini se da su korisnici više motivisani da pokušaju ponovo kako bi postigli ciljeve/zadatke.

Konačno, povratna informacija i prepoznavanje su važni aspekti gejmfikacije, kao što je gore opisano. Omogućavaju korisnicima da prate svoj učinak, ali i osjećaju da su njihova dostignuća trenutno prepoznata.

Dio 2: UVOD U GEJMIFIKACIJU - AKTIVNOST OBUKE

Ovaj dio modula sadrži sveobuhvatnu aktivnost učenja o uvodu u gejmfikaciju, dizajniranu da se koristi u f2f obukama trenera ili treninzima omladinskih radnika/edukatora. Cilj ove aktivnosti je da pomogne učesnicima da bolje razumiju pojam gejmfikacije i njegove elemente.

NAZIV DIJELA OBUKE	UVOD U GEJMIFIKACIJU
Procjenjeno trajanje	1 sat i 30 minuta
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	A4 papir Flipčart papir Olovke Markeri u boji Časopisi Makaze Ljepak Ljepljiva traka Pristup internetu Laptop računari/pametni telefoni Projektor/ekran Veliki prostor Stolovi (najmanje onoliko koliko je formirano grupa) i stolice
Ciljevi	• Podržati učesnike u razumijevanju gejmfikacije i njene upotrebe u različitim okruženjima • Podržati učesnike u otkrivanju kreativnih načina kako se gejmfikacija može koristiti • Opustiti učesnike kako bi bili otvoreniji za korišćenje gejmfikacije u aktivnostima koje sprovode
Detaljni opis	Ovaj dio obuke je podijeljen u različite faze. Faza 1: Uvod u gejmfikaciju (20 minuta) Korak 1: Vođa aktivnosti predstavlja dio obuke učesnicima. On/ona može početi tako što će reći... Dobro jutro. U ovoj sesiji ćemo se više upoznati sa pojmom gejmfikacije, njegovim elementima i upotrebom.

Detailed description

Korak 2: Projekcija videa: Šta je gejmfikacija?

https://www.youtube.com/watch?v=Gh5DIQu774&ab_channel=HCIGames

Korak 3: Vođa aktivnosti pokreće diskusiju o tome šta je gejmfikacija i pita učesnike da li znaju za neke primjere gejmfikacije.

Dio 2: Razumijevanje gejmfikacije: gejmfikacija u različitim okolnostima (80 minuta)

Korak 1: Podijelite učesnike u grupe od 4–6 osoba (5 minuta)

Korak 2: Dajte svakoj grupi studiju slučaja (pogledajte prilog 1) i zamolite ih da razmisle o tome kako bi primjenili gejmfikaciju baš u ovoj situaciji. (10 minuta)

Korak 3: U svojim grupama, učesnici treba da osmisle osnovnu strategiju gejmfikacije. Da bi to uradili, podstičite ih da potraže druge primjere gejmfikacije na internetu, koristeći svoje telefone ili laptop računare.

Korak 4: Učesnici treba da naprave vizuelnu prezentaciju svoje strategije, koristeći flipčart papire, markere u boji, članke iz časopisa, itd... (45 minuta za korake 3 i 4 zajedno)

Korak 5: Svaka grupa ima 3–5 minuta da predstavi svoje rezultate. Ostavite vremena na kraju svih prezentacija za komentare i zapažanja o strategijama (20–30 minuta)

Dio 3: Ispitivanje

Veoma je važno završiti sesiju sa ispitivanjem. Vođa aktivnosti može postaviti pitanja kao što su:

- Kako je tekao proces pokušaja da se smisli strategija gejmfikacije?
- Kada ste sada vidjeli sve prezentacije i istražili primjere gejmfikacije na internetu, da li mislite da sada bolje razumijete gejmfikaciju?
- Kako se gejmfikacija razlikuje od učenja zasnovanog na igricama?
- Ako biste morali da radite aktivnost iznova, šta biste uradili drugačije?
- Da li ste uživali u ovoj aktivnosti? Postoji li nešto što biste promjenili ili dodali?

Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke

Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade.

Ako je potrebno, dajte im još materijala za pregled, kao što su sljedeći članci:

KONAČNA DEFINICIJA GEJMIFIKACIJE (SA 6 PRIMJERA IZ STVARNOG SVIJETA)

<https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>

5 Top primjera gejmfikacije

<https://www.gamify.com/gamification-blog/examples-of-gamification-with-dr-zachary-fitz-walter?hsLang=en-au>

Dio 3: UVOD U GEJMIFIKACIJU - Samostalna aktivnost učenja

Ovaj dio modula sadrži aktivnost za samostalno učenje koja će pomoći korisnicima da konsoliduju svoje razumijevanje gejmfikacije i njenih elemenata.

AKTIVNOST 1

Nakon čitanja dijela 1 ovog modula i gledanja sljedećih video materijala:

GROW video nastavnice: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Druge resurse

Video 1: https://www.youtube.com/watch?v=_Gh5D1Qu774&ab_channel=HCIGames

Video 2: https://www.youtube.com/watch?v=5MxNcOfhk20&t=90s&ab_channel=Gamify

Provjerite svoje znanje tako što ćete odgovoriti na pitanja iz sljedećeg kviza:

<https://grow-project.eu/quiz>

PRILOG 1: MATERIJAL ZA AKTIVNOST

Isejcite uputstva i dajte po jedan slučaj svakoj grupi. Ovo su samo primjeri. Možete ih prilagoditi ili koristiti svoje.

Grupa jedan:

Vi ste kompanija koja prodaje čokolade i želite da pokrenete marketinšku kampanju koja uključuje gejmfikaciju. Kreirajte svoju strategiju gejmfikacije.

Grupa dva:

Vi ste nastavnici istorije. U ovom semestru predajete Evropsku istoriju srednjeg vijeka. Želite da uključite i motivišete svoje učenike koristeći gejmfikaciju. Kreirajte svoju strategiju gejmfikacije.

Grupa tri:

Vi ste omladinski radnici i želite da motivišete svoje mlade ljude da volontiraju u aktivnostima zajednice koristeći gejmfikaciju. Kreirajte svoju strategiju gejmfikacije.

Grupa četiri:

Vi ste treneri i uskoro ćete održati obuku o interkulturalnom učenju i komunikaciji. Kreirali ste svoje dijelove obuke, ali želite da koristite gejmfikaciju kao način da bolje uključite učesnike u proces učenja. Kreirajte svoju strategiju gejmfikacije.

Grupa pet:

Vi ste odjeljenje za ljudske resurse u kompaniji koja se bavi prodajom odjeće i želite da povećate motivaciju i produktivnost svojih zaposlenih koji rade u odjeljenju prodaje koristeći gejmfikaciju. Kreirajte svoju strategiju gejmfikacije.

MODUL 2: Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju

IUVOD

Ovaj modul je dizajniran da služi kao uvod u pojam Gejmifikacija u omladinskom radu, kako se može koristiti i podići svijest o njegovim prednostima i rizicima

Modul sadrži kratak teorijski dio praćen odgovarajućim vježbama koje se mogu koristiti u obukama trenera, ili obukama za omladinske radnike i edukatore i završava se setom aktivnosti za samostalno učenje i samo-procjenjivanje.

Cilj ovog modula je postizanje sljedećih ishoda učenja:

NASLOV	Znanje	Vještine	Stavovi
Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju (Kako funkcioniraju? Koristi i rizici)	- Znanje o načinima na koji se gejmifikacija može koristiti u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju (NFO) - Upoznavanje sa prednostima i rizicima korišćenja gejmifikacije u omladinskom radu i NFO	Sposobnost da se objasni kako se gejmifikacija može koristiti u radu sa mladima i NFO	Svijest o značaju upotrebe gejmifikacije u omladinskom radu.

DIO 1. Gejmifikacija u omladinskom radu, koristi i rizici

1.1 Šta je gejmfikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju?

1.1.1 Koncept gejmfikacije u omladinskom radu

Čak i nesvjesni „koncepta gejmfikacije“, organizacije, omladinski radnici i pojedinci koji rade sa mladima stalno su tražili i koristili nove načine uključivanja mladih na interaktivnije i zabavnije načine. U 21. vijeku to obuhvata društvene medije, alate za procjenu i upravljanje projektima, elemente takmičenja, posebno kreirane alate za kampanje, digitalna rešenja, razvoj specijalne obuke i programa dopunjenih različitim uvodnim aktivnostima za zagrijavanje, podizanje energije, upoznavanje, umrežavanje i slobodne aktivnosti, timski rad, simulacije i još mnogo toga. U osnovi, gejmfikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju se odnosi na podsticanje aktivnosti sa elementima koji mogu pomoći da se podstakne ciljna grupa i održi njeno interesovanje za temu ili aktivnost.

Gejmifikacija u omladinskom radu može se upotrebiti kao sredstvo za različite aktivnosti:

- socijalizaciju; • susret sa vršnjacima;
- identifikaciju sa društvom;
- identifikaciju očekivanja;
- demonstraciju ciljeva koje treba postići;
- povezanost očekivanja sa ciljevima;
- povezanost sa koristima na kraju;
- evaluaciju postignuća;
- identifikaciju potreba za daljim ličnim razvojem;
- obuku mekim vještinama;
- doprinose i uvažavanje drugih.



Da bismo postigli rezultate koje želimo, važno je obratiti pažnju na neke principe:

1. Praktični pristup. Umjesto davanja znanja, učenje kroz rad treba promovisati.

2. Simulacije. „Znanje treba memorisati“ treba da se zamjeni igranjem uloga, koje stvaraju i poboljšavaju vještine, navike i ponašanja. Pokreće se proces nezavisnog mišljenja, sposobnost rješavanja problema i kreativnost, koji predstavljaju neophodne vještine za buduće tržište.

3. Kreativnost. Postoje različiti načini rješavanja problema i svaki pristup treba analizirati pojedinačno, a bez osuđivanja. U slučaju mladih, eliminiše se strah od izražavanja, pojačava inicijativa i omogućava kreativnost.

4. Povratne informacije. Različite metode se mogu pozajmiti iz igara i digitalnih aplikacija kako bi dale značajne povratne informacije o obavljenom poslu i motivisale ih da rade još bolje. Omogućava vizualizaciju napretka i upoređivanje sa drugima.

5. Socijalna komponenta. Sinergija se može postići u saradnji sa drugima, i naučiti nove stvari jednostavnom diskusijom u timu. Lični razvoj se ne može postići bez obuke o praktičnim životnim vještinama.

1.1.2 Elementi igre i njihove funkcije

Slično svakoj igri, gejmfikacija koristi moć igara i uključuje komponente kao što su: cilj koji se mora postići, pravila koja određuju kako se cilj postiže, sistem povratnih informacija koji pokazuje postignuti napredak i princip dobrovoljnog učešća (kao što je navela Džejn Mekgonigal); kao i elemente kao što su vrijeme, takmičenje, saradnja, struktura nagrađivanja, nivoi, pripovijedanje, kriva interesovanja i estetika, koje je dodao Karl Kap. Elementi se mogu klasifikovati konkretnije ili uopšteno, u zavisnosti od autora ove klasifikacije.

Konkretniji opis svakog elementa može se naći u tabeli ispod:

Element igre	Opis	Motivacione funkcije
Zadaci	Mali zadaci koje morate ispuniti u igri	Zadaci daju jasne ciljeve, ističu posljedice postignutog i naglašavaju važnost akcije igrača u datoj situaciji.
Poeni	Nagrade akumulirane za određene aktivnosti u igri	Poeni funkcionišu kao trenutno pozitivno pojačanje koje se sastoji od uglavnom virtuelnih nagrada, obezbjeđenih za izvršene radnje
Bedževi	Vizuelni prikazi dostignuća koji se mogu prikupiti u okviru igre	Bedževi prikazuju uspjeh igrača u vidu virtuelnih statusnih simbola i stoga motivišu igrača. Bedževi označavaju grupnu identifikaciju prenošenjem zajedničkih iskustava i aktivnosti, čime se pojačava osjećaj pripadnosti. Bedževi takođe predstavljaju ciljno orijentisanu funkciju i kompetenciju igrača.
Trake za označavanje napretka	Povratne informacije o igračevom trenutnom napretku ka cilju	I trake za označavanje napretka i grafikoni učinka pružaju povratne informacije. Trake za označavanje napretka prikazuju udaljenost od cilja.

Game elements	Description	Motivational functions
Grafikoni postignuća	Povratne informacije o postignućima igrača u poređenju sa njihovim prethodnim postignućima	Grafikoni postignuća upoređuju postignuća igrača sa prethodnim postignućima, na taj način bilježeći poboljšanja i podstičući motivaciju.
Tabele rezultata	Spisak svih igrača, obično rangiranih prema uspjehu	Pojedinačne tabele rezultata njeguju osjećaj takmičenja i motivišu postignuća. Igrači koji su na vrhu tabele rezultata mogu se osjećati posebno kompetentnim, dok se oni na dnu mogu osjećati demotivisanim. Tabele rezultata koji daju timske rezultate mogu podstaći osjećaj društvene povezanosti među članovima tima, pošto takve tabele rezultata naglašavaju saradnju potrebnu za postizanje zajedničkih ciljeva.
Smislene priče	Linija priče koju igrač živi u igri	Nudeći niz značajnih priča, može se javiti osjećaj autonomije. Inspirativni lik može povećati pozitivna osjećanja. Priče treba da odgovaraju interesovanjima igrača i da usmjere pažnju na kontekst.
Avatari	Vizuelni prikazi sa kojima igrač može izabrati da se poveže	Mogućnost izbora između različitih avatara može podstaći osjećaj autonomije. Pozitivna osjećanja i emocionalne veze mogu nastati obezbjeđivanjem različitih avatara.

Razvoj profila	Razvoj avatara i njegovih stavova	
----------------	-----------------------------------	--



1.1.3. Koristi gejmfikacije u omladinskom radu

Gejmifikacija ima ogroman uticaj u neformalnom obrazovanju i omladinskom radu. Omogućava nam da skrenemo pažnju na teme koje je teško razraditi i pomaže u diskusiji i učenju na relativno lak način. Takođe, omogućava mladim ljudima različitog porijekla da budu bliže jedni drugima i temi aktivnosti.

Primjećuje se da je uključivanje veće kada se alati za gejmfikaciju integrišu u obrazovni proces. Elementi gejmfikacije su korisni za mlade ljude koji se susreću sa poteškoćama u kognitivnom, metodološkom ili socijalnom učenju (sporo učenje, neorganizovanost u radu, otpor pravilima itd.).

Gejmifikacija omogućava učesnicima da bolje uče kroz ponavljanje, prepoznaju greške na neočigledan način i pomognu mladima da shvate svoj način učenja.

Povećajte uključenost učenika

Igre privlače naš osnovni instinkt za igranjem. Igre mogu da transformišu dosadan sadržaj u prijatna i zanimljiva iskustva, mogu da podstaknu prijateljsko nadmetanje među kolegama i mogu da navedu učenike da osjećaju ponos nakon završetka dijela obuke nakon niza gejmfikovanih izazova i zadataka. Učenici koji su kognitivno aktivni, uživaju u procesu učenja i koji osjećaju iskrene emocije kao odgovor na ishod obrazovne igre, uživace u većem zadržavanju sadržaja. Fizička i mentalna aktivnost stvaraju značajnija iskustva od pasivnog prelaska kroz tekst, pritiskanja ikonice za sljedeću stranicu i slušanja dugih predavanja, a ova aktivnost je povezana sa povećanom metrikom uključivanja zaposlenih i većom produktivnošću na poslu. Gejmifikacija je jedan od načina da navede učesnike da žele da postignu ciljeve učenja tokom obuke.

Obezbjedite trenutne povratne informacije

Jedna neophodna karakteristika igara je obezbjeđivanje povratnih informacija, bilo pozitivnih ili negativnih. Edukativne igre omogućavaju učenicima da napreduju, ne slučajno, već tako što imaju neophodno znanje ili tačan odgovor na pitanje ili scenario. Slično tome, nedostatak znanja ili netačan odgovor ne dozvoljava učenicima da krenu naprijed. Uključujući trenutne povratne informacije u igru, pa čak i vezujući ove povratne informacije sa ishodom igre, učenici mogu da prate svoj napredak tokom igre i mogu čak da se osjećaju suštinski motivisanim da uspješno završe igru. Tabele rezultata nude dodatni mehanizam povratnih informacija, omogućavajući učenicima da vide kako se njihovi rezultati upoređuju sa vršnjacima.

Povećajte motivaciju pomoću oblika kao što su bedževi

Bedževi u gejmfikovanom sadržaju za učenje mogu biti jednostavni poput virtuelnih traka, naljepnica ili nagrada koje učenici zarađuju za završetak modula ili zadataka u igri. Ovi bedževi mogu biti prikazani na nekoliko mjesta, unutar igre, na intranetu kompanije, ili čak spolja na mjestima kao što je LinkedIn. Prema Medium-u, bedževi su ključni „jer čine da se korisnik osjeća važnim i vještim“. Bedževi daju učenicima osjećaj završenosti, kao i osjećaj autoriteta, jer su opipljiv simbol postignuća učenika.

1.1.4 Rizici gejmfikacije u omladinskom radu

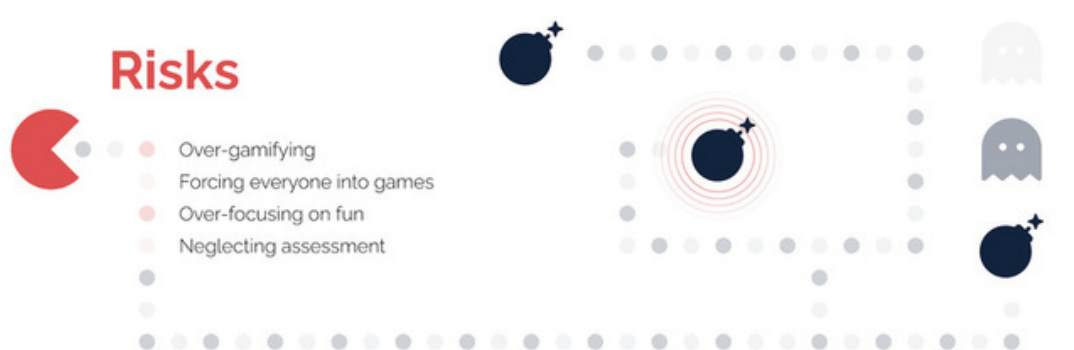
Kao i svaki drugi alat, gejmfikacija ima svoje rizike i ne rješava sve neefikasnosti povezane sa aktivnošću. U stvari, osim motivacije, mogu da postoje i drugi problemi koje treba

uzeti u obzir. Na primjer, loše okruženje za učenje ili sadržaj, ili nedostatak podrške vođe obuke, mogu biti uzrok inferiornih programa obuke. Takođe može lako pomjeriti fokus na druge pravce koji nisu povezani sa temom. Drugim riječima, dok se igranje igrice može pokazati kao transformativno, ponekad može biti kontraproduktivno. Ako ne uzmete u obzir svoju publiku i njene potrebe, možda ćete imati poteškoća da postignete svoje prvobitne ciljeve aktivnosti. S obzirom na ove tačke, jednostavno dodavanje mehanike igre u obuku ne garantuje automatski angažovanje učenika



Rizici gejmifikacije u procesu neformalnog obrazovanja:

- **Prekomjerna gejmifikacija**
- Ako sve gejmifikujete, rizikujete da izgubite rezultate učenja. Predavači treba da pruže različite aspekte učenja putem različitih metodologija. Uz gejmifikaciju u obrazovanju, postoje učioničke nastave, vebinari i kursevi e-učenja.
- **Prisiljavanje svih u igrice**
- Ne možete očekivati da će svaki učenik ili polaznik obuke uživati u gejmifikaciji. Ima ljudi koji smatraju učenje ozbiljnim procesom. Tjerajući ih da se igraju umjesto toga, može rezultirati negativnim iskustvima učenja. Učenici se mogu osjećati nezadovoljno, zbunjeno ili skeptično.
- **Previše pažnje na zabavljanju**
- Dok se fokusirate na to da vaš kurs bude zabavan, ne zaboravite na svrhu kojoj težite. Gejmifikacija i simulacija vam pomažu da postignete cilj učenja. Oni sami ne predstavljaju cilj.
- **Zanemarivanje procjene**
- Morate pratiti učinak i produktivnost vaših učenika. Ne zaboravite na redovnu procjenu ishoda dok se bavite drugim tehnikama gejmifikacije. U suprotnom, rizikujete da ne uspjete u suštinskoj svrsi učenja i obuke.



Dio 2: Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju - AKTIVNOSTI OBUKE

NAZIV DIJELA OBUKE	Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju
Procjenjeno trajanje	1 sat
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	A4 papir Flipčart papir Olovke Markeri u boji Ljepljiva traka Veliki prostor 4 stola i stolice
Ciljevi	Približavanje metode gejmfikacije učesnicima i bolje razumijevanje specifičnih elemenata gejmfikacije koji podržavaju iskustvo učenja

Detaljni opis

Ovaj dio obuke je podijeljen u tri različite faze.

Dio 1: Uvod u gejmfikaciju u omladinskom radu (10 minuta)

Vođa aktivnosti predstavlja dio obuke učesnicima. Vođa aktivnosti objašnjava kako se gejmfikacija koristi u neformalnom obrazovanju i zašto se koristi.

Dio 2: Izlistavanje ideja i istraživanje kroz elemente, koristi i rizici gejmfikacije u omladinskom radu (36 minuta)

Korak 1: Podijelite učesnike u 4 grupe (2 min). Svaka grupa treba da sjedi za stolom za diskusiju. Svaki „sto za diskusiju“ treba da ima vođu koji će voditi bilješke tokom diskusije i jedini neće promijeniti poziciju.

Korak 2: Svaka grupa ima pitanje za diskusiju koje će biti dato kao u nastavku.

1. Zašto bi se gejmfikacija koristila u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju?
2. Koji elementi igara se mogu koristiti u gejmfikaciji?
3. Koje su prednosti gejmfikacije u neformalnom obrazovanju?
4. Koji su rizici gejmfikacije u omladinskom radu?
Grupa ima 3 minuta da odgovori na pitanje i napravi bilješku

Korak 3: Posle 3 minuta, osim vođe grupe, ostali učesnici mijenjaju „sto za diskusiju“. Grupa jedan ide u grupu dva i tako dalje, sve dok ne dođu do četvrtog „stola za diskusiju“. Svaki put, vođa grupe će objasniti o čemu se razgovaralo kako bi drugi učesnici dali novo mišljenje o pitanju. (12 min)

	Korak 4: Nakon što završe sa davanjem mišljenja, oni će predstaviti nove ideje na flipčart papiru. Vođa će ga predstaviti (10 min) Korak 5: Svaka grupa ima 3 minuta da predstavi svoje rezultate. (12 min) Dio 3: Ispitivanje (15 min) Veoma je važno završiti sesiju sa ispitivanjem. Vođa aktivnosti može postaviti pitanja kao što su: Da li vam je bilo teško da se izjasnite o navedenim pitanjima? Da li ste imali neslaganja sa grupama u kojima ste diskutovali? Da li mislite da je gejmfikacija ključna za neformalno obrazovanje? Mislite li da koristi prevazilaze rizike? Ako budete koristili gejmfikaciju u svom radu, da li ćete biti svjesniji rizika? Da li se sada osjećate sposobnim da objasnite važnost gejmfikacije? Imate li šta da dodate?
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Uvjerite se da su svi učesnici i vođe grupa razumijeli šta treba da rade. Važno je da se osjećaju prijatno da se izražavaju o temama.

Dio 03: Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju - Materijali za bolje razumijevanje

GROW video nastavnice:

<https://grow-project.eu/video-tutorials>

Druge resurse:

Video 01: <https://www.youtube.com/watch?v=haei30lDwHw>

Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>

Video 3: <https://www.youtube.com/watch?v=iQ2we6JcFkl>

Testirajte svoje znanje i razmislite o informacijama dobijenim kroz ovaj modul:

<https://grow-project.eu/quiz>

MODUL 3: Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju (konkretni primjeri i uspješne studije slučaja)

UVOD

Ovaj modul je osmišljen da dalje uvede gejmfikaciju kao koncept u oblasti rada sa mladima i neformalnog obrazovanja, pozivajući se na konkretne primjere i studije slučaja o tome kako se koncept može koristiti u ovom aspektu.

Postoje bezbrojni resursi za unapređenje prakse rada sa mladima kako bi se proces učinio zabavnijim i efikasnijim. Ovaj modul će uvesti neke konkretne primjere sa aktivnostima gejmfikacije koje uključuju igru preuzimanja uloga, kroz koje se od mladih traži da iznesu argumente prateći različite uloge i uvode zdravu konkurenciju. Tehnologija može u velikoj mjeri pomoći implementaciji omladinskog rada kroz igre.

Cilj ovog modula je postizanje sljedećih ishoda učenja:

NASLOV	Znanje	Vještine	Stavovi
Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju (konkretni primjeri i uspješne studije slučaja)	Znanje o načinima na koji se gejmfikacija može koristiti u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju kroz konkretne primjere i uspješne studije slučaja	Sposobnost uključivanja elemenata gejmfikacije u aktivnosti koje uključuju omladinski rad i drugo neformalno obrazovanje.	Otvorenost da ostanete radoznali, prilagodljivi i spremni da naučite nove stvari koristeći metod gejmfikacije.

DIO 1. GEJMIFIKACIJA U OMLADINSKOM RADU

3.1. Konkretni primjeri i uspješne studije slučaja

3.1.1. Studija slučaja: Korišćenje kompjuterskih igara u omladinskom radu

Za mnoge mlade, društvene mreže i kompjuterske igrice su sve više medij i društveni prostor u kojem se upoznaju i druže. To je sasvim drugačiji prostor od omladinskih centara, klubova, ulica ili javnih parkova koji su zamišljeni kao kontekst u kojem se odvija omladinski rad. Međutim, to je svakako društveni prostor u kome se mladi ljudi sve više izražavaju, podstiču interakciju jedni sa drugima, razvijaju svoje razumijevanje svijeta i artikuliraju svoje stavove. U ovom kontekstu, postoji značajna diskusija i interesovanje za koncept virtuelnog ili digitalnog rada sa mladima. Termin 'digitalni omladinski rad' znači proaktivno korišćenje ili bavljenje digitalnim medijima i tehnologijom u omladinskom radu kao alatu ili aktivnosti. Namjera u okviru ove oblasti prakse, je da se tehnologija i elementi poput kompjuterskih igrica i virtuelne stvarnosti, koriste kao sredstva za interakciju sa mladima.

Postoji mnogo različitih načina na koje omladinski radnici mogu da integrišu kompjuterske igrice u svoju praksu. Mnogo toga zavisi da li želite da postignete i da li imate samopouzdanja da koristite kompjuterske igrice na ovaj način. Na osnovnom nivou, možete koristiti kompjuterske igrice da ohrabrite učešće mladih ljudi u omladinskom radu, bilo tako što ćete igre učiniti dostupnim u centru, ili postavljanjem igrica na internet. Ako namjeravate da sa kompjuterskim igricama pođete korak dalje, koristeći ih za omladinski rad, najbolje je da budu integrisane u dobro osmišljen i strukturisan program.

Postoji nekoliko tačaka koje treba imati na umu:

Najbolje je posvetiti vrijeme dosljednom igranju igrica umjesto da koristite kompjuterske igre sporadično ili u jednu svrhu. Na ovaj način igre postaju dio rutine omladinske grupe i vašeg odnosa sa njima.

- Kao i kod svake aktivnosti u omladinskom radu, moraćete jasno da odredite svrhu učenja zasnovanog na igrici i pažljivo odaberete pristup, igru ili igre koje namjeravate da koristite;

- Trebalo bi prvo da igrate igru sa kolegama kako biste bili sigurni da je u skladu sa vašim vrijednostima, učenjem koje želite da postignete i interesovanjima i sposobnostima vašeg omladinskog rada;
- Kada koristite igrice na ovaj način, najbolje je da strukturirate proces tako da uključuje fazu učenja, fazu igranja i fazu razgovora. Drugim riječima, vi dijelite informacije o nekom pitanju (na primjer, klimatske promjene), igrate igru o klimatskim promjenama, a zatim govorite o tome kako je grupa doživjela iskustvo, šta su naučili i kako žele da odgovore na to. Postoji mnogo različitih načina na koje možete da strukturirate ovaj proces – npr. dijelite informacije, zatim igrate, ispitujete i odgovarate. Ili možda podijelite informacije, zatim igrajte, razgovarajte, podijelite više informacija, ponovo igrajte, ispitajte i onda odgovorite. Ili biste mogli da igrate igru na početku kako biste motivisali grupu da uči, a zatim to nastavite tako što ćete podijeliti informacije i ohrabriti ih da reaguju na problem.
- U okviru učenja zasnovanog na kompjuterskim igrama, postoje tri različita pristupa koji se obično koriste u formalnom i neformalnom obrazovanju:
- Prvi pristup- igre posebne namjene, predstavlja pristup i korišćenje igara koje su posebno dizajnirane za obrazovnu svrhu koju namjeravate da sprovedete;
- Drugi pristup- komercijalne igre koje se se kupuju u prodavnicama, podrazumjeva korišćenje popularnih igara za isticanje problema;
- Treći pristup uključuje omogućavanje mladima da prave sopstvene kompjuterske igre.



Kompjuterske igre posebne namjene

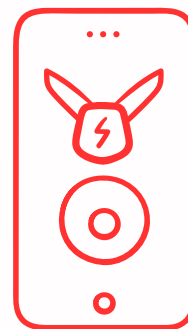
Najčešći način korišćenja kompjuterskih igara je pronalaženje prilagođenih igara koje su već napravljene da postignu određene ishode učenja. Postoji mnogo igara zasnovanih na znanju koje se bave glavnim predmetima kao što su matematika, prirodne nauke, geografija, jezici itd. Sve više se kompjuterske igre koriste za podučavanje vještina prve pomoći, prirodnih nauka, rejsavanja sukoba, inženjeringa i za podsticanje promjene ponašanja u pogledu, na primjer, ishrane, reciklaže i mentalnog zdravlja.

Igre simulacije su korišćene da skrenu pažnju na sukobe i da podstaknu akciju od strane igrača. Darfur is Dying je razvijen da bi se istakao sukob u Darfuru. PeaceMaker, 9/12, This War of Mine i War on Terror kritički gledaju na geopolitiku i sukobe. World Climate, World Without Oil, AdaptNation, Never Alone i Bee Simulator su primjeri igara koje se razvijaju u cilju podizanja svijesti i angažovanja u vezi sa klimatskim promjenama. Kompjuterske igre kao što su Papers Please, My Life as a Refugee, Against All Odds i Salaam su igre o migracijama i izbjeglicama.

Poslednjih godina neke organizacije za razvoj obrazovanja eksperimentišu sa upotrebom virtuelne stvarnosti u svojoj praksi (npr. Concern Worldwide). Odjeljenje za međunarodni razvoj Ujedinjenog Kraljevstva (DFID) je sarađivalo sa Google Expeditions na seriji virtuelnih obilazaka projekata UK Aid. Oni mogu izložiti gledaoce impresivnom iskustvu sirijskog izbjegličkog kampa, omogućavajući im da nauče o pričama pojedinačne djece koja su bila primorana da napuste svoje domove. UN-ov Clouds Over Sidra dijeli priču o Sidri, sirijskoj izbjeglici koja živi u kampu Zaatari u Jordanu. Na snimku, gledaoca virtuelno za ruku vodi u obilazak kampa u kojem živi ona i još 90.000 izbjeglica.

Igre mješovite stvarnosti

Dva dodatna koncepta koja su važna u kontekstu savremenog igranja su virtuelna stvarnost i proširena stvarnost, zajednički nazvani mješovita stvarnost. Oni proizvode dodatni sloj impresivnog i kolaborativnog potencijala i postali su dostupniji posljednjih godina sa tekućom popularizacijom simulatora virtuelne realnosti i igara zasnovanih na lokaciji. Igre proširene stvarnosti (AR) su žanr koji kombinuje stvarni svijet sa fantazijom.



Oni su, u posljednje vreme, iskoristili tehnologiju da neprimjetno integrišu i fizička i kompjuterski generisana okruženja u igrice kao što je Pokemon Go. Ova AR igra proizvela je mapu lokacije korisnika u stvarnom svijetu u stilu crtanog filma. Zatim je dodato Pokemon stvorenje koja je igrač morao da progoni i uhvati. Iako ova igra može izgledati prilično neozbiljna, njeni programeri su je zamislili kao igru za promovisanje fizičke aktivnosti i mentalnog blagostanja. Njegova popularnost, sa 65 miliona aktivnih igrača mjesečno devet mjeseci nakon lansiranja, pokazala je tehničke mogućnosti i nivo angažovanja koji takve aplikacije mogu da imaju.

Virtuelna stvarnost (VR) je definisana kao „trodimenzionalno, kompjuterski generisano okruženje koje osoba može da istražuje i da sa njim komunicira. Ta osoba postaje dio ovog virtuelnog svijeta ili je uronjena u ovo okruženje i sposobna je da manipuliše objektima ili izvodi niz radnji.” Društvo virtuelne stvarnosti (2017)

Komercijalne igre koje se se kupuju u prodavnicama



Drugi pristup koji treba preduzeti sa učenjem zasnovanim na igrama je da se učenje kreira kroz postojeću komercijalnu igru. Minecraft se može koristiti za projekte u građevinarstvu, dizajnu, elektronici i kodiranju. Assassins Creed se može koristiti za istraživanje geografije i istorije. Roblox može pružiti prilike rješavanja problema u matematici i poslu. Civilization i različita izdanja Sims-a mogu da se pozabave pitanjima planiranja i održivosti. Da biste koristili ove igre, moraćete i sami da ih upoznate.

Zapamtite da su takve igre osmišljene kao zabava i moraće da budu oblikovane i integrisane u proces učenja ili ličnog razvoja u kontekstu omladinskog rada. Iako mnoge igre imaju ugrađeno značajno učenje i razvoj vještina, ovo možete dodati na jednostavan način. Neka grupa radi zajedno kako bi ponovo kreirala svoj omladinski centar ili druge javne zgrade u Minecraft-u. Dodajte neke tehničke izazove - otvaranje vrata, radna svjetla, korišćenje liftova itd. Sakupite grupe da grade grad u Minecraft-u i da odluče gdje se određene zgrade nalaze. SimCiti ili Roblox se mogu koristiti na sličan način.



DIO 2: GEJMIFIKACIJA U NEFORMALNOM OBRAZOVANJU

3.2. Konkretni primjeri i uspješne studije slučaja u neformalnom obrazovanju

3.2.1. Studija slučaja: Gejmifikacija u neformalnom prostoru za učenje u okviru ustanova visokog obrazovanja (u kontekstu digitalne transformacije obrazovanja)

Neformalno obrazovanje je vrsta obrazovanja koja ne prati rigidnu strukturu i koja se ne odvija uvijek u prostorijama škole ili univerziteta. Ovaj termin obuhvata individualne časove pod vodstvom trenera ili tutora i kratkoročne kurseve koji imaju praktične kratkoročne ciljeve. Takve obuke ili predavanja često sprovode javne organizacije, volonteri i univerziteti, a za studente su besplatna.

Prostor za neformalno učenje ne kategoriše studente prema uzrastu, profesionalnim ili intelektualnim sposobnostima, a ponekad nema stvarna vremenska ograničenja. Institucije ili organizacije koje pružaju neformalno obrazovanje obično ne vrše ocjenjivanje i ne sprovode formalnu procjenu akademskih postignuća učesnika (Tkačenko 2015, str. 304).

Danas je neformalno obrazovanje u porastu jer je cio svijet prepoznao njegove prednosti. Dok je prije 7-10 godina bilo nekoliko stručnjaka uključenih u ovu oblast, danas prepoznajemo moćnu, sveobuhvatnu infrastrukturu. Uvođenje karantinskih ograničenja u vezi sa odgovorom na pandemiju COVID-19 postalo je katalizator ove nevjerovatne promjene. Drugi najvažniji razlog je taj što tehnološki napredak i konkurencija podstiču preduzeća da povećaju profesionalne uslove za angažovanje potencijalnih zaposlenih.

Gejmifikacija u prostoru neformalnog učenja u okviru ustanova visokog obrazovanja usmjerena je na iskorišćavanje osnovnih želja studenata, promovisanje uključivanja studenata u proces učenja, podsticanje postignuća i značajnih rezultata. Ovakva efikasnost se objašnjava sa dva faktora:

- Neposredna povratna informacija. Prelazak nivoa i neka mehanika "ocjenjivanja" omogućava studentu da odmah dobije analizu svojih rezultata. U ovom slučaju, gejmfikovani sistem reaguje na ciljne akcije igrača, daje prostor za manevar i tako student svjesno pristupa strategiji učenja. (Verkuin, 2012);
- Svestranost mehanike i oblika. Svaki student može imati svoj prototip igrača, odgovarajućeg karaktera i snage, što znači da za postizanje najboljih rezultata svaki student mora biti motivisan i dobrovoljno učestvovati. Raznovrsnost mehanike koju gejmfikacija pruža pomaže u pronalaženju individualnog pristupa različitim studentima visokog obrazovanja (Romi & Schmida, 2009).

Govoreći o prirodnim načinima sticanja znanja i praktičnih vještina, studenti više vole uzbuđenje, priču sa zapletom, igru. Ovi elementi olakšavaju konsolidaciju informacija dobijenih tokom predavanja. Ono što je posebno vrijedno jeste to što gejmfikovani sistem generiše ili simulira stresne ili dvosmislene situacije podstičući studenta da otkrije svoje unutrašnje intelektualne i psihoemocionalne rezerve. Ovo je skorašnja praksa izbora specijalista koju koriste potencijalni poslodavci, a koja se ne zasniva na ocjenama studenta ili diplomi. (Lepper, 1998).

Upotreba gejmfikacije u neformalnom obrazovnom prostoru u okviru ustanova visokog obrazovanja može stvoriti okruženje igre koje stimulise unutrašnji motivacioni proces kroz situaciju izbora, usmjeravajući studenta ka istraživanju i samostalnom djelovanju. Mogućnost da se napravi izbor i sprovede ga tokom rješavanja problema, omogućava studentu da shvati značenje radnje "iznutra". Lični izbor vodi do smislenog djelovanja, a ovaj redosled pretvara proces učenja u vitalni cilj, koji je uslov za efikasno učenje. Student se ne otuđuje od obrazovnog procesa, kao što se ponekad dešava u slučaju formalnog učenja, već se, naprotiv, uključuje u njega. Sada je student motivisan da riješi zadatak i ova motivacija je vezana za unutrašnji sadržaj discipline. (Malone i Lepper, 1987, str. 23–27).

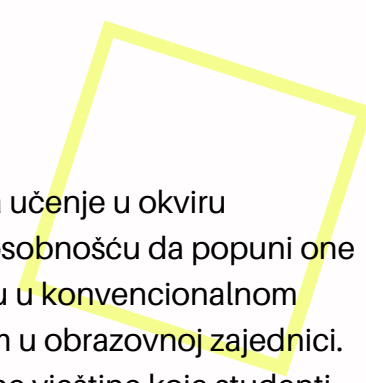
Formiranje svjesnog stava studenta prema učenju podrazumijeva samostalno i odgovorno djelovanje, što znači da student prihvata obrazovne ciljeve i zadatke unutar neformalnog prostora učenja. Razlika između komunikacione komponente neformalnog obrazovnog okruženja (platforme igre) i formalne obrazovne komunikacije leži u principu gdje se obrazovne informacije ne prenose samo u virtuelnoj stvarnosti, već, prije svega, se nude akcije za rješavanje obrazovnih zadataka sa obzirom na cilj. Znanje se ne prenosi već stvara, dok se student ne priprema za praktičnu profesionalnu aktivnost, već joj se pridružuje (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Danas treneri i predavači koji rade u prostoru neformalnog učenja u okviru ustanova visokog obrazovanja, u saradnji sa dizajnerima kompjuterskih igara, aktivno razvijaju vizuelizovane modele neformalnog učenja i modularne programe obuke zasnovane na virtuelnim igrama. Moduli igre predstavljaju sistematski način savladavanja nastavnog materijala, koji omogućava studentima da steknu praktična znanja iz različitih predmetnih oblasti (Silvia, Tang, Vong, Li, & Cheng, 2021).

S obzirom da je gejmfikacija često radi izbor u odnosu na druge tehnologije koje su ikada primjenjene u okruženju neformalnog učenja, neophodno je identifikovati i sistematizovati prednosti gejmfikacije i načine uključivanja igre u sistem neformalnog učenja:

No	Načini uključivanja gejmifikacije u neformalno obrazovanje	Prednosti gejmfikacije u neformalnom obrazovanju
1.	Kreiranje trenutaka igre koji podržavaju ciljeve učenja.	Ovo omogućava učenicima da razviju razmišljanje i agilnost..
2.	Sistem nagrađivanja u obrazovnom procesu	Kroz dobijanje podsticaja za izvršenje zadatka studenti prirodno otkrivaju svoje najbolje vještine. • istem poena i rezultata • tabela rezultata i rangiranje • interna prodavnica nagrad
3.	Materijalizacija ideja	Čineći ideje opipljivim i razumljivim, predavač pojednostavljuje asimilaciju gradiva.
4.	Kurs je podijeljen po nivoima težine	edan od načina da održite motivaciju studenata je da njihov napredak bude vidljiv. Svaki nivo uključuje prevazilaženje prepreka i suočavanje sa sve većom složenošću sadržaja
5.	Praksa dominira nad teorijom	U gejmfikovanom prostoru neformalnog učenja studenti treba ne samo da imaju znanje već i da ga primjenjuju u praktičnim zadacima. (Nikolson, 2012, str. 28).
6.	Podsticanje nezavisnosti	Gejmifikacija omogućava studentima visokog obrazovanja da pokažu inicijativu i uče iz svog iskustva. Da biste uspjeli u učenju, potrebno je pažljivo razmotriti plan lekcije tako da bude jednostavan, kratak i što jasniji.

7.	Igre uloga u procesu učenja	U igri uloga, student nastupa u ime svog lika, koristi stečena znanja i vještine za rješavanje problema u netipičnoj situaciji. Ova vizualizacija čini proces učenja emotivnijim, poboljšavajući njegov kvalitet i motivišući studenta da prati teme jednu po jednu.
8.	Takmičarski duh	Gejmifikacija učenja u neformalnom obrazovnom prostoru visokog obrazovanja podrazumjeva rivalstvo i konfrontaciju učenika/igrača gdje svako pokušava da postigne svoj cilj.
9.	Interaktivnost	Različiti tipovi testova i materijala, simulatori i praktična nastava aktivnije uključuju studenta u učenje, čineći ga zanimljivijim i efikasnijim.
10.	Timski rad	Ciljevi učenja, koji zahtjevaju saradnju između grupa studenata, dobar su primjer prakse i element gejmifikacije. Ovakvi zadaci moraju biti zanimljivi za izvođenje, a svi se odnose na kreativnost i međusobnu saradnju studenata.
11.	Prostor za rizik	Daje mogućnost da se podstakne student da se kocka unutar zadatka i da se ne plaši da će biti kažnjen zbog pogrešnog odgovora.
12.	Sistem rokova	Student je pod stresom zbog vremenskih ograničenja, što povećava njihovu sposobnost da zadrže informacije i čini intuitivno učenje mogućim. (Gejmifikacija).
13.	Pristup zasnovan na slučaju u obrazovnom procesu	Situaciono učenje se koristi u simulacijama učenja, gdje studenti visokog obrazovanja istražuju sistem, igrajući se njegovim modelom (Nikitin, 2016).

A yellow geometric graphic consisting of a square with a smaller square inside it, rotated 45 degrees, creating a star-like shape.

Efikasnost gejmfikacije u okviru neformalnog prostora za učenje u okviru ustanova visokog obrazovanja objašnjava se njenom sposobnošću da popuni one praznine formalnog obrazovanja koje se tipično previđaju u konvencionalnom učenju, odnosno efikasnom interakcijom i komunikacijom u obrazovnoj zajednici. Međutim, treba imati u vidu da postoji rizik da nove korisne vještine koje studenti steknu kroz neformalno obrazovanje neće biti tražene u sistemu formalnog obrazovanja.

Stoga smatramo da progresivne forme neformalnog obrazovanja treba postepeno ubrizgavati u tkivo formalnog obrazovanja, ali i konsolidovati na zakonodavnom nivou (Tsai, Kofinas, & Luo, 2018). Treba napomenuti da je prostor za neformalno učenje u okviru ustanova visokog obrazovanja ključan za uvođenje tehnika i praksi igranja u ne-igrački kontekst sa obrazovnom svrhom. Ovo je pojačano brzim tempom kojim se sprovode i testiraju inovativni pristupi i nastavne metode, uključujući široku upotrebu igranja uloga, situacionih i drugih vrsta igara.

Zaključak

Kvalitetno i pristupačno visoko obrazovanje je čvrsta osnova za razvoj naprednog digitalnog društva okrenutog budućnosti. Zemlje koje su to shvatile u pravom trenutku uspješno su izgradile efikasan sistem formalnog i neformalnog obrazovanja, vodeći svoje ekonomije kroz talase novog tehnološkog svijeta i prihvatajući digitalnu transformaciju.

Danas su to dva dijela jedne cjeline, neformalno obrazovanje se više ne doživljava kao suprotnost formalnom ili kao njegova zamjena. Informacione i komunikacione tehnologije su sastavni dio punog stručnog usavršavanja u visokoškolskoj ustanovi. Sada studenti imaju realnu mogućnost da se sa samopouzdanjem priključe tržištu rada i da se osjećaju ugodno u uslovima pune digitalizacije društva.

PDio 3: GEJMIFIKACIJA- TRENING AKTIVNOST



Ovaj dio modula sadrži sveobuhvatnu aktivnost učenja o uvodu u gejmfikaciju, kreiranu da se koristi u f2f treninzima trenera ili obuci omladinskih radnika/edukatora. Cilj ove aktivnosti je da podrži studente da bolje razumiju kako dva gornja navedena slučaja (1. Korišćenje kompjuterskih igara u omladinskom radu i 2. Gejmifikacija u neformalnom prostoru za učenje u okviru ustanova visokog obrazovanja (u kontekstu digitalne transformacije obrazovanja), mogu da se koriste u aspektu omladinskog rada i neformalnog obrazovanja

NAZIV DIJELA OBUKE	Gejmifikacija u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju (konkretni primjeri i uspješne studije slučaja)
Procjenjeno trajanje	1 sat i 15 minuta
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Prenosni računari/pametni telefoni Internet pristup A4 papir Flipčart papir Olovke Markeri u boji Makaze Ljepak Ljepljiva traka Projektor/ekran Nedjeljivi prostor Stolovi (najmanje onoliko koliko je formirano grupa) i stolice

Ciljevi	• Podržati učesnike u razumijevanju slučajeva gejmfikacije kao dijela omladinskog rada i neformalnog obrazovanja; • Podržati učesnike u otkrivanju kreativnih načina kako se gejmfikacija može koristiti kroz već navedene studije slučaja • Ohrabriti učesnike da postanu otvoreniji za korišćenje gejmfikacije u aktivnostima koje već sprovode u određenim aspektima kroz već navedene studije slučaja
Detaljni opis	Ovaj dio obuke je podijeljen u četiri dijela. Dio 1) 15 minuta Razmišljanje o gejmfikaciji – prolaženje kroz dva slučaja uključena u ovaj modul Voda obuke će u ovom dijelu dati pregled ovog dijela, i zapoćeće ovaj dio kratkim uvodom u temu (pozivajući se na prethodne module), a takođe prolazeći kroz slučajeve uključene u ovaj modul. Dio 2) 20 minuta – Svaki učesnik je otvoren da podijeli sopstvenu praksu u vezi sa gejmfikacijom (uz napomenu zašto je koristi, a zašto ne); Korak 1) 5 min – Podijelite učesnike u grupe od po četvoro, po stolovima za diskusiju, i neka ukažu na vlastite prakse u vezi sa studijama slučaja o kojima je prethodno bilo riječi. Korak 2) 5 min – Svaki predstavnik grupe će podijeliti sa ostalima prakse koje su osmišljene u okviru njihove grupe. U međuvremenu svaka grupa mora da zapiše najmanje jedno pitanje za ostale grupe koje se odnosi na njihovu diskusiju. Pitanja moraju biti u vezi sa temom. Korak 3) 10 min - Sve grupe moraju zajednički diskutovati o pitanjima. Dio 3) 20 minuta - Identifikovanje novih slučajeva gejmfikacije koji će se koristiti u omladinskom radu i neformalnom obrazovanju. Svaka grupa treba da identifikuje nove slučajeve gejmfikacije koji će se koristiti u njihovoj oblasti rada (u okviru grupnog rada i neformalnog obrazovanja). Dio 4) 10 min – Priprema plana rada koji uključuje novi specifični element gejmfikacije koji će učesnici planirati da primjene u svojoj oblasti rada. Dio 5) 10 min – osnov za razmišljanje: 1. Šta mogu biti ključni zaključci ovog dijela obuke, 2. Koji mogu biti sljedeći koraci koje učesnici mogu da preduzmu; 3. Testirajte znanje i evaluirajte ovaj dio obuke;

Savjeti, preporuke za trenera/vodu obuke	• Pripremite se i shvatite značenje ovog modula i dijela obuke kao aktivnosti; • Uvjerite se da su svi učesnici svjesni konteksta modula; • Podstaknite sve učesnike da se uključe u rad ovog dijela obuke; • Slobodno koristite sopstvene metode i alate kako biste ovaj dio obuke učinili što interaktivnijim; • Slobodno predstavite nove ideje u okviru linija ovog modula
--	--

Dio 4: GEJMIFIKACIJA U OMLADINSKOM RADU I NEFORMALNOM OBRAZOVANJU - DODATNI KORISNI RESURSI

Ovaj dio modula sadrži korisne adrese internet stranica i resurse koji će pomoći korisnicima da dalje istraže druge primjere i uspješne studije slučaja.

Gejmifikacija u članku o e-učenju:

Članak 1) <https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/gamification-in-elearning/#:~:text=What%20is%20gamification%20in%20e,enabling%20users%20to%20have%20fun.>

DODATAK 1: MATERIJAL ZA AKTIVNOST

Materijali koji su korišćeni:

- Gejmifikacija u neformalnom prostoru za učenje u okviru ustanova visokog obrazovanja (u kontekstu digitalne transformacije obrazovanja)
<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/po/article/view/4790>
- Igre-u-Omladinskom-Radu-Priručnik-FINAL <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/11/Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL.pdf>
- Gejmifikacija u e-učenju: šta je to? Primjeri i prednosti:
<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/gamification-in-elearning/#:~:text=What%20is%20gamification%20in%20e,enabling%20users%20to%20have%20fun.>
- Kviz za samorefleksiju:
https://docs.google.com/forms/d/1FZ2ibAsDcemB0c_AyfWHwKPqeYC0XDXW_sng5UqqcUVk/edit

MODUL 4: Planiranje gejmfikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gejmfikacije (šta, zašto, kako?)

UVOD

Ovaj modul je posvećen aktivnostima planiranja efektivne gejmfikacije, važnosti planiranja i načinima planiranja efektivne aktivnosti gejmfikacije. Takođe, ovaj modul će pojasniti razliku između gejmfikacije i učenja zasnovanog na igricama i obezbjediti vježbe koje se mogu koristiti u treninzima trenera, ili treninzima za omladinske radnike i predavače.

Cilj ovog modula je postizanje sljedećih ishoda učenja:

NASLOV	Znanje	Vještine	Stavovi
Planiranje gejmfikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gejmfikacije (šta, zašto, kako?)	- Znanje o tome kako efikasno planirati onlajn i uživo sprovedene aktivnosti gejmfikacije - Upoznavanje sa različitim aktivnostima gejmfikacije i njihovom upotrebom	Sposobnost prilagođavanja, kreiranja i planiranja aktivnosti gejmfikacije prema ciljevima obuke i potrebama ciljne grupe	Postati otvoreniji za uvođenje/uključivanje aktivnosti gejmfikacije kao dijela obuke u okviru neformalnog obrazovanja (NFO) ili u aktivnosti omladinskog rada, uživo i kroz korišćenje digitalnih sredstava

DIO 1. Kratka teorija

1. Šta je strategija gejmfikacije?



Da biste planirali smislene aktivnosti gejmfikacije, možete početi tako što ćete razmišljati o tome kako da kreirate elemente igre koji su usklađeni sa kontekstom koji nije dio igre. U sprovođenju ove strategije, trebalo bi da shvatite da aktivnost igre mora biti, po definiciji, opcionalna.

Stvaranjem prostora za igru zasnovanog na opcionalnim elementima umjesto nametanja sistema bodovanja i postizanja ciljeva, povećaće se šanse da učesnici pronađu smisao i izgrade internu motivaciju da se uključe u kontekst koji nije dio igre.

Prilikom kreiranja aktivnosti gejmfikacije, stvaranje prostora zasnovanog na informacijama gdje učesnici mogu da istražuju pod sopstvenim uslovima omogućiće igru. Učesnici bi trebalo da budu u stanju da imaju početno angažovanje sa konceptom koji treba da stvori predviđanje o tome šta bi se moglo dogoditi, što onda može dovesti do iznenađenja. Učesnik može da prigrli iznenađenje i dobije zadovoljstvo i razumijevanje.

U srži koncepta smislene gejmfikacije je stvaranje prostora za ludičko učenje zasnovano na informacijama, gdje učesnici mogu da istražuju i pronađu smisao. Ovo može biti fizički ili virtuelni prostor, ali ideja ostaje ista - razviti skup mehanizama koji se mogu koristiti za igranje (i samim tim za igre) koji pomažu učesniku da otkrije šta je interesantno i relevantno u vezi sa kontekstom koji nije dio igre i povezati to sa njegovim ili njenim prethodnim iskustvima, znanjem i vještinama. Pošto svaki učesnik pronalazi ono što njemu ili njoj ima smisla, svaki učesnik može da doživi različite stvari iz iskustva gejmfikacije.

Još jedan zanimljiv model koji treba razmotriti za smislenu gejmfikaciju je naučno igralište. Naučni muzej sadrži eksponate i interpretacije, a učesnik treba da shvati šta da radi sa svakim eksponatom kako bi istražio osnovne principe. Muzej nauke je odličan primjer ludičkog prostora za učenje. Jedan od problema sa naučnim muzejima je taj što će učesnik biti voljan da manipuliše izložbom, neće čitati uputstva i na kraju će propustiti osnovne tačke. U razvijanju smislene gejmfikacije, ovaj izazov će biti prisutan; igrači treba da imaju slobodan izbor u skladu sa konceptima igre, ali dizajneri moraju da olakšaju zainteresovanim igračima da saznaju više o okolnostima gejmfikacije koja nije sastavni dio igre.

Kada radite na gejmifikaciji i planirate aktivnosti gejmifikacije, važno je razjasniti šta gejmifikacija nije:

- Jednostavno kreiranje igre.
- Kutija sa interaktivnim alatkama.
- Jednostavno dodavanje poena i bedževa aktivnosti i očekivanje da će ona magično postati privlačnija
- Stil dizajna
- Laka stvar za uraditi ili naučiti (u to ulazi razumijevanje psihologije, ljudskog ponašanja i još mnogo toga).
- Rješenje za sve

Gejmifikacija je odličan alat pomoću koga možete doći do sljedećih aspekata koji su veoma važni u omladinskom radu

- Motivacija – zato što gejmifikacija nagrađuje učesnike i izaziva ih da nastave dalje, oni su motivisani da poboljšaju i/ili pobijede konkurenciju.
- Angažovani učenici: ključ za angažovanje je raznolikost i interakcija. Gejmifikacija je mali dio kolača za e-učenje zajedno sa pripovjedanjem priča, scenarijima, audio, video, grafikom i društvenim učenjem.
- Autonomija učenika: Gejmifikacija omogućava pojedincima da uče sopstvenim tempom i spremnošću za postignućem, i koriste unutrašnje motivatore kao što su takmičenje, poboljšanje i završetak.
- Neposredna povratna informacija: Igre pružaju povratne informacije dok igrači pokazuju svoje majstorstvo. Ako im ide dobro, prelaze na sljedeći nivo; ako ne, dobijaju još jednu priliku da vide šta su propustili.
- Društveno učenje. Prijateljsko takmičenje i saradnja omogućavaju učenicima da stvore nove veze. Članak iz 2020. u Educational Psychology Review-u otkrio je da učenici pozitivno reaguju na blagi društveni pritisak kada se takmiče sa članovima zajednice.
- Emocionalna veza. Gejmifikacija često koristi pripovjedanje kako bi pomogla učenicima da primjene ono što su iskusili u simuliranim situacijama, što stvara emocionalnu vezu (i, zauzvrat, jače neuronske veze).
- Smisleni ciljevi. Podizanje nivoa i dovršavanje igara daje učenicima smislene, opipljive ciljeve za čije postizanje treba da se potrudu.

Kognitivno olakšanje. Mozak voli da obavlja više zadataka, ali ta aktivnost može naštetiti naporima za obuku. Igre usmjeravaju pažnju na obavljanje jednog po jednog zadatka, što povećava fokus i smanjuje kognitivno opterećenje mozga

1.2 Kako planirati gejmfikaciju?

Kako se ne bi poistovjetila sa učenjem zasnovanim na igricama, koje traži od mladih da igraju igrice u službi obrazovanja, gejmfikacija se svodi na preuzimanje karakteristika koje igre čine tako zanimljivim i njihovu primjenu u drugim vrstama učenja. Ove funkcije uključuju stvari kao što su:

- Iskustveni bodovi koji se akumuliraju ka majstorstvu;
- Bedževi kojima se nagrađuju igrači za postizanje nečega značajnog
- Tabele sa najboljim rezultatima koje pokazuju kako su igrači pozicionirani u odnosu na konkurenciju
- Zadaci koji omogućavaju igračima da donose smislene izbore
- Kontrolne tačke koje označavaju napredak ka cilju
- Bitke sa nadređenima koje predstavljaju težak izazov i testiraju vještine igrača



1.3. Zašto je važno planirati gejmfikaciju?

Kada je u pitanju gejmfikacija, želite da pobudite veliko interesovanje svojih učenika, tako da možete planirati takmičenje u cijeloj organizaciji. Problem? Ako kreirate takmičenje prevelikog obima, obavezno ćete motivisati one na vrhu liste, ali ćete vjerovatno izgubiti one koji su konstantno na dnu, bez ikakvih šansi da napreduju. Umjesto toga, planirajte kratkoročna takmičenja u različitim aplikacijama i napravite tablu sa rezultatima koja se resetuje nakon nedelju dana ili tako da svima date jednaku priliku.

Postoji i „previše truda“ kada je u pitanju gejmfikacija, posebno ako ste toliko usredsređeni na aspekt zabave da propuštate poentu obuke. Mogli biste da kreirate najuzbudljiviju igru na svijetu, ali ako učenici shvate da to nema mnogo veze sa njihovom obukom, mogli bi je odbaciti zbog nečeg konvencionalnijeg. Poštujte vrijeme svojih učenika i zapamtite da iako je obrazovanje važno, tema treba i dalje biti na mjestu.

Planiranje obuke zasnovane na igrici je sjajno – osim ako, naravno, vaši učenici ne razumiju svrhu. Bez jasnih ciljeva igre, kao što su ciljni rezultati i ishodi, učenici bi mogli izgubiti interesovanje. A bez jasnih nagrada, kao što su bedževi i nagrade, učenici bi mogli izgubiti motivaciju. I ciljevi i nagrade treba da budu sastavni dio faze planiranja i razvoja igre.

Dio 02: Planiranje gejmfikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gejmfikacije (šta, zašto, kako?) – AKTIVNOST OBUKE

Ovaj dio modula sadrži sveobuhvatnu aktivnost učenja o planiranju gejmfikacije. Cilj ove aktivnosti je da pruži podršku učenicima da bolje razumiju koji je najbolji način planiranja igre u omladinskom radu, kako je planirati da bi stekli iskustvo učenja.

NAZIV DIJELA OBUKE	IGROM DO UČENJA
Procjenjeno trajanje	2 sata
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	A4 papir Flipčart papir Olovke Markeri u boji Časopisi Makaze Ljepak Ljepljiva traka Pristup internetu laptop računari/pametni telefoni Projektor/ekran Veliki prostor Stolovi (najmanje onoliko koliko je formirano grupa) i stolice
Ciljevi	• Podržati učesnike u razumijevanju gejmfikacije i njene upotrebe u različitim okruženjima • Da razumiju obrazovnu logiku igara i koje moguće metode mogu da koriste za gejmfikaciju iskustva učenja i obrnuto • Da učine učesnike otvorenijim za korišćenje gejmfikacije u aktivnostima koje sprovode

Detaljni opis	Uvod/ 15 minuta Vode obuke treba da uvedu u ovaj dio obuke i pruže teoretsku osnovu o aspektima učenjana osnovu igara. Učesnici treba da budu podijeljeni u grupe- 5 grupa (po 6 osoba) sa zadatkom da izaberu jednu igru sa date liste (moderatori treba da daju listu od 10 popularnih video igara) i identifikuju moguće iskustvo učenja iz izabrane igre Resurs za igre: https://www.ign.com/articles/the-best-100-video-games-of-all-time Grupni rad/ukupno trajanje 1h 15 minuta Dok igrate i istražujete igru razmislite o elementima i pristupima, izdvojite aspekte učenja i pripremite prezentaciju o sljedećim zahtjevima: • Navedite aspekte igre koji su ili mogu biti edukativni • Koja je vrsta aktivnosti učenja koju možete razviti iz igre? • Koje je tačno znanje koje bi igrači mogli steći? • Koje vještine igrač može da stekne? • Koje stavove bi igrač mogao da promjeni ili usvoji? • Opišite korak po korak kako biste ovu igru (ili njen dio) pretvorili u aktivnost učenja sa mogućim izazovima i definišite kako bi se igra mogla koristiti kao obrazovna aktivnost • Navedite šta bi izabrali kao nagradu igraču. Prezentacija i dobijanje povratne informacije/30 min
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade. Ako je potrebno, dajte im još materijala za pregled

Dio 3: Planiranje gejmfikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gejmfikacije (šta, zašto, kako?) – samostalna aktivnost učenja

Provjerite svoje znanje tako što ćete odgovoriti na pitanja iz sljedećeg kviza:

<https://forms.gle/sznwEdX5Y9V3PMFn9>

PRILOG 1: MATERIJAL ZA AKTIVNOST

Isjecite uputstva i dajte po jedan slučaj svakoj grupi. Kada grupa odluči koju će igru koristiti, pružite im više informacija o odabranoj igri. Ovo treba pripremiti unaprijed. Ovo su samo primjeri. Možete koristiti svoje.

Grupa jedan:

Izaberite jednu od predloženih igara sa liste koju biste željeli da razradite daljnije i identifikujte moguće iskustvo učenja. Dok igrate i istražujete igru razmislite o elementima i pristupima, izdvojite aspekte učenja i pripremite prezentaciju o sljedećim zahtjevima:

- Navedite aspekte igre koji su ili mogu biti edukativni
- Koja je vrsta aktivnosti učenja koju možete razviti iz igre?
- Koje je tačno znanje koje bi igrači mogli steći?
- Koje vještine igrač može da stekne?
- Koje stavove bi igrač mogao da promjeni ili usvoji?
- Opišite korak po korak kako biste ovu igru (ili njen dio) pretvorili u aktivnost učenja sa mogućim izazovima i definišite kako bi se igra mogla koristiti kao obrazovna aktivnost
- Navedite šta bi izabrali kao nagradu igraču.

Spisak igara:

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1. Super Metroid | 6. Red Dead Redemption 2 |
| 2. The Legend of Zelda: A Link to the Past | 7. Half-Life 2 |
| 3. Portal 2 | 8. Disco Elysium |
| 4. Super Mario World | 9. Grand Theft Auto V |
| 5. Mass Effect 2 | 10. Hades |

Grupa dva:

Izaberite jednu od predloženih igara sa liste koju biste željeli da razradite daljnije i identifikujte moguće iskustvo učenja. Dok igrate i istražujete igru razmislite o elementima i pristupima, izdvojite aspekte učenja i pripremite prezentaciju o sljedećim zahtjevima:

- Navedite aspekte igre koji su ili mogu biti edukativni
- Koja je vrsta aktivnosti učenja koju možete razviti iz igre?
- Koje je tačno znanje koje bi igrači mogli steći?
- Koje vještine igrač može da stekne?
- Koje stavove bi igrač mogao da promjeni ili usvoji?
- Opišite korak po korak kako biste ovu igru (ili njen dio) pretvorili u aktivnost učenja sa mogućim izazovima i definišite kako bi se igra mogla koristiti kao obrazovna aktivnost
- Navedite šta bi izabrali kao nagradu igraču.

Spisak igara:

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. Super Mario 64 | 6. The Last of Us |
| 2. The Legend of Zelda: Breath of the Wild | 7. BioShock |
| 3. Castlevania: Symphony of the Night | 8. Bloodborne |
| 4. Halo 2 | 9. Undertale |
| 5. The Witcher 3: Wild Hunt | 10. Street Fighter II |

Grupa tri:

Izaberite jednu od predloženih igara sa liste koju biste željeli da razradite daljnije i identifikujte moguće iskustvo učenja. Dok igrate i istražujete igru razmislite o elementima i pristupima, izdvojite aspekte učenja i pripremite prezentaciju o sljedećim zahtjevima:

- Navedite aspekte igre koji su ili mogu biti edukativni
- Koja je vrsta aktivnosti učenja koju možete razviti iz igre?
- Koje je tačno znanje koje bi igrači mogli steći?
- Koje vještine igrač može da stekne?
- Koje stavove bi igrač mogao da promjeni ili usvoji?
- Opišite korak po korak kako biste ovu igru (ili njen dio) pretvorili u aktivnost učenja sa mogućim izazovima i definišite kako bi se igra mogla koristiti kao obrazovna aktivnost
- Navedite šta bi izabrali kao nagradu igraču.

Spisak igara:

Game list:

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Super Mario Bros. 3 | 6. Metal Gear Solid 3: Snake Eater |
| 2. Portal | 7. Minecraft |
| 3. Chrono Trigger | 8. The Legend of Zelda: Ocarina of Time |
| 4. God of War | 9. Sid Meier's Civilization IV |
| 5. Half-Life: Alyx | 10. Metal Gear Solid |

Grupa četiri:

Izaberite jednu od predloženih igara sa liste koju biste željeli da razradite daljnije i identifikujte moguće iskustvo učenja. Dok igrate i istražujete igru razmislite o elementima i pristupima, izdvojite aspekte učenja i pripremite prezentaciju o sljedećim zahtjevima:

- Navedite aspekte igre koji su ili mogu biti edukativni
- Koja je vrsta aktivnosti učenja koju možete razviti iz igre?
- Koje je tačno znanje koje bi igrači mogli steći?
- Koje vještine igrač može da stekne?
- Koje stavove bi igrač mogao da promjeni ili usvoji?
- Opišite korak po korak kako biste ovu igru (ili njen dio) pretvorili u aktivnost učenja sa mogućim izazovima i definišite kako bi se igra mogla koristiti kao obrazovna aktivnost
- Navedite šta bi izabrali kao nagradu igraču.

Spisak igara:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Super Mario Bros. | 6. Resident Evil 4 |
| 2. Half-Life | 7. Metroid Prime |
| 3. Halo: Combat Evolved | 8. Pokémon Yellow |
| 4. Red Dead Redemption | 9. Star Wars: Knights of the Old Republic |
| 5. Shadow of the Colossus | 10. EarthBound |

Grupa pet:

Izaberite jednu od predloženih igara sa liste koju biste željeli da razradite daljnije i identifikujte moguće iskustvo učenja. Dok igrate i istražujete igru razmislite o elementima i pristupima, izdvojite aspekte učenja i pripremite prezentaciju o sljedećim zahtjevima:

- Navedite aspekte igre koji su ili mogu biti edukativni
- Koja je vrsta aktivnosti učenja koju možete razviti iz igre?
- Koje je tačno znanje koje bi igrači mogli steći?
- Koje vještine igrač može da stekne?
- Koje stavove bi igrač mogao da promjeni ili usvoji?
- Opišite korak po korak kako biste ovu igru (ili njen dio) pretvorili u aktivnost učenja sa mogućim izazovima i definišite kako bi se igra mogla koristiti kao obrazovna aktivnost
- Navedite šta bi izabrali kao nagradu igraču.

Spisak igara:

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Tetris | 6. Rise of the Tomb Raider |
| 2. Doom | 7. Super Mario World 2: Yoshi's Island |
| 3. Final Fantasy XIV | 8. SimCity 2000 |
| 4. Ms. Pac-Man | 9. Animal Crossing: New Horizons |
| 5. Journey | 10. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge |

Slika 1: Izvor <https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

Slika 1: Izvor <https://www.hurix.com/selecting-gamification-services/>

Korišćeni materijali:

<https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

<https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

<https://www.elearninglearning.com/examples/gamification/module/?open-article-id=15365761&article-title=elearning-gamification-how-to-implement-gamification-in-your-learning-strategy&blog-domain=elmllearning.com&blog-title=elearningmind>

[https://www.researchgate.net/publication/264129666 Strategies for Meaningful Gamification Concepts behind Transformative Play and Participatory Museums](https://www.researchgate.net/publication/264129666_Strategies_for_Meaningful_Gamification_Concepts_behind_Transformative_Play_and_Participatory_Museums)

MODUL 5: Praktični alati za kreiranje aktivnosti gejmfikacije

UVOD

Ovaj modul sadrži informacije o praktičnim onlajn alatima i onima koji se koriste van mreže (oflajn) koji su od pomoći u kreiranju aktivnosti gejmfikacije u oblasti omladinskog rada.

Sadrži kratak teorijski uvod u alate, koji je praćen relevantnim aktivnostima korisnim u obukama za omladinske radnike i predavače.

Cilj ovog modula je postizanje sljedećih ishoda učenja:

NASLOV	Znanje	Vještine	Stavovi
Praktični alati za kreiranje aktivnosti gejmfikacije	Upoznavanje sa alatkama koje mogu pomoći u kreiranju aktivnosti gejmfikacije kako van mreže, tako i na mreži	Sposobnost da se identifikuju alati koji mogu da podrže kreiranje aktivnosti gejmfikacije i da se efikasno izabere alatka koja je pogodnija za postizanje ciljeva aktivnosti	Willingness to use different tools to facilitate the planning, design and creation of gamification activities

DIO 1. TEORIJA**1. Šta je alat i tehnika gejmfikacije?**

Gejmifikacija se zasniva na raznovrsnosti alata i tehnika koje poboljšavaju angažovanje učenika, njihovu motivaciju i koncentraciju. Softver koji se koristi u gejmfikaciji sastoji se od različitih alata i platformi koje omogućavaju primjenu mehanizama igre na različite kontekste van igre kao što su posao, škola i neformalne aktivnosti. Uočavajući rastuće interesovanje za gejmfikaciju i gejmfikovane komponente, dizajneri aplikacija i proizvođači softvera kreirali su mnoge alate usvajajući specifične karakteristike i elemente koji pomažu da se poveća motivacija učenika, učinak zaposlenih i privlačnost aktivnosti učenja. Međutim, treba istaći da se gejmfikacija ne odnosi samo na tehnologiju, već i na dizajn. Stoga ne mora da se isporučuje na mreži ili uz korišćenje bilo kakvih digitalnih alata. Aktivnosti koje učestvuju van mreže mogu lako da prilagode senzibilitet igre kako bi stvorile privlačno i motivišuće iskustvo. Ovo je izuzetno primjenjivo za neformalno i informalno učenje koje obično koriste omladinski radnici i omladinske organizacije.

U ovom modulu dijelimo sa vama neke od najkorisnijih digitalnih alata, ali i tehnike za uvođenje funkcija gamifikacije u vanmrežne aktivnosti.

1. Digitalni alati za gejmfikaciju**a. Actionbound (<https://en.actionbound.com/>)**

Actionbound je alatka korisna u kreiranju interaktivnih aktivnosti sa grupama ljudi na otvorenom. Ova aplikacija daje mogućnost organizovanja obrazovnog obilaska grada, šetnje sa vodičem ili zabavnog lova na blago kao aktivnosti povezivanja za tim.

Među mnogim opcijama, nudi režim kviza sa pitanjima koji omogućava dobijanje poena u okviru prethodno dodatog broja mogućih pokušaja ili kazni za broj grešaka ili utrošeno vrijeme. Platforma takođe omogućava turnire koji se održavaju između članova tima. Omogućava vam da dodate fotografije i video zapise koji se mogu bodovati u aplikaciji i koji su neophodni da biste nastavili sa drugim zadatkom. Actionbound vam omogućava da postavite scenografiju lova na blago na bilo kojoj lokaciji, kao što je vaš grad, usmjeravajući igrače nagovještajima na Google mapama.

Ovaj alat je posebno zanimljiv za aktivnosti izgradnje kapaciteta tima i obiliske grada zasnovane na gejmfikaciji. Uvodi faktor konkurencije, tablu sa rezultatima i zabavu u učenju o novim mjestima.



1. Quizlet Live (<https://quizlet.com/>)

Kvizlet je platforma za učenje koju mogu da koriste i predavači za mlade i studenti da strukturiraju ili poboljšaju učenje. Omogućava uvježbavanje i konsolidaciju sadržaja kroz interaktivne kartice, sa dijagramima (koji vam omogućavaju da označite dio slike ili ilustracije čije ime ili termin morate da znate), sa režimom učenja (sa kojim alatka vrši adaptaciju), planiranim tako da učenici nauče sadržaj u predviđenom vremenu) ili kroz gejmfifikovane radnje kao što su igre sa vremenom i rezultatom. Sadržaj se može uvesti. Moguće je kreirati studijske jedinice na osnovu bilješki ili postojećih dokumenata u vordu, ekselu ili Google dokumentu, na primjer.



1.2.3 Pear Deck (<https://www.peardeck.com/googleslides>)

Poboljšanje učinka naših objašnjenja i prezentacija kao edukatora mladih je moguće. Dodavanje gejmfikacije sa platformama kao što je Pear Deck omogućava predavačima da poboljšaju performanse svojih objašnjenja i prezentacija dodavanjem crtice gejmfikacije na svoje slajdove prezentacije.

Pear Deck je alatka za slajdove uživo koja radi sa Google slajdovima ili PPT prezentacijama, omogućavajući učenicima da gledaju slajdove na sopstvenim uređajima. Dok drže lekciju, učenici mogu da dobiju sadržaj kao što su pitanja, slike ili bilo koju vrstu pomoćnog materijala. Njegov cilj je da obuke budu dvosmjerne kako bi se što bolje iskoristila objašnjenja. Predavači takođe mogu da dodaju interaktivne slajdove da bi zatražili povratne informacije, izvršili brzu provjeru formacije ili samo vidjeli kako se učenici trenutno osjećaju. Kada učenici odgovore, nastavnik može anonimno da podijeli svoje odgovore tako da samo oni znaju ko je poslao koji odgovor. Ovo omogućava učenicima da se osjećaju bezbjedno kada odgovaraju, znajući da drug iz razreda ne može da ih identifikuje za netačan odgovor.

Pear Deck pruža 5 različitih tipova interaktivnih pitanja/odgovora: „Odgovor koji se može prevući“ (učenici prevlače objekte preko slajda), „Odgovor crtanjem“ (učenici crtaju preko slajda) „Slobodan odgovor: tekst“ (dugi odgovori), „Slobodan odgovor: broj“ (brojčani odgovor) i „Višestruki izbor“ (upitnik).

Pear Deck ide dalje od toga da bude samo alatka za slajdove sa igrom rečnika Flashcard Factory. Flashcard Factory omogućava predavaču da otpremi ili napravi listu riječi i definicija iz rječnika koristeći sopstvene definicije, ili da ih izdvoji iz već kreiranog rječnika. Učenici se zatim udružuju u parove i naizmjenično pišu rečenice sa tim riječima i crtaju sliku da bi ilustrovali svoju rečenicu. Oni zarađuju poene za svoj tim kada se njihove karte procjene na kraju. Flash kartice se mogu izvesti u Quizlet Live radi daljeg proučavanja.

1.2.4 Quizizz (<https://quizizz.com/>)



Kviziz je aplikacija koja omogućava nastavnicima da gejmfikuju svoju učionicu kroz razvoj kvizova, čime privlače pažnju učenika, pa čak i podstiču aktivno učenje. Pored toga, omogućava učeniku da se samoprocjenjuje uz izazovne igre kako bi utvrdio svoje znanje.

Aplikacija omogućava učenicima da polažu kvizove koji se odnose na bilo koju temu, bilo naizmjenično ili po grupama od strane predavača za mlade. Učenici ne moraju da se registruju jer će im predavači omogućiti pristup upitnicima putem 'pina za igru'. Učenici uvijek vide sadržaj na sopstvenim uređajima, bilo da se radi o računarima, laptopovima, tabletima ili pametnim telefonima.

Postoji pet tipova upitnika koji su dostupni za kreiranje na platformi: „Višestruki izbor“ (upitnik), „Ček-boks“ (više tačnih odgovora), „Popuni praznine“ (upišite odgovor u prostor predviđen za to), „Otvoreno“ (dugi odgovori) i „Anketa“ (Nije tačan odgovor, da biste saznali mišljenja). Medijski sadržaji kao što su video snimci ili slike se takođe mogu koristiti u upitnicima.

Režimi igre su dizajnirani da podstaknu zdravu konkurenciju između učenika.

Možete odabrati način „igranja“ po kvizu kada započnete kviz uživo. Ovaj režim omogućava pojedinačnim učenicima da odgovaraju sopstvenim tempom, ali rezultati mogu biti grupisani od strane kolektivnog tima ili mogu da se takmiče pojedinačno jedni protiv drugih.

Kviziz daje detaljne uvide na nivou razreda i na nivou učenika za svaki kviz. Koristeći povratne informacije iz kvizova uživo i domaćih zadataka, kreirajte statistiku koja je fokusirana i na učenike i na učionicu. Može se pratiti napredak svakog učenika, može se odrediti nivo razumijevanja predmeta, a kriva učenja može da se procijeni za svaki zadatak

1.2.5 Socrative (<https://www.socrative.com/>)



Sokrativ je besplatna aplikacija koja omogućava omladinskom edukatoru da motiviše učenike da učestvuju u učionici i prate njihov napredak kroz testove višestrukog izbora, evaluacije ili druge aktivnosti.

Kompatibilan je sa bilo kojim uređajem (računar, tablet ili pametni telefon), jedna od njegovih prednosti je što učenici ne moraju da kreiraju lični profil da bi mogli da koriste aplikaciju; s obzirom da predavač ima svoj, povezan sa nalogom e-pošte, biće dovoljno.

Što se tiče aktivnosti dostupnih u aplikaciji, nudi se više opcija: „Kviz“ (upitnik), „Svemirska trka“ (upitnik sa odbrojavanjem) ili „Izlazna karta“ (upitnik sa rangiranjem rezultata). Tip odgovora se takođe može izabrati između „Višestruki izbor“ (više odgovora), „Tačno ili netačno“ (tačno ili netačno) i „Kratak odgovor“ (kratak odgovor).

U sva tri slučaja predavač će moći da vidi odgovore učenika uživo i, na kraju testa, moći će da ih pregledaju u izvještaju koji se čuva u samoj aplikaciji. Na ovaj način vidjećete akademski napredak svakog studenta pojedinačno, kao i pitanja na kojima nije uspio, tako da možete da se vratite da pregledate sadržaj ako smatrate da je prikladan. Igre koriste rangiranje koje se može koristiti kao oblik evaluacije. Funkcija Space Race podstiče prijatno rivalstvo među učenicima. Ako se pojedinci ili grupe utrkuju po ekranu sa pravim odgovorima, procjena koja se može stepenovati može se transformisati u zabavnu aktivnost. Učinivši to trkom između učenika, slavlje je zagarantovano.

Postoje i dvije opcije koje se plaćaju (Socrative PRO za primarne i Socrative PRO za sekundarne i kompanije), koje uključuju naprednije funkcije.

1.2.6 Kahoot (<https://kahoot.com/schools-u/>)

Kahut je besplatna platforma koja omogućava kreiranje zabavne igre za učenje za nekoliko minuta. Kahut omogućava mogućnost izbora između različitih formata, vremenskog ograničenja za odgovor i broja pitanja. Video zapisi, slike i dijagrami se takođe mogu dodati pitanjima da bi se pojačao angažman. Pored toga, postoje 3 plana koji se plaćaju, a koji pružaju sofisticiranije funkcije.



Kahut je najbolje igrati u grupnom okruženju. Da biste se pridružili igri, potreban vam je jedinstveni PIN kojim upravlja domaćin igre. Igrači odgovaraju na sopstvenim uređajima, dok se pitanja prikazuju na zajedničkom ekranu. Jedna od njegovih prednosti je da studenti ne moraju da kreiraju lični profil da bi koristili aplikaciju. Platforma je pogodna za bilo koji uređaj (računar, tablet ili pametni telefon). Pored toga, igrama uživo se mogu poslati i kahut izazovi koje igrači ispunjavaju sopstvenim tempom – na primjer, za domaći zadatak ili obuku na daljinu.

Postoje različite vrste pitanja koje možete izabrati: „Kviz“ (upitnik) ili „Tačno ili netačno“ (tačno ili netačno). „Unesite odgovor“ (kratak odgovor), „Slajder“ (pogodite broj na klizaču) i „Slagalica“ (postavite odgovore tačnim redosledom) su druge vrste pitanja koje su dio premium plana (onog koji se plaća).

Nakon svakog kruga kviza, dodjeljuju se bodovi. Tačni odgovori i brzina daju više poena. Na kraju kahut igre postoji podijum od 3 najbolja igrača ili tima. Ova funkcija je napravljena za igrače koji su stalno željni učenja i vole da slave zajedno sa svojim drugovima iz razreda. Predavači mogu da obezbjede i nagradu za one koji stignu do podijuma.

1.2.7 **Mentimeter** (<https://www.mentimeter.com/>)



Mentimeter je alatka koja podstiče angažovanje učenika putem anketa uživo, kvizova, pitanja sa višestrukim odgovorima i oblaka riječi. Platforma omogućava pravljenje interaktivnih prezentacija sa mrežnim uređivačem koji je jednostavan za korišćenje. Omogućava prikupljanje mišljenja publike u aktivnostima uživo, što ne samo da štedi vrijeme, već omogućava i prilagođavanje zadatka javnosti. Nadalje, nakon završetka prezentacije postoji mogućnost dijeljenja i širenja rezultata za dalju analizu. Štaviše, ovi rezultati se mogu upoređivati tokom vremena kako bi se provjerio napredak vaših učenika.

1.2.8 **H5P** (<https://h5p.org/>)



H5P je platforma za kreiranje i dijeljenje interaktivnog html5 sadržaja u pretraživaču. Platforma omogućava kreiranje interaktivnih video zapisa, kvizova, prezentacija kurseva ili scenarija grananja, što uvodi gejmfifikovane karakteristike u proces samoučenja. Uključuje različite sadržaje (kartice za dijalog, ukrštene riječi, prevuci i otpusti riječi za pronalaženje, pogodi odgovor, žarišne tačke i još mnogo toga) koji mogu biti korisni u izgradnji ne samo jedne aktivnosti, već i cijelog kursa obuke za samoučenje.

1.2.9 Genially (<https://genial.ly/it/>)



Genially aplikacija je digitalni alat za kreiranje interaktivnih prezentacija i grafika. Može biti od koristi u radu sa djecom i omladinom. Među raznim opcijama prezentacije, alat nudi bogate animacije, kvizove i sobe za bještvo sa interaktivnošću. Standardni sadržaj je dostupan besplatno.

1.3 Gamification offline - techniques

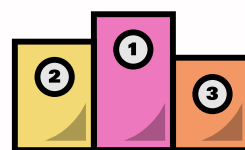


Gejmifikacija je uglavnom povezana sa novim tehnologijama i digitalnim alatima. Međutim, nema potrebe da aplikacije inkorporiraju gejmfikaciju u različite aktivnosti. Postoji gomila tehnika koje pomažu da pružite vašoj publici uzbudljivo iskustvo. Štaviše, mnoge od ovih metoda se uspješno koriste u mnogim neformalnim i informalnim aktivnostima, kao što su popularni ledolomci.

Evo nekoliko savjeta o tome kako da primijenite gejmfikaciju u svoje aktivnosti:

1. Sistem bedževa

Sistem bedževa Sistem bedževa je struktura simbola (bedževa) koje ljudi mogu da zarade kroz izvršavanje različitih zadataka koji ilustruju njihovo znanje i vještine. Korišćenje bedževa može da razmjeni sistem bodova. Daje jednostavnu nagradu za napredak i čini vidljivim dostignućima prekretnice.



2. Sistem poena

To je najtipičniji i najpoznatiji element gamifikacije. Jednostavan sistem bodova daje osećaj postignuća i nagrađuje izvršenje zadatka.

3. Konkurentno okruženje

U većini igara postoji faktor konkurentnosti koji stvara angažovanje i motivaciju igrača. Kreiranje aktivnosti zasnovanih na takmičenju može pomoći u izgradnji timskog rada i poboljšati učinak učesnika.

4. Trake sa praćenjem napretka

Trake sa praćenjem napretka daju trenutnu povratnu informaciju i osećaj konkurentnosti među učesnicima, omogućavajući im da se osećaju ponosnim na svoja dostignuća.

5. Priča i narativi

Dodavanje ovih elemenata može omogućiti stvaranje zanimljivih i angažujućih aktivnosti, posebno za mlade učesnike.

6. Jasno postavite ciljeve i izazove

Obavjestite svoje učesnike o glavnim ciljevima aktivnosti i postavite izazovne zadatke kako biste povećali njihovo interesovanje.



7. Radoznalost i element iznenađenja

Korišćenje neizvjesnih završetaka u vašim aktivnostima će držati učesnike znatiželjnim o sljedećim koracima. Slično tome, elementi iznenađenja vam omogućavaju da izbjegnute dosadu i ponavljanje zadataka.

Najtipičnije vanmrežne aktivnosti gejmfikacije su igre simulacije i igre uloga koje se mogu koristiti za prikupljanje različitih ideja, jačanje timskog rada, poboljšanje komunikacije ili pomoć u upravljanju konfliktima

References

1. IGI Global (<https://www.igi-global.com/dictionary/badge-system/50941>)
2. <https://hatrabbits.com/en/gamification/>
3. <https://xperiencify.com/gamification-tools/>

Dio 02: PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE - TRENING AKTIVNOSTI

Ovaj dio modula se fokusira na istraživanje različitih praktičnih alata i metoda gejmfikacije kroz njihovu praktičnu upotrebu. Glavni cilj ovih aktivnosti je da se učesnici upoznaju sa raznovrsnošću alata i osposobe ih znanjem o kreiranju aktivnosti uz korišćenje ovih alata.



Actionbound

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procijenjeno trajanje	120 minutes
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Internet pristup Pametni telefoni
Ciljevi	Upoznati učesnike sa Actionbound Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja Da učesnici budu voljni da korse digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Dio 01: Šta je Actionbound? (15 minuta) • Uvjerite se da su svi uspješno instalirali aplikaciju i prijavili se • Kratak opis o načinu korišćenja aplikacije • Pitanja Dio 02: Istražite grad (90 minuta) Napravite nove mješovite grupe i uvjerite se da bar jedna osoba ima bežičnu internet vezu Obilazak grada sa Actionbound-om - istraživanje 7 tajni Bolonje Dio 3: Komentari, utisci o gradu i aplikaciji (15 min)
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	

Mentimeter

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procjenjeno trajanje	70 minuta
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Internet pristup Laptop računari/Pametni telefoni Projektor/ekran Stolovi (najmanje onoliko koliko je formirano grupa) i stolice
Ciljevi	• Upoznati učesnike sa Mentimeter • Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja • Da učesnici budu voljni da korse digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Ovaj dio obuke je podijeljen na različite dijelove Dio 01: Šta je Mentimeter? (15 minuta) • Kada ga koristiti: Brainstorming, Evaluacija, Kvizovi, Testiranje, da biste angažovali publiku tokom prezentacije, da biste imali trenutne povratne informacije od javnosti • Prikazivanje funkcija sa internet adrese: https://www.mentimeter.com/ • Šta treba da znate ako učestvujete: Unesite dio koda Unesite odgovor i pošaljite • Video vodič: https://www.youtube.com/watch?v=on_lb7SP6Go

	Dio 2: Pitanja i utisci (10 minuta) Dozvolite učesnicima da podijele svoje mišljenje o predstavljenom alatu: • Za šta mislite da je alatka korisna? • Kako ga možete koristiti u svojim svakodnevnim aktivnostima? Dio 03: Rad u grupama (25 minuta) • Podijelite učesnike u grupe od približno 4-5 ljudi (5 minuta) • Dajte svakoj grupi zadatak *različite funkcije za svaku grupu* (tvorac anketa, oblak riječi, kviz, pitanja , Anketa) • Dajte učesnicima vremena (20 minuta) da završe date zadatke u grupama Dio 04: Prezentacije grupnih radova i završni komentari (20 minuta) Zamolite svaku grupu da predstavi svoj rad i komentariše proces priprema zadatka u okviru upotrebe Mentimetra.
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade.

Genially

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procjenjeno trajanje	80 minuta
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Laptop računari/Pametni telefoni (najmanje 1 po grupi) Stabilna internet konekcija na bežičnu mrežu Projektor/ekran Stolovi i stolice
Ciljevi	Upoznati učesnike sa Genially Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja Da učesnici budu voljni da korse digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Dio 1: Šta je Genially? (15 minuta) Mogućnosti upotrebe specifične karakteristike različitih karakteristika. Kako upravljati registracijom i korišćenjem veb lokacije Dio 2: Hajde da istražujemo! (40 minuta) Svaka grupa učesnika će dobiti jednu specifičnu situaciju u kojoj treba kreirati zadatak koristeći Genially. Situacije: 1. Vi ste ekološki aktivisti i pokušavate da podignete svijst o važnosti zagađenja (ili drugih specifičnih problema) među mladima. Kako biste predstavili svoju ideju?

	1. Vi ste grupa mladih umjetnika koji pokušavaju da svoj portfolio učine vidljivim na mreži. Pokušajte da predstavite svoj rad koristeći aplikaciju. 2. Vi ste nastavnik u srednjoj školi i izmišljate novi, zanimljiviji stil nastave. Odaberite temu i pripremite kratak zadatak koji nam prikazuje vaš interaktivni čas. 3. Upravo ste otvorili poslovnu kompaniju i morate da pronađete način da promovirate svoj rad putem društvenih medija. Pokušajte da kreirate svoj sadržaj pomoću ove aplikacije. Dio 3: Kratke prezentacije praćene diskusijom o poteškoćama i davanjem povratne informacije autorima (25 minuta)
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade.

Socrative

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procjenjeno trajanje	85 minuta
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Laptop računari/Pametni telefoni (najmanje 1 po grupi) Stabilna internet konekcija na bežičnu mrežu Projektor/ekran Stolovi i stolice

Ciljevi	Upoznati učesnike sa Socrative Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja Da učesnici budu voljni da korsište digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Dio 1: Šta je Socrative? (25 minuta) Pripremite jedan test i dajte ga učesnicima da riješe sa svojih pametnih telefona. Rezultat će se vidjeti na velikom projektoru kako bi atmosfera postala takmičarska. Kroz sadržaj testa objasnite glavne karakteristike aplikacije, mogućnosti korišćenja i razgovarajte o njenim mogućnostima za omladinski rad. Dio 2: Timski rad (40 minuta) Učesnici mogu da iskoriste svoje vrijeme da istraže aplikaciju pojedinačno, a zatim pokušaju da naprave test ili neku drugu funkciju sami u manjim grupama (3-4) na temu po izboru. Dio 3: Kratke prezentacije praćene diskusijom o poteškoćama i davanjem povratne informacije autorima (20 minuta)
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade.

Kahoot

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procjenjeno trajanje	85 min
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Laptop računari/Pametni telefoni (najmanje 1 po grupi) Stabilna internet konekcija na bežičnu mrežu Projektor/ekran Stolovi i stolice
Ciljevi	Upoznati učesnike sa Kahoot Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja Da učesnici budu voljni da koriste digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Dio 1: Šta je Kahoot? (15 minuta) Mogućnosti upotrebe Specifične karakteristike različitih funkcija Pitanja Dio 2: Priprema za test (40 minuta) Svaka nacionalna grupa učesnika će dobiti zadatak da predstavi svoju zemlju kroz kviz koji treba da se kreira pomoću Kahoot-a. Možete biti kreativni, koristiti video zapise, muziku, slike, memove ili šta god smatrate pogodnim za vašu ideju. Dio 3: Rješavanje kvizova u istim reprezentacijama i takmičenje za malu nagradu (30 minuta)

Savjeti, preporuke za trenera/vodu obuke

Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade.

Quizlet

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procjenjeno trajanje	70 min
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Laptop računari/Pametni telefoni (najmanje 1 po grupi) Stabilna internet konekcija na bežičnu mrežu Projektor/ekran Stolovi i stolice
Ciljevi	Upoznati učesnike sa Quizlet Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja Da učesnici budu voljni da korse digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Dio 1: Kratko teorijsko objašnjenje alata (15 min) Mogućnosti upotrebe

	Dio 2: Napravite nalog na Kvizletu i pokušajte da napravite vježbu za podučavanje učenika novim riječima jezika koji odaberete. Koristeći opcije ponuđene u Kvizletu napravite kratak komentar i budite spremni da nas ubijedite da ste najbolji profesor među nama! (30 min) Dio 3: Kratke prezentacije i diskusija o iskustvu korišćenja ove aplikacije (20 minuta)
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	

Pear Deck

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procjenjeno trajanje	70 min
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Ciljevi	Upoznati učesnike sa Pear Deck Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja Da učesnici budu voljni da koriste digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Dio 1: Šta je Pear Deck? (25 minuta) Kratak uvod u upotrebu Pear Deck karakteristika,

Detaljni opis	Dio 2 (40 minuta) Koristeći Pear Deck napraviti kratku prezentaciju sa ciljem ostvarivanja interakcije sa učenicima u datim situacijama: Grupa 1 - otvaranje časa/upoznavanje sa auditorijumom; Grupa 2 - predstavljanje nove izabrane teme uz davanje pitanja učenicima na koja treba da odgovore; Grupa 3 - Želite da provjerite koliko su vaši učenici zadovoljni posle časa; Dio 3: Kratke prezentacije praćene diskusijom o poteškoćama i davanjem povratne informacije autorima (15 minuta)
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade.

Quizziz

NAZIV DIJELA OBUKE	PRAKTIČNI ALATI ZA KREIRANJE AKTIVNOSTI GEJMIFIKACIJE
Procjenjeno trajanje	80 min
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	Laptop računari/Pametni telefoni (najmanje 1 po grupi) Stabilna internet konekcija na bežičnu mrežu Projektor/ekran Stolovi i stolice

Ciljevi	Upoznati učesnike sa Quizziz Podržati učesnike u otkrivanju novog alata i načina njegovog korišćenja Da učesnici budu voljni da korsište digitalne alate u svojim svakodnevnim aktivnostima
Detaljni opis	Dio 1: Šta je Quizziz? (15 minuta) Mogućnosti upotrebe Specifične karakteristike različitih karakteristika Kako upravljati registracijom i korišćenjem veb-sajta Dio 2 (30 minuta) Napravite kvizove u malim grupama o temama koje odaberete. Pokušajte da iskoristite najveći dio potencijala koji je dat u aplikaciji. Neki predlozi: Evrovizija, sportski klubovi, hrana, jezici... Dio 3: Rješavanje kvizova, analiza rezultata praćena diskusijom o poteškoćama i davanje povratne informacije autorima (35 minuta)
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade.

Dio 03: MATERIJALI O ALATIMA ZA GEJMIFIKACIJU ZA PROVJERU KOD KUĆE

GROW video nastavnice:

<https://grow-project.eu/video-tutorials>

1. Actionbound

Youtube kanal:

<https://www.youtube.com/channel/UChwtmdusgG7z6MoQTWoDXMA>

vebsajt: <https://actionbound.com/>

1. Quizizz

Youtube tutorijali: <https://www.youtube.com/watch?v=RiIR4d25mY0>

vebsajt: <https://quizizz.webflow.io/?lng=en>

1. Pear Deck

Youtube tutorijali: <https://www.youtube.com/c/Peardeck>

vebsajt: <https://www.peardeck.com/google-slides>

1. Mentimeter

Youtube kanal: <https://www.youtube.com/c/Mentimeter-interact-with-your-audience>

vebsajt: <https://www.mentimeter.com/>

1. Socrative

Youtube: 1) <https://www.youtube.com/watch?v=All3a9dTly4>,

2) <https://www.youtube.com/watch?v=zaaSVwq6adU>

vebsajt: <https://www.socrative.com/>

1. Kahoot

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=zBkVp8-CDeo>

vebsajt: <https://kahoot.it/>

1. Quizlet

Youtube kanal: <https://www.youtube.com/c/quizlet>

vebsajt: <https://quizlet.com/>

1. Genially

Youtube:

1) <https://www.youtube.com/watch?v=JxeJow3ujag>

2) <https://www.youtube.com/c/GeniallyWeb>

vebsajt: <https://genial.ly/>

Provjerite svoje znanje odgovarajući na pitanja iz sljedećeg kviza:

<https://grow-project.eu/quiz>

Modul 6 Metode procjene i evaluacije gejmifikacije (bedževi, samoprocjena, kvizovi, itd.)

UVOD

Ovaj modul je kreiran da služi kao uvod u metode procjene i evaluacije gejmfikacije, koje se koriste u većini korišćenih alata i softvera za e-učenje.

Modul sadrži kratak teorijski dio praćen odgovarajućim vježbama koje se mogu koristiti u treninzima trenera, ili treninzima za omladinske radnike i edukatore i završava se setom samousmjerenih aktivnosti učenja i samoocjenjivanja.

Cilj ovog modula je postizanje sljedećih ishoda učenja:

NASLOV	Knowledge	Skills	Attitude
Metode procjene i evaluacije gejmfikacije (bedževi, samoprocjena, kvizovi, itd.)	Poznavanje različitih metoda procjene i evaluacije gejmfikacije	- Sposobnost odabira metoda ocjenjivanja i evaluacije koje najbolje odgovaraju aktivnostima i ciljevima učenja - Sposobnost prilagođavanja postojećih metoda ocjenjivanja i evaluacije kako bi odgovarale specifičnim aktivnostima i ciljnim grupama	Svijest o značaju korišćenja odgovarajućih metoda procjene i evaluacije u bilo kojoj aktivnosti gejmfikacije!

DIO 1. UVOD

Brzi razvoj tehnologija i promjena načina učenja zahtijevaju uključivanje različitih pristupa nastavi i ocjenjivanju kroz unapređenje informaciono-komunikacionih tehnologija. Jedan od trendova u savremenim studijama u obrazovanju je primjena obrazovnih kompjuterskih igrica i gejmfikacija. Sljedeći modul će predstaviti okruženja za e-učenje/Sisteme upravljanja učenjem (LMS); procjenu učenja, uključujući vršnjačku procjenu i samo-procjenjivanje; i gejmfikaciju i obrazovne kompjuterske igre.

1.1. Gejmifikacija i obrazovne kompjuterske igre

U današnjem veoma dinamičnom i tehnološkom svijetu, obrazovnim sistemima su potrebni alati za podučavanje i učenje kako bi bili efikasniji. Rješenje je integracija ICT-a u obrazovne aktivnosti i pojava platformi za e-učenje i za aktivnosti učenja i nastave u obrazovnom sistemu. E-učenje obuhvata i takozvano e-učenje definisano kao „aktivnost učenja i podučavanja putem različitih elektronskih medija“ i „upotrebu informacione i kompjuterske tehnologije za stvaranje iskustava učenja“. Praksa pokazuje da se, u zavisnosti od specifičnih obrazovnih potreba, mogu koristiti različiti pedagoški pristupi, podržani odgovarajućim tehnološkim sredstvima. Gejmifikacija je primjer novog i savremenog trenda u obrazovanju koji uz pomoć ICT-a može da organizuje zanimljivu, emocionalno angažovanu obuku prilagođenu očekivanjima i interesovanjima učenika koji su „digitalni urođenici“. Generalno, gejmfikacija znači korišćenje elemenata igre u procesu učenja. Gejmifikacija se ne fokusira na igru učenja, već na stvaranje doživljaja igre u određenom sadržaju ili aktivnosti učenja. Primjenjuje elemente igre i mehaniku koji utiču na emocije učenika, osjećanja, misli i ponašanja kako bi se postigli postavljeni ciljevi učenja. Neki od najčešćih i najpopularnijih elemenata su: osvajanje bedževa, poena i nagrada; prolazak kroz nivoe i pričanje priče; trake za označavanje napretka i rangiranje; davanje povratnih informacija; izazovi; takmičenje i tako dalje.

Iako je gejmfikacija proširena širom svijeta u visokoškolskim ustanovama i na osnovnom nivou u obrazovnim sistemima, ona i dalje ostaje nov koncept i još uvek nije dovoljno istražena. U stvari, još uvijek ne postoji određeno i jednoglasno mišljenje o tome koliko ih ima i koji su njeni elementi. Edukativne kompjuterske igre imaju za cilj učenje ili procjenu i evaluaciju znanja iz datog predmeta, vezanog za postizanje određenih ciljeva učenja.

Gejmifikacija i obrazovne kompjuterske igre mogu se primjeniti kako na mikro nivou - za sprovođenje jedne aktivnosti učenja kao što je kreiranje problemskih situacija, formiranje pojmova, provjera i vrednovanje znanja i vještina i sl., tako i na makro nivou - realizacija cijele teme iz sadržaja, dijela ili cijele obuke.

1.2. Procjenjivanje u obrazovanju i okruženjima e-učenja

Postoje osnovni principi procjene koji se mogu kategorizovati na sljedeći način:

1. Odgovarajuća procjena u jačanju i zadržavanju informacija
2. Procjenjivanje može da identifikuje snažne oblasti, kao i one kojima je potrebna nadogradnja
3. Procjenjivanje može da ponudi osjećaj stalnog pristupa elementima u okviru nastavnog plana i programa
4. Procjenjivanje može promovisati autonomiju učenika podstičući samoevaluaciju napretka učenika
5. Procjenjivanje može motivisati učenike da imaju ciljeve
6. Procjene mogu evaluirati efikasnost nastave

Procjenjivanje naučenih modula je pokretačka uloga u svakom obrazovnom procesu.

Mogu se identifikovati dvije vrste procjenjivanja:

1. Normativno referentno: ispitivanje koje utvrđuje postignuća učenika u poređenju sa drugim učenicima.
2. Referentni kriterijum: ima za cilj da identifikuje postignuća pojedinačnog učenika u odnosu na postavljene ciljeve učenja. Referentna procjena postavlja graničnu vrijednost da bi se utvrdilo da li su ciljevi učenja postignuti ili ne u odnosu na ciljeve učenja. Po analogiji sa elementima gejmfikacije, bedževi zajedno sa trakama za označavanje napretka ostvaruju normativnu procjenu. Dodjeljivanje bedževa ili poena zajedno sa prelaskom na sljedeći nivo pri dostizanju određenog broja poena ili sakupljenih bedževa, kao elementi gejmfikacije, ostvaruju procjenu na osnovu kriterijuma.

Procjena znanja i vještina se može izvršiti da bi se uspostavio početni nivo za učenike, formativno procjenjivanje, zbirno procjenjivanje. Može se izvoditi i od strane predavača, samostalno od strane učenika, uz unaprijed postavljene kriterijume samoprocjenjivanja, od strane vršnjaka u radu na individualnom ili grupnom projektu – vršnjačka procjena. Sada je moguće sprovesti procjenu znanja i vještina u okruženju za e-učenje ne samo kroz test sa različitim vrstama pitanja, već i kroz saradničke aktivnosti kao što su wiki, blog, radionica. Primjećeno je da učenicima MOOC-a (Massive Online Open Course) nedostaje motivacija i posvećenost prilikom vršenja vršnjačke procjene. Rješenje bi moglo biti gejmfikovani model vršnjačke procjene.

1.3. Alati i tipovi samo-procjene

U sljedećem dijelu biće istraženo sprovođenje samoprocejnivanja, vršnjačke procjene i procjenjivanja u okruženjima za e-učenje kroz gejmfikaciju.

- **Integrisan sistem** – isporučuje se sa osnovnom distribucijom LMS-ova. Podrazumjeva se, osnovne isporuke ne uključuju nikakve obrazovne igre, ali imaju neke od funkcija gejmfikacije integrisane u srž. Moodle podržava dvije kategorije bedževa kao osnovnu funkcionalnost:
 - Bedževi internet stranice- dostupne korisnicima bilo gdje na internet stranici i povezane sa aktivnostima na cijeloj internet stranici
 - Bedževi obuke – daju se korisnicima koji su upisani na obuku i koji se odnose na aktivnosti u okviru obuke

Objekti nagrade mogu biti napravljeni ručno od strane tutora ili automatski, i kompatibilni su sa Mozilla Open bedževima.

- **Specifična proširenja sistema** – mogućnosti dodavanja funkcionalnosti gejmfikacije i obrazovnih igara kao ekstenzija (modula, dodataka) razvijenih na specifičan način za određeni LMS, koji se ne mogu koristiti u drugom LMS-u. Moodle ima širok skup razvijenih proširenja specifičnih za sistem pod nazivom dodaci, koji su interno grupisani kao blokovi i aktivnosti.
- **Level Up!** je besplatni dodatak koji omogućava proširene mogućnosti gejmfikacije kao što je automatsko dodjeljivanje poena, precizno podešavanje količine poena koje učenici dobijaju za svoje akcije, rang liste za povećanje konkurentnosti, prikazivanje trenutnog postignuća učenika prema sledećem nivou, nivoima i poenima koji su im potrebni.

<https://levelup.plus/>

- **Game dodatak** pruža skup igara koje će biti uključene kao aktivnost kursa – vješala, ukrštenice, kripteks, milioner, sudoku, zmije i merdevine, skrivena slika i knjiga sa pitanjima.

https://moodle.org/plugins/block_stash

- **Quizventure** je dodatak koji prikazuje pitanja iz kviza i mogući odgovori padaju kao svemirski brodovi i učenici moraju da upucaju tačan. Dodatak se može koristiti za procjenu i samoprocjenu.

https://moodle.org/plugins/mod_quizgame

- **Stash** je usmjeren na podsticanje interakcije učenika sa aktivnostima obuke davanjem predmeta kao nagrada koje mogu da prikupe. Takođe, dodatak prikazuje dio sa kolekcijom trenutno postignutog od strane učenika. Ovaj dodatak nije toliko pogodan za korišćenje – da bi se u njega uključile stavke potrebno je kopiranje i lijepljenje koda. Dodatak se može koristiti samo za samoprocjenu.

https://moodle.org/plugins/block_stash

- **Mootivated** (za škole) i Motrain (za korporativne obuke), su mobilne aplikacije koje podstiču trud učenika/zaposlenih za učenje u Moodle-u. Virtuelni novčići (npr. poeni) se zarađuju za položene aktivnosti i/ili sadržaj. Učenici mogu potrošiti novčiće u aplikaciji, na primjer, za ažuriranje ličnog avatara ili da kupe nešto iz virtuelne prodavnice. Ovi dodaci se mogu koristiti za samoprocjenu.

<https://moodle.org/plugins/?q=mootivated>

https://moodle.org/plugins/local_mootivated

- **Ranking block** prati događaje završetka aktivnosti i daje bodove prema kriterijumima za sve aktivnosti koje nastavnik želi da prati. Ovaj dodatak se može koristiti za samoprocjenjivanje korišćenjem rangiranja između učenika.

https://moodle.org/plugins/block_ranking

Jedno zanimljivo rješenje problema sa vršnjačkom procjenom u Moodle-u – Alat za dodjelu bedževa može biti korišćenje dodatka koji implementira skup bedževa koje studenti mogu da dodjeljuju studentima i na taj način podržava vršnjačku procjenu softverskih projekata.

- **Proširenja zasnovana na standardima** – proširenja razvijena prema SCORM, kAPI i LTI specifikacijama. Ove specifikacije su otvorene i besplatne. Ovaj pristup podrazumjevano daje interoperabilnost proširenja između različitih LMS-a ako podržavaju ove specifikacije.
 - **SCORM** (referentni model objekta djeljivog sadržaja) kreira i održava ADL (unapredeno distributivno učenje) inicijativu. Sadržaj za učenje razvijen u skladu sa ovom specifikacijom može uključivati obrazovne kompjuterske igre ili implementirati funkcionalnosti gejmfikacije. Napredak učenika se može zadržati dok učenik pravi pauze tokom procesa učenja ili tokom igranja igre. Takođe, rezultati testa koje su učenici postigli se prijavljuju LMS-u. <https://scorm.com/>

- **TGlobal Learning Consortium.** Njegova primarna svrha je da poveže bezbjedne platforme za učenje (LMS ili portale) sa spoljnim aplikacijama i alatima za učenje na standardan način. LMS koji implementiraju LTI mogu da koriste eksterni sadržaj i usluge i mogu da primaju zadatke i podatke o ocjenama iz eksternih alata za procjenu. Ukratko, prema LTI specifikaciji imamo dvije strane, LTI pružaoca usluge i LTI potrošača (LMS). Do LTI 2.0 SCORM je bio poželjniji za implementaciju obrazovnih kompjuterskih igrica u LMS zbog boljih mogućnosti za praćenje akcija učenika.

<https://www.imsglobal.org/activity/learning-tools-interoperability>

- **xAPI** (Iskustveni API), takođe poznat kao Tin Can API, je specifikacija koju održava ADL Initiative. xAPI omogućava kreiranje ekosistema za e-učenje u kojem LMS-ovi i različite aplikacije mogu da dijele podatke o performansama učenika i pohranjuju ove podatke u LRS (Prodavnica zapisa za učenje). Umjesto širokog spektra radnji korisnika u LMS-u, xApi može da prati aktivnosti u simulacionom okruženju ili u mobilnoj aplikaciji, kao i lične ili timske performanse u obrazovnoj kompjuterskoj igrici. Informacije uskladištene u LRS-u mogu se vratiti u LMS radi ocenjivanja.

<https://xapi.com/>

DIO 2 Metode procjene i evaluacije gejmfikacije (bedževi, samoprocjena, kvizovi, itd.) - TRENING AKTIVNOST

Ovaj dio modula sadrži sveobuhvatnu aktivnost učenja o različitim alatima za samoprocjenjivanje i metodama evaluacije. Cilj ove aktivnosti je da ponudi i obuču učenike da koriste različite alate za procjenjivanje.



NAZIV DIJELA OBUKE	Metode procjene i evaluacije gejmifikacije
Procjenjeno trajanje	4 sata
Veličina grupe	Do 30 učesnika
Oprema, materijali i neophodni prostor	A4 papir Olovke Računar Pristup Moodle-u Dodavanje Markeri u boji Časopisi Pristup internetu Laptop računari/pametni telefoni Projektor/ekran Veliki prostor Stolovi (najmanje onoliko koliko je formirano grupa) i stolice
Ciljevi	• Upoznavanje učenika sa različitim metodama procjenjivanja koji se koriste u nastavi i učenju • Da podrži učesnike u otkrivanju novih alata i softvera koji se koriste za samoprocjenjivanje • Da vježbaju korišćenje alata i softvera
Detaljni opis	Ovaj dio obuke je podijeljen u različite dijelove. Dio 1: Uvod u gejmifikaciju i procjenu Šta je gejmifikacija? Šta je samoprocjenjivanje? Tokom ovog dijela sa učenicima će se razgovarati o principima testiranja i procjenjivanja, kao i o svrsi procjenjivanja. Nekoliko video snimaka će biti podijeljeno i diskutovano tokom 30 minuta <u>Assessment in Education: Top 14 Examples - YouTube</u> <u>The Principles of Testing and Assessment - YouTube</u> <u>Purpose of Assessments: The Why? - YouTube</u>

	Dio 2: Procjenjivanje u obrazovanju i okruženjima za e-učenje Korak 1: Vođa obuke će održati prezentaciju tokom koje su predstavljeni alati za procjenu i softver (1 sat) Korak 2: Dajte svakoj grupi metod/alat i da ga razviju (1 sat) Korak 3: Svaka grupa će izvesti malu prezentaciju predstavljajući ga (1 sat) Dio 3: Diskusija i zaključci Korak 1: Svaka grupa će predložiti prednosti i nedostatke za svaki alat pomoću samoljepljivih stikera (10 min) Korak 2: Svi učesnici će prilijepiti te stikere na papir na kome su naznačene kolone: potrebe, potrebno poboljšanje (10 min) Korak 3: Svi učesnici diskutuju o rezultatima. (20 min)
Savjeti, preporuke za trenera/vođu obuke	Budite prisutni. Provjerite da li je učesnicima udobno i da li su razumjeli šta treba da urade. Ako je potrebno, dajte im još materijala za pregled, kao što su članci, youtube video zapisi, smjernice

Dio 03 Metode procjene i evaluacije gejmfikacije (bedževi, samoprocjena, kvizovi, itd.)- SAMOUSHJERENA AKTIVNOST UČENJA

Pažljivo pročitajte sljedeću studiju slučaja o gejmfikaciji za potrebe učenja jezika. Zatim osmislite sopstveni alat za samoprocjenjivanje gejmfikacije koji će se koristiti u aktivnostima obuke na lokalnom nivou kao samoprocjena u gejmfikaciji.