

GROW

GAMIFY YOUR YOUTH WORK



Gamify youR yOuth Work

Priručnik o gemifikaciji u radu sa
mladima

Gamify youR yOuth Work



Broj projekta: 101052049

Poziv: 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



SADRŽAJ

1. O PROJEKTU	3
2. PREPORUKE KAKO KORISTITI PRIRUČNIK	4
3. PARTNERI I TIM KOJI STOJI IZA PROJEKTA	5
3.1. O Partnerima na projektu	5
3.1.1. YouNet APS	5
3.1.2. People in Focus	5
3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos (Opšta Fondacija Univerziteta u Burgosu)	6
3.1.4. Open Data Kosovo	7
3.1.5. K.A.N.E.	7
3.1.6. TC Taraba	8
3.2. Tim koji stoji iza projekta	8
4. NASTAVNI PROGRAM O GEMIFIKACIJI U RADU SA MLADIMA	9
4.1. Uvod u gemifikaciju	9
4.1.1. Šta je gemifikacija?	9
4.1.2. Koji su njeni glavni elementi?	10
4.1.3. Koje su prednosti?	12
4.2. Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju	13
4.2.1. Kako funkcioniše? Prednosti i rizici	13
4.3. Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju – primjeri i studije slučaja	19
4.3.1. Studija slučaja: Korišćenje kompjuterskih igara u radu sa mladima	19
4.3.2. Studija slučaja: Gemifikacija u prostoru neformalnog učenja visokog obrazovanja (u kontekstu digitalne transformacije obrazovanja)	22
4.4. Planiranje gemifikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gemifikacije	27
4.4.1. Šta je <i>strategija gemifikacije</i> ?	27
4.4.2. Kako planirati <i>gemifikaciju</i> ?	32
4.4.3. Zašto je važno planirati <i>gemifikaciju</i> ?	32
4.5. Praktični alati za kreiranje aktivnosti gemifikacije	33
4.5.1. Actionbound	33

4.5.2 Quizlet Live	34
4.5.3 Pear Deck	34
4.5.4 Quizizz	35
4.5.5 Socrative	36
4.5.6 Kahoot	37
4.5.7 Mentimeter	37
4.5.8 H5P	38
4.5.9 Genially	39
4.5.10 Plickers	40
4.5.11 Classcraft	42
4.5.12 Offline gemifikacija	43
4.6. Metode procjene i evaluacije gemifikacije	46
4.6.1. Bedževi, samoocjenjivanje, kvizovi itd.	47
5. OBUKA TRENERA TOOLBOX	53
6. OBUKA MLADIH U GEMIFIKACIJI U PROJEKTNIM PARTNERSKIM ZEMALJAMA	64
6.1. Albanija	64
6.2. Grčka	65
6.3. Italija	66
6.4. Kosovo	67
6.5. Španija	67
6.6. Crna Gora	68
7. PROJEKTNO ISKUSTVO	69
8. ŠIRENJE INFORMACIJA O GEMIFIKACIJI	73

1. O PROJEKTU

Glavni cilj projekta GROW je da istraži i poveća kapacitete svih partnerskih organizacija iz programskih i partnerskih zemalja o gemifikaciji u radu sa mladima. GROW nastoji da poveća i razvije kompetencije ljudi koji rade sa mladima, zahvaljujući razvoju kursa za omladinske radnike o metodama gemifikacije, uključujući materijale, video tutorijale i nastavni plan i program obuke. Ključni rezultat projekta je priručnik koji ima za cilj da podrži omladinske radnike u pogledu elemenata i aplikacija koje se zasnivaju na igri u aktivnostima za mlade. Partnerske organizacije dijele svoje najbolje prakse o temi projekta kako bi se prikupile najbolje metode i izgradili kapaciteti omladinskih radnika širom svijeta, posebno na lokalnom nivou, iskorišćavajući njihov višestruki učinak kroz promociju i distribuciju materijala, konferencije putem interneta i lokalne obuke u svakoj partnerskoj zemlji.

Ciljne grupe su organizacije mladih i omladinski radnici koji su zainteresovani za teme učenja koje je zasnovano na igri, e-učenju i gemifikaciji u svojim svakodnevnim aktivnostima i obukama za mlade, posebno one koji imaju ograničene mogućnosti.

Današnji naučnici čvrsto vjeruju da su igre važan dio ljudskog iskustva. Gemifikacija se sve više koristi u obrazovanju kako bi se povećala motivacija učenika i time poboljšali ishodi učenja. To je takođe trend koji se sve više razvija tokom rada s omladinom. Mnogobrojna istraživanja pokazuju da gemifikacija u obrazovanju može poboljšati motivaciju i angažman putem alata usmjerenih na učenika, u kojima ujedno i učestvuju. Nadalje, kako su mladi najdinamičnija društvena grupa koja je izložena stalnom protoku informacija, a samim tim i manje reaguju, omladinski radnici neprestano traže nove načine kako da angažuju mlade i komuniciraju sa njima na njihovom jeziku. Gemifikacija stvara priliku za zadovoljenje potreba mladih i njihovo bolje uključivanje u različite aktivnosti. Kako bi zadovoljili potrebe omladinskih radnika u stvaranju novih, angažovanijih okruženja usmjerenih na učesnike, organizacije iz 6 zemalja (Italije, Grčke, Španije, Albanije, Kosova i Crne Gore) udružile su snage kako bi osmislile i implementirale GROW – Gamify youR yOuth Work projekat.

Projekat ima za cilj da izgradi kapacitete omladinskih radnika u zemljama učesnicama, ali i u šire, u metodama gemifikacije i inovativnim alatima koje mogu koristiti u svakodnevnim aktivnostima sa mladima, posebno onima koji imaju ograničene mogućnosti. Projekat GROW fokusiran je na stvaranje mješovite obuke (uključujući nastavne planove i programe, video tutorijale i priručnik) za omladinske radnike. Obuka će se održavati na lokalnim kursevima u svakoj od partnerskih zemalja, a svi će materijali biti besplatno dostupni na web stranicama projekta i partnera, ali i na društvenim mrežama, kako bi se podstakla njihova ponovna upotreba i održivost. Osim toga, omladinski radnici zainteresovani za temu gemifikacije imaju otvoren prostor za razmjenu

iskustava i najboljih praksi u obliku Zajednice prakse koja će biti uspostavljena za vrijeme trajanja projekta.

2. PREPORUKE KAKO KORISTITI PRIRUČNIK

Evo nekoliko preporuka o tome kako efektno koristiti priručnik za gemifikaciju:

- **Pažljivo pročitajte:** Prvo, pažljivo pročitajte priručnik od početka do kraja. To će vam omogućiti sveobuhvatno razumijevanje koncepata, strategija i najboljih praksi povezanih s gemifikacijom.
- **Odredite svoje ciljeve:** Jasno definišite svoje ciljeve za korišćenje gemifikacije u vašem projektu, bilo da želite povećati angažman, poboljšati ishode učenja ili poboljšati korisničko iskustvo. Nakon što saznate svoje ciljeve, savjete iz priručnika možete prilagoditi svojim specifičnim potrebama.
- **Odaberite odgovarajuća poglavlja:** Priručnik će vjerovatno pokrivati širok raspon tema povezanih s gemifikacijom. Odaberite poglavlja koja su najrelevantnija za ciljeve vašeg projekta i prvo se usredsredite na njih. Kasnije se uvijek možete vratiti na druge odjeljke.
- **Primijenite teoriju na praksu:** Priručnik može sadržavati teorijske koncepte. Prevedite ih u praktične strategije i taktike koje se mogu primijeniti na vaš projekt. Razmislite o tome kako možete efikasno implementirati elemente gemifikacije.
- **Testirajte i ponavljajte:** Posmatrajte implementaciju gemifikacije kao na proces koji traje. Testirajte različite pristupe, prikupite povratne informacije i budite voljni da ponovite svoje strategije gemifikacije kako biste optimizovali rezultate.
- **Uključite investitore:** Uključite svoj tim, investitore ili korisnike u proces. Razgovarajte s njima o preporukama priručnika, prikupite njihova mišljenja i osigurajte da elementi gemifikacije ispunjavaju njihova očekivanja i potrebe.
- **Pratite i mjerite:** Uspostavite ključne pokazatelje učinka (KPI) da bi izmjerili uticaj gemifikacije. Redovno pratite ove metrike kako biste procijenili efikasnost vaših strategija gemifikacije i izvršili potrebne ispravke.
- **Ostanite ažurirani:** Područje gemifikacije neprestano se razvija. Budite u toku s najnovijim trendovima, studijama slučaja i istraživanjima u vezi sa gemifikacijom. Priručnik možda neće pokrivati najnovija dostignuća, stoga potražite dodatne izvore.
- **Sarađujte i dijelite znanje:** Ako ste uspješni u polju gemifikacije, trebalo biste da podijelite svoja iskustva i uvide s ostalima u svojoj organizaciji ili industriji. Saradnja i dijeljenje znanja donose bolje rezultate za sve.
- **Prilagodite i unapređujte:** Iako priručnik pruža vrijedne smjernice, ne bojte se da prilagodite i unapređujete. Svaki je projekat jedinstven i ono što je najbolje za jedan, možda neće uspjeti kod drugog. Budite kreativni u prilagođavanju gemifikacije vašem specifičnom kontekstu.

- **Potražite savjet stručnjaka:** Ako naiđete na izazove ili su vam potrebne detaljne smjernice, razmislite o tome da se posavjetujete sa stručnjacima iz oblasti gemifikacije. Oni vam mogu pružiti specijalizovane uvide i pomoći u prilagođavanju strategija potrebama vašeg projekta.
- **Imajte u vidu etiku:** Uvijek uzmite u obzir etičke implikacije svojih strategija gemifikacije, posebno kada je riječ o privatnosti korisnika, pristanku i pravdi. Osigurajte da su vaši pristupi usklađeni s etičkim standardima i najboljim praksama.

3. PARTNERI I TIM KOJI STOJI IZA PROJEKTA

3.1. O Partnerima na projektu

3.1.1. YouNet APS

YouNet APS je kvalifikovana i inovativna organizacija, osnovana u maju 2010. godine u Bolonji. Aktivna je na području obrazovanja, osposobljavanja i razvoja mladih. YouNet APS ima veliko iskustvo s programima EU i svake godine pomaže stotinama mladih ljudi u sticanju iskustva i mogućnostima učenja širem Italije i Europe.

YouNet APS promovise, dizajnira i sprovodi različite aktivnosti, uključujući obrazovnu mobilnost i evropske inicijative za aktivno građanstvo, srednjoročne i dugoročne stručne prakse, volontiranje i obrazovne projekte, kulturne, društvene i uređivačke aktivnosti, kao i programe obuke i obrazovne, promotivne, te informativne inicijative o evropskim temama i temama vezanim za mlade, kao što su nezaposlenost i preduzetništvo.

YouNet APS duboko je ukorijenjen na regionalnom području, posebno u Bolonji i pokrajini, gdje redovno organizuje projekte, aktivnosti i saraduje s lokalnim i regionalnim institucijama.

Kontakt:

 www.you-net.eu
 info@you-net.eu



3.1.2. People in Focus

People in Focus aktivno učestvuje u kontinuiranom i dugoročnom procesu osnaživanja građana i mladih kroz dobro definisane metodologije. Naš svakodnevni rad usmjeren je na izgradnji

kapaciteta i širenju informacija u različitim poljima, uključujući aktivno učešće, monitoring javnih institucija, okoline, suzbijanje nasilnog ekstremizma, rad policije u zajednici, turizam i još mnogo toga. Nastojimo da uključimo različite ciljne grupe u nacionalne, regionalne i međunarodne aktivnosti kako bismo ih podstakli da diskutuju i izraze svoju zabrinutost.

People in Focus može se pohvaliti velikim iskustvom u projektima koji uključuju angažman lokalnih zajednica kroz organizaciju razmjene mladih, obuke, radionice, kampanje podizanja svijesti, razgovora za vrijeme ručka, vebinara, studijskih posjeta, informativnih sesija, kulturnih događaja i još puno toga. Osim toga, sprovodimo istraživanja kako bismo pružili pregled određenih problema u našoj zajednici.

Kontakt:



www.peopleinfocus.org



peopleinfocualbania@gmail.com



3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos (Opšta Fondacija Univerziteta u Burgosu)

Opšta Fondacija Univerziteta u Burgosu javna je neprofitna organizacija koja promovise nauku, kulturu, obrazovanje i socijalnu pomoć za Univerzitet Burgos. FUBU ima tim od 25-30 stručnjaka koji rade u obrazovanju, zapošljavanju i poslovnim inovacijama, s fokusom na tehnologiji i prenosu znanja.

Ključna područja:

- Obuka: FUBU organizuje programe obuke, postdiplomske kurseve i seminare u saradnji s institucijama i kompanijama.
- Pristup radnoj snazi: Fondacija saraduje s kompanijama kako bi mladim diplomcima i studentima pružila prilike za zapošljavanje kroz stipendije, stažiranje i programe obuke.
- Inovacija i poslovanje: FUBU olakšava prenos znanja između akademske zajednice i preduzeća, promovisući inovacije i preduzetništvo u regiji.
- Kancelarija za upravljanje projektima (PMO): PMO podržava EU i nacionalne projekte u oblastima kao što su rad i društvene nauke, ruralni razvoj, obuka i prenos tehnologije.

Kontakt: <https://fundacionubu.com/> fundacion.ubu@ubu.es

3.1.4. Open Data Kosovo

Open Data Kosovo (ODK) je građansko-tehnološka nevladina organizacija smještena na Kosovu, posvećena podsticanju lokalnog i vibrantnog tehnološkog ekosistema. Od svog osnivanja 2014. godine, ODK-ov tim sastoji se od tehnoloških entuzijasta s misijom poboljšanja praksi otvorenih podataka, u konačnici povećavajući transparentnost i odgovornost Vlade korišćenjem tehnologije.

Putem svojih programskih stubova, ODK ima za cilj da postigne sljedeće ciljeve: povećanje znanja i korišćenja otvorenih podataka za podršku u odlučivanju koje se zasniva na podacima, formulisanju politika i optimizaciji procesa u svakodnevnim strategijama (otvoreni podaci); razvoj digitalnih rješenja za lokalne i međunarodne partnere iz NVO, javnog i privatnog sektora za povećanje ufičnosti (Digitalna transformacija); izgradnju kapaciteta entuzijasta za tehnologiju i otvorene podatke iz različitih sektora, usmjeravajući ih prema razvoju vještina (Capacity Building); i, na kraju, ali ne manje važno, pružanje prostora za pojedince i inicijative koji dijele naš entuzijazam za razvoj tehnološkog ekosistema i digitalnu transformaciju na Kosovu i širom svijeta (Zajednica).

Kontakt: www.opendatakosovo.org info@opendatakosovo.org

3.1.5. K.A.N.E.

Social Youth Development, K.A.N.E., je nevladina i neprofitna organizacija aktivna u područjima obrazovanja, mladih, socijalne inkluzije, stručnog osposobljavanja i kulture. K.A.N.E. je osnovana 2008. godine u Kalamati, u Grčkoj.

Glavni ciljevi organizacije su njegovanje motivacije mladih za aktivno građanstvo te podrška ličnog i profesionalnog razvoja ljudi kroz obrazovne aktivnosti, posebno usmjerene na osobe u riziku ili suočene s socijalnom inkluzijom, mlade ljude uopšte i odrasle/polaznike obuka stručnog osposobljavanja.

Kontakt:

 info@ngokane.org
 www.ngokane.org




3.1.6. TC Taraba

Trening centar Taraba je nevladina organizacija koju je decembra 2015. godine u Podgorici osnovala grupa entuzijastičnih pojedinaca sa vizijom unapređenja crnogorskog društva. Glavni cilj organizacije je pružanje obuke i obrazovanja za odrasle uz promovisanje cjeloživotnog učenja za razvoj kapaciteta lokalne zajednice. Promovisanjem neformalnog učenja i obrazovanja, Trening centar Taraba nastoji da stvori alate za prepoznavanje ishoda učenja u bilo kojem obrazovnom procesu. Organizacija poseban naglasak stavlja na promovisanje ljudskih resursa u različitim obrazovnim područjima, kako na nacionalnom tako i na međunarodnom nivou.

Posebnu pažnju Taraba posvećuje ranjivim grupama unutar zajednice, pomažući im u usavršavanju vještina i postizanju ravnopravnog položaja u društvu. Organizacija nastoji da promoviše profesionalni i održivi razvoj vještina za svakog člana crnogorskog društva.

Contact:

 tctaraba@gmail.com

 <https://www.facebook.com/tc.taraba/>



3.2. Tim koji stoji iza projekta

Menadžer projekta iz YouNet APS: Milena Gad

Menadžer projekta iz People in Focus: Armelia Barçi

Menadžer projekta iz Opšta Fondacija Univerziteta u Burgosu: Alejandra Romero Calvo

Menadžer projekta iz Open data Kosovo: Blerta Thaci

Menadžer projekta iz K.A.N.E.: Spiros Koutsogiannis

Menadžer projekta iz TC Taraba: Bojana Laković

4. NASTAVNI PROGRAM O GEMIFIKACIJI U RADU SA MLADIMA

4.1. Uvod u gemifikaciju

4.1.1. Šta je gemifikacija?



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

Izraz gemifikacija je relativno nova riječ koja se pojavila u engleskim rječnicima početkom 21. vijeka. Postoje različite definicije gemifikacije. Naprimjer, Oxford English Dictionary definiše gemifikaciju kao: *korišćenje elemenata igre u nekoj drugoj aktivnosti, obično kako bi se ta aktivnost učinila zanimljivijom [2]*, dok Cambridge English Dictionary kao *praksu pretvaranja aktivnosti u igre kako bi bile zanimljivije ili ugodnije [3]*. Međutim, definicija s kojom se većina izvora slaže jeste ta da je gemifikacija jednostavno **primjena elemenata dizajna i principa igre u kontekste van igre.**

Bez obzira na to što je termin relativno nov, ideja dodavanja elemenata igre, kao što su bodovi, bedževi, rang liste, zadaci, priče itd. nije novost. Sjajan primjer gemifikacije je sistem izviđačkih bedževa, gdje izviđači moraju da izvrše određene aktivnosti/zadatke kako bi zaradili svoje bedževe (orijentacija, pecanje, kampovanje, itd.). Osim toga, kompanije već godinama koriste

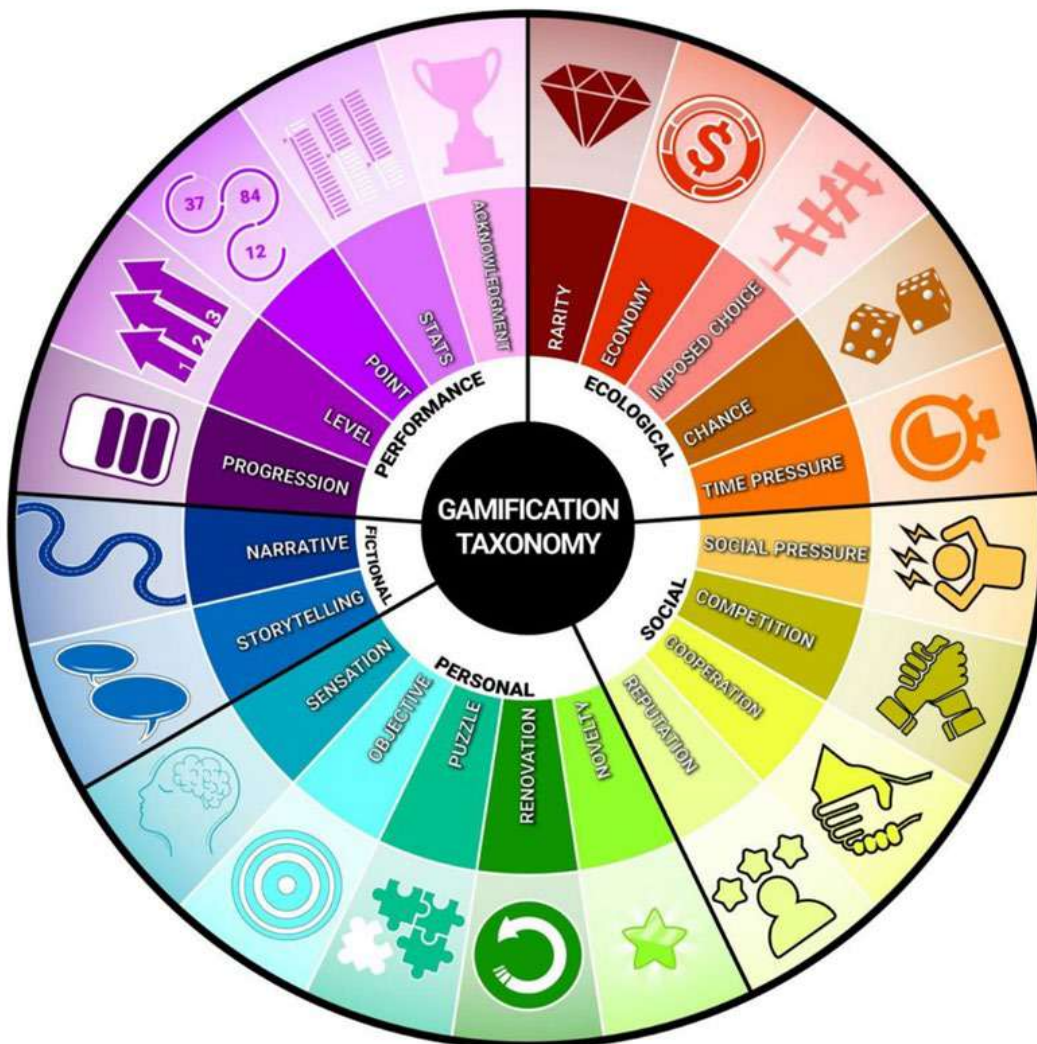
strategije gemifikacije za promociju svojih proizvoda, koristeći sisteme bodovanja, nagrade za vjernost ili nivoe članstva, gdje što više koristite uslugu/proizvod, to dolazite na viši nivo i imate više pogodnosti (pogledajte kartice za česte letače-frequent flyer cards).

[1] Dodatno: Disertel, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, putem Wikimedia Commons

[2] <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gamification>

[3] <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification>

4.1.2. Koji su njeni glavni elementi?



Slika 2: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9c/Gamification_Taxonomy.png[1]

U radu predstavljenom 2019. za vrijeme 19.: Međunarodne konferencije o naprednim tehnologijama učenja [2], Toda et al. napravljena je lista od 21 elemenat igre koji se mogu koristiti za gemifikaciju u obrazovne svrhe.

Nakon opsežnog istraživanja i konsultacija sa stručnjacima, Toda et al. (2019)^[3] predlaže taksonomiju koja se sastoji od 21 elementa igre (kao što se vidi na gornjoj slici 2) i njihov opis (vidjeti tabelu I).

Ono što je vrlo važno zapamtiti jeste da, iako se u gemifikaciji koriste elemente igre u kontekstima koji nijesu igra, ne smije se miješati sa učenjem zasnovanim na igri, koje koristi već postojeće ili posebno razvijene igre za postizanje željenih ishoda učenja.

Gemifikacija se uglavnom koristi kao alat za povećanje angažmana i motivacije korisnika/učenika. Postavljanjem specifičnih ciljeva koje treba postići, bedževa koje treba zaraditi, nivoa koje treba dostići, korisnici su skloniji da rade na postizanju tih ciljeva.

Uzmimo za primjer platformu za učenje Duolingo. To je prvenstveno platforma koja svojim korisnicima pomaže u učenju stranog jezika. Podstiče korisnike da više koriste platformu tako što prolaze nivoe, nadmeću se u izazovima, zarađuju bedževe nakon svakog uspjeha (tj. nakon što završe setove priča ili nauče XX novih riječi itd.) i imaju odliku dnevnog streama koji broji dane neprekidne igre. Sve su to elementi koji korišćenje platforme čine zabavnijim i motivišu korisnike da nastave da koriste aplikaciju.

Još jedna stvar koju treba da imate na umu kada osmišljavate ili koristite gemifikaciju je da je „priznanje“ ili, drugim riječima, povratna informacija element koji se ne smije potcijeniti, već bi umjesto toga trebalo da bude dio svakog planiranja aktivnosti gemifikacije. Direktna povratna informacija, pozitivna ili negativna (to može biti kratka poruka, bedž, jednostavna potvrda dobro obavljenog posla ili potrebe za ponovnim pokušajem) je od ključne važnosti, jer omogućava korisnicima da prate svoj napredak i motiviše ih da završe svoje zadatke i postignu ciljeve.

[1] Dodatno: Sisotani, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons

[2] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

[3] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

4.1.3. Koje su prednosti?

Gemifikacija se koristi u mnogim različitim okruženjima i ne bez razloga. Vidimo da se koristi u marketingu, fitnessu, obrazovanju i obuci, zdravstvu, korporativnim okruženjima, raznim online aplikacijama, sajtovima, itd.

Gemifikacija je alat koji pomaže u **povećavanju motivacije i angažmana korisnika**, budući da koristi takmičarsku prirodu ljudi i potrebu za postignućem, priznanjem i samoizražavanjem. U određenom smislu, gemifikacija korisnicima daje kontrolu nad procesom, kao i direktnu povratnu informaciju o njihovom napretku i koristi izazove ili nadmetanje s drugim korisnicima kako bi podstakla njihovu motivaciju da dovrše svoje „zadatke“.

Osim toga, gemifikacija **čini proces zabavnim**. Bilo u učenju, gdje učenici moraju da ispune određene ciljeve učenja, u marketingu, gdje potrošači moraju da zarade bodove, ili u poslu, gdje zaposleni moraju da ispune određene ciljeve učinka, gemifikacija može da učini proces zabavnijim.

Još jedna velika prednost gemifikacije je ta što ima **specifične ciljeve**. Gemifikacija pomaže korisnicima da postignu naredni cilj.

Povećano samopoštovanje i zadovoljstvo iz procesa može biti još jedna velika prednost gemifikacije. Korisnik može da ima trenutni uvid u svoj napredak (preći na viši nivo, zaraditi bodove, postići ciljeve) i taj osjećaj dostignuća pomaže da se motivacija održi. Čak i u slučajevima neuspjeha, čini se da su korisnici više motivisani da pokušaju ponovo kako bi postigli ciljeve/zadatke.

Konačno, **povratne informacije i prepoznavanje** važni su aspekti gemifikacije, kao što je gore opisano. Korisnicima omogućava praćenje njihovog učinka, ali i osjećaj da su njihova dostignuća odmah prepoznata.

4.2. Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju

4.2.1. Kako funkcioniše? Prednosti i rizici



Slika 3: Izvor: <https://harbingerlearning.com/blog/wp-content/uploads/2022/05/Social-media-image-28.jpg>

Koncept Gemifikacije u radu sa mladima

Organizacije, omladinski radnici i pojedinci koji rade sa mladima neprestano su tražili i koristili nove načine angažovanja mladih na interaktivnije i zabavnije načine, iako nijesu bili svjesni „koncepta gemifikacije“. To u 21. vijeku uključuje društvene medije, alate za upravljanje projektima i procjenu, elemente nadmetanja, poseban dizajn za alate i kampanje, digitalna rješenja, razvoj posebne obuke i programa dopunjenih različitim ice-breakerima, energizatorima, upoznavanjem, umrežavanjem i slobodnim aktivnostima, timskim radom, simulacijama i još mnogo toga. Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju odnosi se na pojačavanju aktivnosti s elementima koji mogu pomoći u uključivanju ciljne grupe i održavanju njihovog interesovanja za temu ili aktivnost.

Gemifikacija u radu sa mladima može se ocijeniti kao alat za različite aktivnosti: • socijalizaciju; • susret sa vršnjacima; • identifikaciju sa društvom; • utvrđivanje očekivanja; • demonstraciju ciljeva koje treba postići; • povezanost očekivanja sa ciljevima; • povezivanje sa prednostima na kraju; • evaluaciju postignuća; • utvrđivanje daljih potreba ličnog razvoja; • obuku na temu mekih vještina; • doprinos i uvažavanje drugih.

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

1. **Praktični pristup.** Umjesto davanja znanja, treba promovirati učenje kroz rad.
2. **Simulacije.** „Znanje za pamćenje“ treba zamijeniti igranjem uloga, koje stvara i unapređuje vještine, navike i ponašanja. Njime se pokreće nezavisan proces razmišljanja, sposobnost rješavanja problema i kreativnost, kao i vještine potrebne za tržište budućnosti.
3. **Kreativnost.** Postoje različiti načini rješavanja problema, a svaki pristup potrebno je pojedinačno analizirati, a ne osuđivati. Kod mladih, ovim pristupom se otklanja strah od izražavanja, jača inicijativnost i podstiče kreativnost.
4. **Povratna informacija.** Različite metode mogu se pozajmiti iz igara i digitalnih aplikacija kako bi se dale značajne povratne informacije o obavljenom poslu i motivisale ih da rade još bolje. Omogućava vizualizaciju napretka i poređenje sa drugima.
5. **Socijalna komponenta.** Sinergija se može postići unutar saradnje s drugima, a nove stvari naučiti jednostavnom diskusijom u timu. Samorazvoj se ne može postići bez praktičnog treninga životnih vještina.

- **Elementi igre i njihove funkcije**

Slično svakoj igri, gemifikacija koristi snagu igre i uključuje komponente kao što su: cilj koji treba postići, pravila koja određuju kako se cilj postiže, sistem povratnih informacija koji pokazuje postignuti napredak i načelo učestvovanja na dobrovoljnoj osnovi (kako navodi Jane McGonigal); kao i elemente poput vremena, nadmetanja, saradnje, strukture nagrađivanja, nivoa, pripovijedanja, krive interesa i estetike, koje je dodao Karl Kapp. Elementi se mogu klasifikovati konkretnije ili uopšteno, u zavisnosti od autora ove klasifikacije.

Detaljniji opis svakog elementa nalazi se u tabeli u nastavku¹:

¹ Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M., Psychological Perspectives on Motivation through Gamification, 2013.

Elementi igre	Opis	Motivacione funkcije
Zadaci	Mali zadaci koji se moraju ispuniti unutar igre	Zadaci daju jasne ciljeve, ističu posljedice cilja i naglašavaju važnost radnji učesnika u određenoj situaciji.
Bodovi	Nagrade koje se dobijaju za određene aktivnosti tokom igre	Bodovi funkcionišu kao neposredno pozitivno pojačanje u obliku uglavnom virtuelnih nagrada, koje se dobijaju za izvršene akcije.
Bedževi	Vizuelni prikazi rezultata koji su ostvareni u toku igre	Bedževi prikazuju uspjeh učesnika u obliku virtuelnih statusnih simbola i stoga motivišu igrača. Bedževi označavaju grupnu identifikaciju komuniciranjem zajedničkih iskustava i aktivnosti, čime se pojačava osjećaj pripadnosti. Bedževi takođe predstavljaju ciljno usmjerenu funkciju i sposobnost učesnika.
Ljestvice napretka	Povratne informacije o trenutnom napretku učesnika ka cilju	Ljestvice napretka, kao i grafikoni učinka daju povratne informacije. Ljestvice napretka prikazuju udaljenost od cilja.

<p>Grafikoni učinka</p>	<p>Povratne informacije o učinku igrača u poređenju sa ranijim rezultatima</p>	<p>Grafikoni učinka upoređuju učinke igrača s prethodnim performansama, bilježeći tako poboljšanja i podstičući motivaciju za postizanje majstorstva.</p>
<p>Rang liste</p>	<p>Lista svih učesnika, obično rangiranih po uspjehu</p>	<p>Rang liste podstiču takmičarski duh i motivišu dostignuća. Učesnici koji su na vrhu rang liste mogu se osjećati kompetentnima, dok se oni na dnu mogu osjećati demotivisano.</p> <p>Rang liste koje daju timski rezultat mogu podstaknuti društvenu povezanost među članovima tima, budući da je kod takvih rang lista s najboljim rezultatima akcent na saradnji koja je potrebna za zajedničke ciljeve.</p>
<p>Smislene priče</p>	<p>Radnja koju učesnik proživljava tokom igre</p>	<p>Nudeći niz smislenih priča, mogu se javiti osjećaji autonomije. Inspirativan karakter može povećati pozitivne osjećaje. Priče bi trebalo da odgovaraju interesima igrača i podstaknu pažnju na kontekst.</p>

Avatari	Slike koje svaki učesnik može odabrati da ih simbolično predstavlja	Mogućnost izbora između raznih avatara može podstaknuti osjećaj autonomije. Pozitivni osjećaji i emocionalne veze mogu nastati pružanjem mnogobrojnih avatara.
Razvoj profila	Razvoj avatara i njegovih stavova	

Prednosti gemifikacije u radu sa mladima

Gemifikacija ima veliki uticaj na neformalno obrazovanje i rad sa mladima. Omogućava nam usmjeravanje pažnje na teme koje je teško razraditi i pomaže u raspravi i učenju na relativno jednostavan način. Takođe, omogućava mladima iz različitih sredina da budu bliže jedni drugima i s temom aktivnosti. Uočeno je da je angažman veći kada su alati za gemifikaciju integrisani u obrazovni proces. Elementi gemifikacije korisni su mladima koji imaju poteškoće u kognitivnom, metodološkom ili socijalnom učenju (sporo učenje, neorganizovanost u radu, otpor prema pravilima i sl.). Gemifikacija omogućava učesnicima da bolje uče kroz ponavljanje, da prepoznaju greške na neočigledan način i da pomognu mladima da razumiju svoj način učenja.

Povećajte angažman učenika

Igre privlače naš osnovni instinkt za igranje. Igre mogu da pretvore dosadan sadržaj u privlačna i zanimljiva iskustva, mogu podstaknuti prijateljsko nadmetanje među vršnjacima i mogu navesti učenike da osjećaju ponos što su završili kurs nakon niza gemifikovanih izazova i zadataka. Učenici koji su kognitivno aktivni, uživaju u procesu učenja, osjećaju iskrene emocije kao odgovor na ishod edukativne igre i uživaju u boljem zadržavanju sadržaja. Fizička i mentalna aktivnost stvaraju značajnija iskustva od pasivnog listanja, klikanja na sljedeći i slušanja dugih predavanja, a ta aktivnost je u korelaciji s povećanom metrikom angažmana zaposlenih i većom produktivnošću na poslu. Gemifikacija je način da se učenici podstaknu da žele da postignu ciljeve učenja kursa.

Pružite trenutne povratne informacije

Nužna odlika igara je povratna informacija, bila ona pozitivna ili negativna. Edukativne igre omogućavaju učenicima da napreduju, ne slučajno, već poznavanjem pitanja ili scenarija ili odgovaranjem na njih. Slično tome, nedostatak znanja ili netačan odgovor ne dopuštaju učenicima da nastave dalje. Integrisanjem neposredne povratne informacije u igru i povezivanjem te povratne informacije s ishodom igre, učenici mogu pratiti svoj napredak tokom igre i mogu se čak osjećati intrinzično motivisanim da uspješno završe igru. Ljestvice napretka i rang liste nude

dodatni mehanizam povratnih informacija, omogućavajući učenicima da vide kakvi su njihovi rezultati u poređenju s njihovim vršnjacima.

Pojačajte motivaciju elementima kao što su bedževi

Bedževi u gemifikacijskom sadržaju za učenje mogu biti jednostavni poput virtuelnih vrpca, naljepnica ili nagrada koje učenici zarađuju za dovršavanje modula ili zadataka unutar igre. Ovi bedževi mogu biti prikazani na nekoliko mjesta, van igre, na intranetu kompanije ili čak eksterno, na mjestima kao što je LinkedIn. Prema Mediumu, bedževi su ključni "jer čine da se korisnik osjeća važno i vješto." Bedževi učenicima daju osjećaj dovršenosti, kao i osjećaj autoriteta, jer su opipljivi simbol dostignuća učenika.



Image 4, Izvor: <https://keenethics.com/wp-content/uploads/2022/09/Risks-of-Gamification-in-Learning-1.jpg>

Gemifikacija ima svoje rizike i ne rješava sve neefikasnosti povezane s aktivnošću. Zapravo, osim motivacije mogu postojati i drugi problemi koje treba uzeti u obzir.

Na primjer, loše okruženje za učenje ili sadržaj, ili nedostatak podrške moderatora, mogu biti uzrok lošijih programa obuke. Takođe, može lako da se pomjeri fokus na druge pravce koji nijesu povezani s temom.

Drugim riječima, dok se gemifikacija može pokazati transformativnom, ponekad može biti kontraproduktivna. Ako ne uzmete u obzir svoju publiku i njihove potrebe, možda ćete imati problema s postizanjem svojih izvornih ciljeva aktivnosti. Uzevši u obzir ove tačke, jednostavno dodavanje mehanizama igre u obuku ne garantuje automatski angažman učenika.

U nastavku možete pronaći neke od rizika gemifikacije u procesu neformalnog obrazovanja:

➤ **Previše gemifikacije**

Ako gemifikujete sve, rizikujete da izgubite rezultate učenja. Nastavnici bi trebalo da pruže različite aspekte učenja putem različitih metodologija. Uz gemifikaciju u obrazovanju, tu su i nastava u učionici, vebinari i kursevi e-učenja.

➤ **Tjeranje svakoga da učestvuje u igrama**

Ne očekujte da će svaki učenik ili polaznik učestvovati u gemifikaciji. Ima ljudi koji učenje tretiraju ozbiljno. Ako ih budete primoravali na igru, to će dovesti do negativnih iskustava učenja. Učenici se mogu osjećati nezadovoljno, zbunjeno ili skeptično.

➤ **Posvećivanje previše pažnje zabavi**

U nastojanju da kurs učinite zabavnim nemojte zaboraviti svrhu. Gemifikacija i simulacija vam pomažu da postignete cilj učenja. One same po sebi nijesu cilj.

➤ **Zanemarivanje ocjenjivanja**

Morate da pratite učinak i produktivnost svojih učenika. Ne zaboravite redovno ocjenjivanje učinka dok budete sprovodili druge tehnike gemifikacije. U protivnom, rizikujete da ne ostvarite osnovnu svrhu učenja i obuke.

4.3. Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju – primjeri i studije slučaja

Postoje bezbrojni resursi kako bi se poboljšala praksa rada sa mladima i učinio proces zabavnijim i efektivnijim. Ovaj modul predstaviće nam neke konkretne primjere s aktivnostima gemifikacije koje uključuju igranje uloga, kroz koju se od mladih traži da daju argumente u različitim ulogama i pritom se upoznaju sa zdravom konkurencijom. Tehnologija može značajno da podrži implementaciju rada sa mladima kroz igre.

4.3.1. Studija slučaja: Korišćenje kompjuterskih igara u radu sa mladima

Za mnoge mlade ljude društveni mediji i kompjuterske igre sve više postaju posrednik i društveni prostor gdje se sastaju i sklapaju prijateljstva. To je sasvim drugačiji prostor od centara za mlade, klubova, ulica ili javnih parkova koji su zamišljeni kao kontekst u kojem se odvija rad sa mladima.

Međutim, to je svakako društveni prostor i u njemu se mladi ljudi sve više izražavaju, druže jedni s drugima, razvijaju svoje razumijevanje svijeta i artikuliraju svoje poglede. U tom kontekstu postoji značajna rasprava i interesovanje za koncept virtuelnog ili digitalnog rada sa mladima. Pojam 'digitalni rad sa mladima' znači da se digitalni mediji i tehnologija proaktivno koriste ili se njima bave u radu sa mladima kao alatom ili aktivnošću. Namjera unutar ovog područja prakse je da se koristi tehnologija i elementi kao što su kompjuterske igre i virtuelna stvarnost, kao sredstvo za povezivanje sa mladim ljudima.

Postoji mnogo različitih načina na koje omladinski radnici mogu integrisati kompjuterske igre u svoju praksu. Mnogo toga zavisi od toga što želite da postignete i imate li samopouzdanja da koristite kompjuterske igre na ovaj način. Na osnovnom nivou, možete da koristite kompjuterske igre da podstaknete mlade na okruženje rada sa mladima, bilo to igranjem igara u centru ili organizovanjem događaja za onlajn igranje. Ako u ovom pogledu namjeravate otići i korak dalje, koristeći kompjuterske igre za rad sa mladima, najbolje je da budu integrisane u dobro osmišljen i strukturiran program.

Imajte na umu nekoliko tačaka:

- Najbolje je posvetiti vrijeme dosljednom igranju igara, a ne korišćenju kompjuterskih igara sporadično ili samo za jednu svrhu. Na taj način igre postaju dio rutine grupe mladih i vašeg odnosa s njima.
- Kao i kod svake druge intervencije u radu sa mladima, moraćete jasno da odredite svrhu učenja koje se zasniva na igri i da pažljivo odaberete pristup, igricu ili igre koje namjeravate da koristite.
- Prvo bi trebalo da igrate igru s kolegama kako biste bili sigurni da je usklađena s vašim vrijednostima, učenjem koje želite da postignete te interesima i sposobnostima vaše grupe mladih.
- Kada koristite igre na ovaj način, najbolje je da strukturirate proces tako da uključuje fazu učenja, fazu igranja i fazu ispitivanja. Dijelite informacije o nekom problemu (na primjer, klimatske promjene), igrate igru o klimatskim promjenama i potom dajete izvještaj o tome kako je grupa doživjela to iskustvo, šta su naučili i kako na to žele da odgovore. Postoji mnogo različitih načina na koje možete da strukturirate ovaj proces – npr. podijelite informacije, zatim se igrate, ispitujete i odgovarate. Ili možda podijelite informacije, zatim se igrate, ispitajte, podijelite više informacija, ponovo igrate, ispitajte i zatim odgovorite. Ili možete igrati igru kao početnu tačku kako biste motivisali grupu da uči, a zatim to nastavite dijeljenjem informacija i podsticanjem na djelovanje u vezi s problemom.

U sklopu učenja koje se zasniva na kompjuterskim igrama, postoje tri različita pristupa koji se obično koriste u formalnom i neformalnom obrazovanju:

- Prvi pristup, igre posebne namjene, uključuje pristup i korišćenje igara posebno dizajniranih u edukativne svrhe po vašem nahođenju.
- Drugi pristup, komercijalne gotove igre, podrazumijeva korišćenje popularnih igara za naglašavanje problema.
- Treći pristup uključuje pomoć mladim ljudima da naprave sopstvene kompjuterske igre.

Kompjuterske igre posebne namjene:

Najčešći način korišćenja kompjuterskih igara je pronalaženje prilagođenih igara koje su već osmišljene za postizanje specifičnih ishoda učenja. Mnoge igre koje su usmjerene na znanje pokrivaju uobičajene predmete kao što su matematika, nauka, geografija i jezici. Kompjuterske igre sve više se koriste za podučavanje vještina prve pomoći, nauke, rješavanja sukoba, inženjeringa i za posticanje promjena u ponašanju, poput ishrane, recikliranja i mentalnog zdravlja.

Igre simulacije korišćene su kako bi se skrenula pažnja na sukobe i podstakli igrači na akciju. Igre poput 'Darfur is Dying' razvijene su kako bi se istakao sukob u Darfuru. 'Peacemaker', '9/12', 'This War of Mine' i 'War on Terror' kritički ispituju geopolitiku i sukobe. Igre poput 'World Climate', 'World Without Oil', 'AdaptNation', 'Never Alone' i 'Bee Simulator' imaju za cilj da podignu svijest i uključe se u klimatske promjene. Kompjuterske igre poput 'Papers, Please', 'My Life as a Refugee', 'Against All Odds' i 'Salaam' usredsređene su na migraciju i izbjeglice.

Posljednjih godina neke organizacije za razvojno obrazovanje eksperimentisale su sa korišćenjem virtuelne stvarnosti u svojoj praksi (npr. Concern Worldwide). Odjeljenje za međunarodni razvoj iz Ujedinjenog kraljevstva (DFID) saradivalo je s Google Expeditions na nizu virtuelnih obilazaka projekata UK Aid-a. Ovi obilasci gledaocima mogu da pruže impresivno iskustvo sirijskog izbjegličkog kampa, i omoguće im da saznaju više o pričama djece koja su bila prisiljena da napuste svoje domove. UN-ov 'Clouds Over Sidra' dijeli priču o Sidri, sirijskoj izbjeglici koja živi u kampu Za'atari u Jordanu. U tom videu gledaoci virtuelno odlaze u obilazak kampa u kojem ona živi, zajedno sa još 90.000 drugih izbjeglica.

Igre miješane stvarnosti

Dva dalja koncepta koja su važna u savremenom kontekstu igranja su virtuelna stvarnost i proširena stvarnost, koji se zajednički nazivaju mješovita stvarnost. Oni nude još jedan sloj sveobuhvatnog i saradničkog potencijala i postali su pristupačniji posljednjih godina sa stalnom popularizacijom slušalica za virtuelnu stvarnost i igara koje su zasnovane na lokaciji. Igre proširene stvarnosti (AR) žanr su koji kombinuje stvarni svijet s fantazijom. Nedavno su iskoristili tehnologiju za besprekornu integraciju fizičkih i kompjutersko generisanih okruženja u igrama kao što je Pokémon Go. U ovoj AR igri napravljena je mapa korisnikove lokacije u stvarnom svijetu, ali u

formi crtanog filma. Zatim su postavljena Pokémon bića koja je igrač morao da juri i uhvati. Iako se ova igra može učiniti prilično neozbiljnom, njeni programeri su je zamislili kao igru koja podstiče fizičku aktivnost i poboljšava mentalno zdravlje. Popularnost igrice, sa 65 miliona aktivnih igrača mjesečno, devet mjeseci nakon lansiranja, demonstrirala je tehničke mogućnosti i nivo angažmana koju takve aplikacije mogu postići.

Virtuelna stvarnost (VR) definisana je kao 'trodimenzionalno, kompjuterski generisano okruženje koje osoba može da istražuje i sa kojom može da komunicira. Ta osoba postaje dio ovog virtuelnog svijeta ili je uronjena u ovo okruženje i može da manipuliše objektima ili da izvodi niz radnji.' Virtual Reality Society (2017.)

Komercijalne igre „direktno s polica“

Još jedan pristup koji se može primijeniti kod učenja koje se bazira na igrama je projektovanje učenja u postojeću mejnstrim 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 da pruži prilike za uključivanje u rješavanje problema u matematici i poslovanju. Civilization i različita izdanja Simsa mogu da se bave pitanjima planiranja i održivosti. Kako biste koristili ove igre, moraćete da se sami upoznate s njima.

Upamtite da su takve igre osmišljene kao zabava i biće ih potrebno oblikovati i integrisati u proces učenja ili ličnog razvoja u kontekstu rada sa mladima. Iako mnoge igre imaju ugrađenu značajnu dozu učenja i razvoja vještina, to možete nadograđivati na jednostavan način. Neka vaša grupa radi zajedno kako bi ponovo stvorili svoj centar za mlade ili druge javne zgrade u Minecraftu. Dodajte im neke tehničke izazove – otvaranje vrata, svijetla za rad, korišćenje liftova itd. Neka grupe izgrade grad u Minecraftu i odluče gdje će se određene zgrade nalaziti. SimCity ili Roblox mogu se koristiti na sličan način.

4.3.2. Studija slučaja: Gemifikacija u prostoru neformalnog učenja visokog obrazovanja (u kontekstu digitalne transformacije obrazovanja)

Neformalno obrazovanje je vrsta obrazovanja koje ne prati strogu strukturu i ne odvija se uvijek u prostorijama škole ili univerziteta. Ovaj pojam obuhvata individualne časove pod vođstvom trenera ili tutora i kratkoročne kurseve koji teže praktičnim kratkoročnim ciljevima. Takvu obuku ili predavanja često sprovode javne organizacije, volonteri i univerziteti, a za studente su besplatni.

Prostor za neformalno učenje ne kategorizuje učenike prema uzrastu, profesionalnim ili intelektualnim sposobnostima, a ponekad i nema stvarnih vremenskih ograničenja. Institucije ili

organizacije koje pružaju neformalno obrazovanje obično ne dodjeljuju kvalifikacije i ne sprovode formalnu procjenu akademskih dostignuća polaznika (Tkachenko 2015., str. 304).

Danas, neformalno obrazovanje je u porastu jer je cijeli svijet prepoznao njegove prednosti. Dok je prije 7-10 godina bilo svega nekoliko stručnjaka uključenih u ovo područje, danas prepoznajemo moćnu, sveobuhvatnu infrastrukturu. Uvođenje karantinskih ograničenja kao odgovor na pandemiju COVID-19 postalo je katalizator nevjerojatnih promjena. Drugi najvažniji razlog je tehnološki napredak, ali i konkurencija koja primorava firme da povećavaju profesionalne preduslove za zapošljavanje potencijalnih radnika.

Gemifikacija u neformalnom prostoru za učenje u visokom obrazovanju usmjerena je na korišćenje glavnih želja studenata, promovisanje uključenosti studenata u sam proces učenja, podsticanje postignuća i značajnih rezultata. Efikasnost ove vrste može se objasniti sa dva faktora:

- Trenutna povratna informacija. Nivoi prolaznosti i neki mehanizmi "ocjenjivanja" omogućavaju učeniku da odmah dobije analizu svojih rezultata. U ovom slučaju gemifikovani sistem reaguje na ciljne radnje učesnika, daje prostor za manevre i na taj način učenik svjesno pristupa strategiji učenja (Werquin, 2012.);
- Svestranost mehanizma i formi. Svaki učenik može da ima svoj prototip igrača, odgovarajući karakter i snagu, što znači da za postizanje najboljih rezultata svaki učenik mora da bude motivisan i da učestvuje dobrovoljno. Raznolikost mehanizma koju nudi gemifikacija pomaže u pronalaženju individualnog pristupa različitim studentima visokog obrazovanja (Romi & Schmida, 2009).

Što se tiče prirodnih oblika sticanja znanja i praktičnih vještina, dodiplomci više vole uzbuđenje, priču sa zapletom, igru. Ovi elementi olakšavaju integrisanje informacija dobijenih tokom predavanja. Ono što je posebno vrijedno je to što sistem gemifikacije generiše ili simulira stresne ili dvosmislene situacije koje stimuliše studente da otkriju svoje unutrašnje intelektualne i psiho-emocionalnih rezerve. Riječ je o novoj praksi odabira stručnjaka koje su školovali potencijalni poslodavci, a koja se ne bazira na ocjenama ili diplomama studenta (Lepper, 1998).

Korišćenje gemifikacije u neformalnom obrazovnom prostoru visokog obrazovanja može da stvori okruženje igre koje podstiče unutrašnji motivacioni proces kroz situaciju izbora, usmjeravajući studenta na istraživanje i samostalno djelovanje. Mogućnost izbora i njegove realizacije pri rješavanju problema omogućava učeniku da shvati smisao djelovanja "iznutra". Lični izbor vodi do smislenog djelovanja, a taj slijed proces učenja pretvara u životni cilj, što je uslov za efikasno učenje. Učenik se ne otuđuje od obrazovnog procesa, kao što se ponekad događa u slučaju formalnog učenja, već se, naprotiv, uključuje u njega. Sada je student motivisan da riješi zadatak, a ta motivacija povezana je s unutrašnjom dozom discipline (Malone & Lepper, 1987., str. 23–27).

Formiranje svjesnog stava učenika prema učenju podrazumijeva samostalno i odgovorno djelovanje, što znači da učenik prihvata obrazovne ciljeve i zadatke unutar neformalnog prostora učenja. Razlika između komunikacione komponente neformalnog obrazovnog okruženja (platforma za igru) i formalne obrazovne komunikacije počiva na principu gdje obrazovne informacije, ne samo da se prenose u virtuelnoj stvarnosti, već u zavisnosti od cilja nude postupke za rješavanje obrazovnih zadataka. Znanje se ne prenosi, već stvara, pri čemu se student ne priprema za praktičnu profesionalnu aktivnost, već se u nju uključuje (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Danas, predavači i nastavnici koji rade u prostoru neformalnog učenja visokog obrazovanja, u saradnji s dizajnerima kompjuterskih igara, aktivno razvijaju vizuelne modele neformalnog učenja i modularne programe obuke koji su zasnovani na virtuelnim igrama. Moduli igre predstavljaju sistemski način savladavanja gradiva, koji studentima omogućava sticanje praktičnih znanja iz različitih predmeta (Sylvia, Tang, Wong, Li i Cheng, 2021).



Budući da se gemifikaciji često daje prednost u odnosu na druge tehnologije koje su se ikada primijenjivale u neformalnom okruženju učenja, nužno je identifikovati i sistematizovati prednosti gemifikacije i načine uključivanja igre u sistem neformalnog učenja:

Broj.	Načini uključivanja gemifikacije u neformalno obrazovanje	Prednosti gemifikacije u neformalnom obrazovanju
1.	Stvaranje trenutaka u igri koji podržavaju ciljeve učenja.	Ovo omogućava učenicima da razviju mišljenje i agilnost.
2.	Sistem nagrađivanja u obrazovnom procesu	Dobijanjem podsticaja da izvrše zadatak učenici prirodno otkrivaju svoje najbolje vještine. <ul style="list-style-type: none"> ● sistem bodovanja i rezultata ● tabela rezultata i rangiranja ● interna „prodavnica“ nagrada
3.	Materijalizacija ideja	Time što ideje čini opipljivim i razumljivim, nastavnik pojednostavljuje asimilaciju materijala.
4.	Kurs je podijeljen po nivoima od lakog ka teškim	Jedan od načina da učenik ostane motivisan jeste da njegov napredak bude vidljiv. Svaki nivo uključuje savladavanje prepreka i suočavanje sa sve složenijim sadržajem.
5.	Praksa prije teorije	U gemifikovanom neformalnom prostoru za učenje, učenici bi trebalo ne samo da imaju znanje, već da ga i primijene u praktičnim zadacima. (Nicholson, 2012., str. 28).
6.	Podsticanje samostalnosti	Gemifikacija omogućava studentima visokog obrazovanja da pokažu inicijativu i uče iz iskustva. Za uspjeh u učenju, potrebno je pažljivo razmotriti nastavni plan tako da bude jednostavan, kratak i što jasniji.
7.	Igre uloga u procesu učenja	U igri uloga učenik predstavlja svoj lik, koristi stečena znanja i vještine za rješavanje problema u netipičnoj situaciji. Ova vizualizacija čini proces učenja emocionalnijim, poboljšava njegov kvalitet i motiviše učenika da prati teme, jednu po jednu.
8.	Takmičarski duh	Gemifikacija učenja u neformalnom obrazovnom prostoru visokog obrazovanja uključuje suparništvo i konfrontaciju

		studenta/učesnika gdje svako pokušava da postigne svoj cilj.
9.	Interaktivnost	Različite vrste testova i materijala, simulatori i praktična nastava aktivnije uključuju učenika u učenje, čineći ga zanimljivijim i efikasnijim.
10.	Timski rad	Ciljevi učenja, koji zahtijevaju saradnju između grupa učenika, dobar su primjer prakse i element gemifikacije. Takvi zadaci moraju biti zanimljivi za izvođenje, a u fokusu su kreativnost i saradnja učenika.
11.	Prostor za rizik	Daje mogućnost podsticanja učenika da rizikuje za vrijeme izvršenja zadatka i da se ne boji da će biti kažnjen za pogrešan odgovor.
12.	Sistem rokova	Student je pod stresom zbog vremenskih ograničenja, što povećava njegovu sposobnost zadržavanja informacija i omogućava intuitivno učenje (Gemifikacija).
13.	Pristup zasnovan na slučaju u obrazovnom procesu	Situaciono učenje koristi se u simulacijama učenja, gdje studenti visokog obrazovanja istražuju sistem, igrajući se s njegovim modelom (Nikitin, 2016.).

Efikasnost gemifikacije u neformalnom prostoru za učenje u visokom obrazovanju objašnjava se njenom sposobnošću da popuni one praznine formalnog obrazovanja koje se obično zanemaruju u konvencionalnom učenju, primarno, efikasnom interakcijom i komunikacijom u obrazovnoj zajednici. Međutim, treba imati na umu da postoji rizik da nove korisne vještine koje su studenti visokog obrazovanja stekli kroz neformalno obrazovanje neće biti tražene u formalnom obrazovnom sistemu.

Stoga, vjerujemo da progresivne oblike neformalnog obrazovanja treba postupno ubrizgavati u tkivo formalnog obrazovanja, a istovremeno konsolidovati na zakonodavnom nivou (Tsay, Kofinas i Luo, 2018.). Treba istaći da je prostor za neformalno učenje u visokom obrazovanju ključan za uvođenje tehnika i praksi igara u kontekstu van igara s obrazovnom svrhom. Ovo je pojačano brzim tempom kojim se implementiraju i testiraju inovativni pristupi i metode podučavanja, uključujući široku upotrebu igranja uloga, situacionih i drugih vrsta igara.

Zaključak

Kvalitetno i pristupačno visoko obrazovanje čvrst je osnov za razvoj naprednog digitalnog društva koje je okrenuto ka budućnosti. Države koje su to shvatile u pravo vrijeme uspješno su izgradile efikasan sistem, kako formalnog tako i neformalnog obrazovanja, upravljajući svojim ekonomijama kroz sveobuhvatne talase novog tehnološkog svijeta i prihvatajući digitalnu transformaciju.

Danas su to dva dijela jedne cjeline, neformalno obrazovanje više se ne doživljava kao suprotnost formalnom ili kao njegova zamjena. Informaciono-komunikacione tehnologije su sastavni dio punopravnog stručnog usavršavanja u visokoškolskim ustanovama. Studenti sada imaju realnu mogućnost da se samouvjereno pridruže radnoj snazi i osjećaju prijatno u uslovima potpune digitalizacije društva.

4.4. Planiranje gemifikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gemifikacije

4.4.1. Šta je strategija gemifikacije?

Strategija gemifikacije je planirani pristup implementacije tehnika gemifikacije za postizanje specifičnih ciljeva. To uključuje određivanje ciljne publike, definisanja ciljeva, odabir odgovarajućih mehanizama igre, dizajniranje korisničkog iskustva i mjerenje rezultata. Vrijednost primjene strategija gemifikacije leži u njihovoj sposobnosti da poboljšaju angažman, motivaciju i učinak. Učenje zasnovano na igri, kada se pravilno izvede, može da podigne i obuku i učenje na viši nivo, od sticanja osnovnog znanja do primjene kritičkog promišljanja i preciznijeg donošenja odluka. Za najbolje rezultate, morate osigurati da gemifikacija u učenju nadilazi elemenat zabave i da je relevantna za vještine koje učesnici žele da nadograđuju.

Kako biste planirali smislene aktivnosti gemifikacije, možete da započnete razmišljanjem o tome kako stvoriti elemente igre koji su u skladu sa kontekstom koji nije igra. Slijedeći ovu strategiju, trebalo bi da shvatite da aktivnost igre mora biti, po definiciji, izborna.

Stvaranje prostora za igru koji je zasnovan na izbornim elementima, umjesto nametanja sistema bodovanja i ciljeva, učesnicima povećava šanse da pronađu smisao i izgrade unutrašnju motivaciju za uključivanje u kontekst izvan igre.

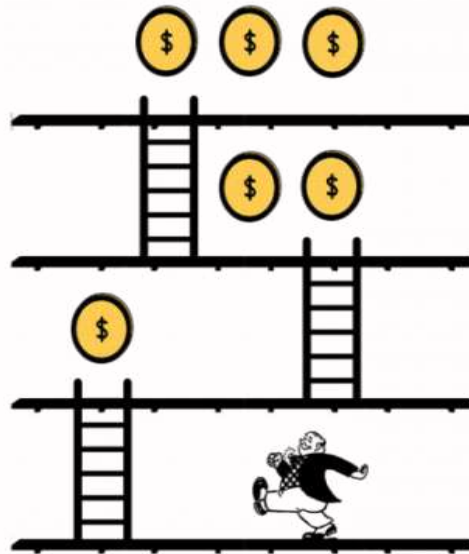
Prilikom osmišljavanja aktivnosti gemifikacije, stvaranje prostora koji se bazira na informacijama u kojim učesnici mogu da istražuju po svojim uslovima, osiguraće igru. Učesnici bi trebalo da imaju

priliku za početni impuls sa konceptom koji bi trebalo da stvori iščekivanje o tome što bi moglo da se dogodi, što zatim može dovesti do iznenađenja. Učesnik može da prihvati iznenađenje i stekne zadovoljstvo i razumijevanje.



Srž koncepta smislene gemifikacije je stvaranje spontanog prostora za učenje koji se zasniva na informacijama gdje učesnici mogu da istražuju i pronadu značenje. To može biti fizički ili virtuelni prostor, ali ideja je ista - razviti skup mehanizama koji se mogu koristiti za igru (i stoga se i koristiti za igru) koji pomažu učesniku da otkrije što je zanimljivo i relevantno u kontekstu izvan igre i povežu to sa njegovim ili njenim prethodnim iskustvima, znanjem i vještinama. Budući da svaki učesnik pronalazi ono što njemu ili njoj znači, svako od njih može da usvoji različite stvari iz iskustva gemifikacije.

Još jedan zanimljiv model koji treba razmotriti za smislenu gemifikaciju je naučno igralište. Muzej nauke sadrži izložbe i interpretacije, a učesnik bi trebalo da smisli šta da uradi sa svakom izložbom kako bi istražio temeljna načela. Muzej nauke najbolji je primjer spontanog prostora za učenje. Jedan problem sa muzejima nauke je taj što će učesnik jedva čekati da manipuliše izložbom, neće čitati instrukcije i na kraju će propustiti temeljne tačke. U razvoju smislene gemifikacije, ovaj izazov će biti prisutan; učesnici moraju da imaju slobodan izbor u skladu sa konceptima igranja, ali dizajneri moraju zainteresovanim igračima da olakšaju učenje o postavkama gemifikacije van igre. Postoje dvije vrste obuke o gemifikaciji: kurs gemifikacije, što znači da je to jednokratni događaj; i gemifikacija u nastavnom planu i programu, što znači da se elementi gemifikacije dodaju u čitav program.



Pri radu na gemifikaciji i planiranju aktivnosti gemifikacije, **evo nekih stvari koje morate znati prije nego što ih upotrijebite i odaberete usluge gemifikacije²:**

Gemifikacija nije igra: Kao što je navedeno u gornjem tekstu, gemifikacija nije samo video igra, već je to upotreba mehanizma igre za podsticanje određenih ponašanja. Ljudi imaju tendenciju da se mijenjaju i utiču na ponašanje dok igraju igre, dobijaju nagrade itd. Gemifikacija koristi ovu tendenciju da utiče na razmišljanje pojedinca da bi on/ona postali efikasni u rješavanju problema u stvarnom svijetu.

Izgradnja empatije: Dobre prakse gemifikacije ne odnose se samo na dobar dizajn, već se usredsređuju na podsticanje empatije između igrača u timu. Glavna svrha učenja koje je zasnovano na igrama nije da uključe učenike kroz igre koje su pretjerano takmičraski nastrojene ili manipulativne, već da podstaknu empatiju i stvore iskustvo koje im pomaže da steknu osjećaj majstorstva i zadrže autonomiju na poslu, a istovremeno održavaju svoju dobrobit i zdrave odnose sa članovima tima. Dok osmišljavate igre, važno je da se zapitate, kakvu korist od toga imaju vaši učesnici. Dobra gemifikacija podrazumijeva da je svaki učesnik heroj igre i da se nikada ne omalovažava pretjeranim naglašavanjem performansi vršnjaka u žestokim takmičenjima.

Pružanje zanimljivog iskustva: Gemifikacija čini učenje smislenijim rastavljanjem koncepata na komadiće ili mikro-grumenje. U svijetu beskonačnih skretanja, sa sve manjim rasponom pažnje, investitori, predavači i edukatori mogu učenje učiniti privlačnijim osmišljavanjem sadržaja u malim i vrlo specifičnim komadićima ili mikro zalagajima. Grumen mikroučenja obično traje od 3

² <https://www.hurix.com/selecting-gamification-services/>

do 5 minuta budući da su u ovom vremenskom opsegu učenici budniji, angažovaniji i stoga je vjerovatnije da će pokazati interesovanje i zapamtiti naučeno. Igre pomažu da se obuke skrate na male sesije, omogućavajući učenicima da pozitivno reaguju. Osim toga, mogu se personalizovati da uče od učesnika iz oblasti u kojima nijesu postigli dobre rezultate.

Podsticanje intrinzične motivacije: Istraživanja pokazuju da kada je riječ o performansama, ljude više motiviše zadovoljstvo poslom nego visoke novčane nagrade. Drugim riječima, intrinzična motivacija je važnija od ekstrinzične motivacije. Kao što smo već spomenuli, gemifikacija se više odnosi na to kako uticati na ljudsko ponašanje. Važno je definisati pravila igre kako bi se osiguralo da aktivnosti gemifikacije ispunjavaju organizacione ciljeve. Dok na obuci sprovodite gemifikaciju, važno je definisati i implementirati pravila kako biste uživali u smislenoj gemifikaciji.

Promjena organizacione kulture: Gemifikacija na obuci postavlja ciljeve za učesnike, a ti se ciljevi mogu povezati sa organizacionim ciljevima. Kada učesnici vide svoj učinak u igrama znaju da je objektivan i pravedan. Dakle, gemifikacija rezultira većom transparentnošću, čime se mijenja kultura i način na koji se performanse posmatraju i kako se njima upravlja.

Igranje naspram tradicionalnog učenja: Učenje koje se zasniva na igrama jedinstveno je u smislu da uključuje veći nivo prilagođavanja, a učesnici mogu da uče tempom koji njima odgovara, s dovoljno vremena za vježbu i povratne informacije. Učenje uključuje individualno učenje i timsko učenje, a instruktor je ili može biti prisutan kako bi riješio probleme koje učenici ne razumiju.

Saradnja sa timom: Budući da gemifikacija uključuje situaciju u stvarnom svijetu, čitav tim može da sarađuje u okruženju za učenje, razmišlja o mogućim ishodima i dijeli ideje za prevazilaženje problema.

Smanjenje šansi za neuspjeh u stvarnom svijetu: Učenje zasnovano na igrama nalikuje situacijama u stvarnom svijetu, što znači da organizacija ima koristi od dozvoljavanja učesnicima da prave greške i uče iz njih u virtuelnom svijetu. Učesnici koji su opsežno obučeni kroz gemifikaciju izbjegavaju zamke i usvajaju ključne savjete, te je manja vjerovatnoća da će pogriješiti u stvarnom svijetu.

Veća osjetljivost na učenje: Učenje zasnovano na igrama je multisenzorno učenje koje uveliko poboljšava sposobnost učenika da shvati i zadrži koncepte. Učesnici mogu brže da nauče nove koncepte, memorišu ih i sjete se da ih efikasno koriste u stvarnom vremenu.



Gemifikacija je sjajan alat s kojim možete doći do sljedećih aspekata koji su vrlo važni u radu sa mladima:

- **Motivacija.** Budući da se kroz gemifikaciju nagrađuju učesnici i izazivaju se da nastave dalje, oni su motivisani da se poboljšaju i/ili pobijede konkurenciju.
- **Angažovani učenici.** Ključ angažmana su raznolikost i interakcija. Gemifikacija je mali dio eLearning kolača, zajedno sa pripovijedanjem, scenarijima, zvukom, videom, grafikom i društvenim učenjem.
- **Autonomija učenika.** Gemifikacija omogućava pojedincima da uče tempom i nivoom koji njima odgovara, te koristi unutrašnje motivatore poput nadmetanja, napredovanja i ispunjenja cilja.
- **Trenutne povratne informacije.** Igre daju povratne informacije dok igrači pokazuju svoje majstorstvo. Ako su uspješni, prelaze na sljedeći nivo; ako ne, dobiju još jednu priliku da vide šta im je promaklo.
- **Društveno učenje.** Prijateljsko nadmetanje i saradnja omogućavaju učenicima stvaranje novih veza. U radu iz 2020. godine objavljenom u časopisu *Educational Psychology Review* pokazano je da učenici pozitivno reaguju na blagi društveni pritisak kada se takmiče sa članovima zajednice.
- **Emocionalna povezanost.** U gemifikaciji se često koristi pripovijedanje (eng. *storytelling*) kako bi se pomoglo učenicima da primijene ono što su iskusili u simuliranim situacijama, što stvara emocionalnu povezanost (i, zauzvrat, jače neuronske veze).
- **Smisleni ciljevi.** Prelazak na viši nivo i dovršavanje igara daje učenicima smislene, opipljive ciljeve prema kojima moraju napredovati.
- **Kognitivno olakšanje.** Mozak voli da obavlja više zadataka istovremeno, ali obavljanje više zadataka može da šteti uloženom trudu na obuci. Igre usmjeravaju pažnju zadatak po zadatak, što povećava fokus i smanjuje kognitivno opterećenje mozga.

4.4.2. Kako planirati *gemifikaciju*?

Gemifikacija, koju nikako ne smijemo miješati sa učenjem zasnovanom na igri, koje od mladih traži da igraju igre u svrhu obrazovanja, zasniva se na preuzimanju komponenti koji igre čine tako privlačnim i njihovoj primjeni u drugim vrstama aktivnosti učenja. Ove komponente obuhvataju elemente kao što su:

- Bodovi iskustva koji se skupljaju na putu ka usavršavanju
- Bedževi kojima se nagrađuju igrači za postizanje nečeg značajnog
- Rang liste koje pokazuju kako se igrači nose sa konkurencijom
- Zadaci koji igračima omogućavaju da donose smislene odluke
- Kontrolne tačke koje označavaju napredak prema cilju
- „Borbe bossova“ koje predstavljaju težak izazov i testiraju vještine igrača

4.4.3. Zašto je važno planirati *gemifikaciju*?

Kada je riječ o gemifikaciji, Vaš cilj je da pobudite veliko interesovanje svojih učenika, pa biste mogli da isplanirate takmičenje za cijelu organizaciju. Problem? Ako stvorite takmičenje koje je prevelikog opsega, sigurno ćete motivisati one koji su na vrhu rang-liste, ali ćete vjerovatno izgubiti one koji su stalno na dnu, bez ikakvih šansi za napredovanje. Umjesto toga, planirajte kratkoročna takmičenja u različitim aplikacijama i napravite rang-listu koja se poništava nakon jedne ili dvije nedjelje, kako biste svima pružili priliku.

Postoji nešto poput „previše se trudite“ kada je u pitanju gemifikacija, pogotovo ako ste toliko usredsređeni na aspekt zabave da propuštate smisao obuke. Možete da kreirate najuzbudljiviju igru na svijetu, ali ako učenici shvate da to nema mnogo veze sa njihovom obukom, mogli bi je odbaciti radi nečeg konvencionalnijeg. Poštujte vrijeme svojih učenika i upamtite da iako je edukacija važna, glavna tema ipak treba da bude prioritet.

Iskustveno e-učenje ključ je uspjeha obuke. Nivoi težine modula i napredovanje prilagođeni su individualnim potrebama učenika. Stalne kontrolne tačke i interaktivnost osiguravaju da učenici jednostavno ne reprodukuju sadržaj u pozadini ili ne preskaču unaprijed bez uključivanja u materijal. Bodovi i nivoi dodaju prijateljsko nadmetanje među saigračima kako bi se zadovoljile potrebe ekstrinzične motivacije.

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

4.5. Praktični alati za kreiranje aktivnosti gemifikacije

Gemifikacija se bazira na nizu alata i tehnika koji povećavaju angažman, motivaciju i koncentraciju učenika. Softver koji se koristi u gemifikaciji uključuje različite alate i platforme koje omogućavaju primjenu mehanizama igre u različitim kontekstima van igre, kao što su posao, škola i neformalne aktivnosti. Kao odgovor na sve veće interesovanje za gemifikaciju i njene komponente, dizajneri aplikacija i proizvođači softvera razvili su brojne alate koji uključuju specifične aspekte i elemente koji podstiču motivaciju učenika, poboljšavaju učinak zaposlenih i povećavaju atraktivnost aktivnosti učenja.

Štaviše, važno je napomenuti da gemifikacija nadilazi tehnologiju; takođe u sferi interesovanja ima i efektan dizajn. Ne zahtijeva ekskluzivnu online isporuku ili korišćenje digitalnih alata. Offline aktivnosti mogu lako da integrišu principe igranja kako bi se stvorila prijemčiva i motivišuća iskustva. To je od posebne važnosti za neformalno i informalno učenje, koje obično koriste omladinski radnici i organizacije mladih.

Kako biste uveli gemifikaciju u svoje aktivnosti, projekte ili radionice, ovdje slijedi neiscrpan popis besplatnih praktičnih alata koji bi mogli biti korisni. Počnimo sa najčešće korišćenim digitalnim alatom.

4.5.1. Actionbound

Actionbound je vrijedan alat za stvaranje privlačnih iskustava na otvorenom prostoru omogućavanjem interaktivnih aktivnosti za grupe ljudi. Ova aplikacija pruža mogućnost organizovanja edukativnih obilazaka, šetnji u pratnji vodiča ili prijatne potrage za blagom koje podstiču timsko zblizavanje. Jedna od brojnih karakteristika uključuje i kviz sa pitanjima koji nudi bodove na osnovu unaprijed određenog broja pokušaja, kaznenih bodova za greške ili utrošenog vremena.

Osim toga, platforma podržava timske turnire, omogućavajući članovima da se takmiče jedni protiv drugih. Takođe, omogućava korisnicima da uključe fotografije i videozapise, koji se mogu ocjenjivati unutar aplikacije i bitni su za napredovanje ka narednom zadatku.

Actionbound omogućava prilagođavanje postavki potrage za blagom na bilo kojoj lokaciji, kao što je vaš grad, pružajući igračima tragove na Google mapama. Ovaj alat posebno je intrigantan za aktivnosti team-buildinga i gradske ture koje uključuju elemente gemifikacije. Uvodi takmičarski aspekt, semafor rezultata i prijatan način učenja o novim mjestima.

Link: <https://en.actionbound.com/>

The logo for Actionbound, featuring the word "Actionbound" in a stylized, orange, cursive font on a black rectangular background.

4.5.2 Quizlet Live

Quizlet je edukativna platforma prikladna i za mlade predavače i studente, osmišljena da strukturira i unaprijedi proces učenja. Pruža razne aspekte koji korisnicima omogućavaju vježbanje i učvršćivanje znanja. To uključuje interaktivne slikovne kartice koje korisnicima omogućavaju da se uključe u sadržaj povezujući imena ili pojmove s određenim djelovima dijagrama ili slika. Uz to, Quizlet nudi način učenja koji se prilagođava potrebama učenika, pomažući im da nauče gradivo u zadanom vremenskom okviru.

Platforma također uključuje aktivnosti gemifikacije, kao što su igre sa vremenskim ograničenjima i bodovanjem, kako bi učenje bilo privlačnije. Nadalje, Quizlet dopušta uvoz sadržaja, omogućavajući stvaranje setova učenja na osnovu postojećih bilješki ili dokumenata u formatima kao što su Word, Excel ili Google Docs, između ostalih. Ova odlika korisnicima omogućava jednostavno pretvaranje svojih materijala za učenje u interaktivne resurse za učenje.

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



4.5.3 Pear Deck

Povećanje efektivnosti naših objašnjenja i prezentacija kao edukatora mladih je moguće. Uključivanjem elemenata gemifikacije putem platformi kao što je Pear Deck, edukatori mogu poboljšati svoja objašnjenja i prezentacije tako što će ih ugraditi u interaktivne aspekte. Pear Deck je alat za prikazivanje slajdova uživo, kompatibilan sa Google Slides ili PowerPoint prezentacijama, koji učenicima omogućava pristup slajdovima na njihovim uređajima. Tokom lekcije učenici mogu da dobiju različite oblike sadržaja, uključujući pitanja, slike i dopunske materijale. Cilj je stvoriti dvosmjerno okruženje za učenje koje povećava uticaj objašnjenja. Dodatno, nastavnici imaju mogućnost uključivanja interaktivnih slajdova za prikupljanje povratnih informacija, sprovođenje brzih formativnih procjena ili procjenu emocionalnog stanja učenika. Kada učenici odgovore, nastavnik može anonimno da podijeli njihove odgovore, i pritom se postara da samo on zna ko je poslao svaki odgovor. Na ovaj način se njeguje sigurno okruženje za učešće učenika, znajući da ih njihove kolege iz učionice ne mogu prepoznati na osnovu netačnih odgovora.

Pear Deck nudi pet različitih vrsta interaktivnih pitanja/odgovora: 'Draggable Response' (učenici povlače objekte preko slajda), 'Drawing Response' (učenici crtaju direktno na slajdu), 'Free Response: Text' (za duže odgovore), 'Free Response: Number' (za numeričke odgovore) i 'Multiple

Choice' (za upitnike). Štaviše, Pear Deck ide dalje od pukog alata za slajdove s uključivanjem igre rječnika Flashcard Factory. Flashcard Factory omogućava edukatorima učitavanje ili stvaranje liste riječi i definicija iz vokabulara, koristeći sopstvene definicije ili ih izvlači iz integrisanog rječnika. Učenici zatim rade u parovima, naizmjenično pišu rečenice koristeći zadate riječi i ilustruju ih propratnim crtežima. Timovi zarađuju bodove procjenama svojih kartica na kraju. Slikovne kartice se takođe mogu eksportovati u Quizlet Live na dalje proučavanje.

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



4.5.4 Quizizz

Quizizz je aplikacija koja edukatorima omogućava uvođenje gamifikacije u učionice osmišljavanjem kvizova, privlačenjem pažnje učenika i podsticanjem aktivnog učenja. Takođe, pruža učenicima priliku da sami procijene svoje znanje kroz zanimljive izazove zasnovane na igrama. Pomoću Quizizz-a učenici mogu da učestvuju u kvizovima koji pokrivaju širok raspon tema, pojedinačno ili u grupnim zadacima koje vode edukatori. Studenti se ne moraju posebno prijavljivati jer im edukatori omogućavaju pristup upitnicima pomoću jedinstvenog „pina za igru“. Učenici mogu jednostavno da pregledaju sadržaj na svojim uređajima, uključujući računare, laptopove, tablete ili pametne telefone.

Platforma nudi pet vrsta formata pitanja za izradu kviza: 'Multiple Choice' (upitnik koji se zasniva na odabiru), 'Check-Box' (više tačnih odgovora), 'Fill-in-the-blanks' (pružanje odgovora u naznačenom prostoru), 'Open-Ended' (dopušta duže odgovore) i 'Poll' (za prikupljanje mišljenja umjesto tačnih odgovora). Medijski sadržaj poput videa ili slika takođe se može uključiti u kvizove. Načini igre dizajnirani su za podsticanje zdravog takmičenja među učenicima. Kada započinju kviz uživo, edukatori mogu da odaberu način igranja, dopuštajući učenicima da odgovaraju sopstvenim tempom, dok se njihovi rezultati zbrajaju u kategorijama timova ili pojedinačnim poređenjima uspješnosti. Quizizz pruža detaljne uvide na nivou učionice i učenika za svaki kviz. Osnaživanjem povratnih informacija iz kvizova uživo i domaćih zadataka, edukatori mogu generisati sveobuhvatnu statistiku koja se fokusira na pojedinačne učenike i cjelokupni učinak učionice. To omogućava praćenje napretka svakog učenika, procjenu nivoa razumijevanja po predmetima i analizu krive učenja za svaki zadatak.

Link: <https://quizizz.com/?lng=en>



4.5.5 Socrative

Socrative je besplatna aplikacija osmišljena za uključivanje učenika i praćenje njihovog napretka pomoću testova višestrukog izbora, evaluacija i drugih aktivnosti u učionici. Kompatibilna je s raznim uređajima kao što su računari, tableti i pametni telefoni. Prednost Socrativa je u tome što studenti ne moraju da kreiraju individualne profile; umjesto toga, edukator kreira račun povezan sa njihovom e-poštom, što je dovoljno da učenici pristupe aplikaciji.

Aplikacija nudi više opcija aktivnosti, uključujući 'Quiz' (upitnik), 'Space Race' (vremenski upitnik s takmičarskim elementom) i 'Exit Ticket' (upitnik s rangiranjem rezultata). Nastavnici takođe mogu odabrati vrstu odgovora koje studenti mogu dati, kao što su 'Multiple Choice' (više opcija), 'True or False' (binarni odgovori) i 'Short Answers' (kratki odgovori).

U sve tri vrste aktivnosti, edukatori mogu da vide odgovore učenika uživo i pregledaju ih u izvještaju koji se čuva unutar aplikacije. To omogućava edukatorima da prate napredak svakog učenika ponaosob i identifikuju sva pitanja na koja su možda netačno odgovorili, pružajući mogućnost ponovnog pregledanja sadržaja ako je potrebno. Igre u Socrativu uključuju rangiranje koje se može koristiti kao alat za evaluaciju.

Funkcija Space Race u Socrativu podstiče prijateljsko nadmetanje među studentima. Nadmetanjem ko će prije dati tačan odgovor na ekranu, ocjenjivanje se može pretvoriti u prijatnu aktivnost. Ovaj takmičarski element doprinosi uzbuđenju pri učešću učenika.

Dodatno, Socrative nudi dvije plaćene opcije: Socrative PRO za osnovnu školu i Socrative PRO za srednju školu, i forme koje pružaju napredne aspekte u odnosu na besplatnu verziju.

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



4.5.6 Kahoot

Kahoot je besplatna platforma koja korisnicima omogućava kreiranje zanimljivih i interaktivnih igara za učenje u roku od nekoliko minuta. Nudi različite formate, uključujući prilagodljiva vremenska ograničenja i broj pitanja. Dodatno, videozapisi, slike i dijagrami mogu se uključiti u pitanja kako bi se poboljšao angažman učenika. Dok Kahoot nudi tri plana s naprednijim karakteristikama, koja se plaćaju, osnovna verzija dostupna je besplatno.

U Kahoot igrama najbolje je uživati u grupnom okruženju. Kako bi učestvovali, igrači treba da se pridruže igri pomoću jedinstvenog PIN-a koji daje domaćin. Svaki igrač odgovara na pitanja na svom uređaju, dok se pitanja prikazuju na zajedničkom ekranu. Jedna od prednosti Kahoota je ta što studenti ne moraju da kreiraju lične profile, a platforma je kompatibilna sa svim uređajima, uključujući računare, tablete i pametne telefone. Uz igre uživo, Kahoot takođe omogućava kreiranje izazova koje igrači mogu da ispune svojim tempom, što ga čini prikladnim za domaće zadatke ili obuke na daljinu.

Kahoot nudi različite vrste pitanja koje možete da birate, uključujući 'Quiz' (upitnik s višestrukim odabirom) i 'True or False' (binarni odgovori). Premium planovi nude dodatne vrste pitanja kao što su 'Type answer' (kratak odgovor), 'Slider' (pogađanje broja na kliznoj ljestvici) i 'Puzzle' (postavljanje odgovore po tačnom redosledu).

Na kraju svakog kruga u igri Kahoot, bodovi se dodjeljuju na osnovu tačnih odgovora i brzine odgovora. Otkriva se postolje na kojem su prikazana tri najbolja igrača ili ekipe, stvarajući osjećaj dostignuća i slavlja među studentima. Nastavnici takođe imaju mogućnost da osiguraju nagrade onima koji se popnu na postolje, čime se dodatno motivišu i angažuju učenici.

Link: <https://kahoot.com/schools-u/>

The logo for Kahoot! is displayed in a large, bold, purple font. The word 'Kahoot!' is written in a playful, rounded style with a thick outline. The exclamation point is also in the same purple color and font style.

4.5.7 Mentimeter

Mentimeter je moćan alat koji promoviše angažman učenika putem anketa uživo, kvizova, pitanja s višestrukim izborom i oblaka riječi. Sa svojim onlajn uređivačem koji je jednostavan za korišćenje, platforma omogućava nastavnicima stvaranje interaktivnih prezentacija bez napora. Olakšava učestvovanje publike u stvarnom vremenu, štedi vrijeme i omogućava prilagođavanje zadataka na osnovu preferenci publike. Osim toga, nakon što se prezentacija završi, rezultati se

moгу podijeliti i eksportovati za dalju analizu. Nadalje, ti se rezultati mogu upoređivati tokom vremena kako bi se pratio napredak učenika.

Mentimeter se naširoko koristi u tradicionalnim učionicama i virtuelnim okruženjima za učenje. Nastavnicima pruža dragocjene uvide u razumijevanje i angažman učenika, pomažući im da po potrebi prilagode svoje strategije podučavanja. Raznovrsnost platforme proteže se na različite obrazovne kontekste, što je čini podjednako dobrom i za nastavnike i za predavače na obukama.

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



4.5.8 H5P

H5P je platforma koja je zasnovana na pretraživaču koja korisnicima omogućava da kreiraju i dijele interaktivni HTML5 sadržaj. Ova svestrana platforma omogućava stvaranje interaktivnih video klipova, kvizova, prezentacija kurseva i scenarija grananja, uključujući elemente gemifikacije u proces samostalnog učenja. Nudi širok raspon vrsta sadržaja, kao što su dijaloške kartice, ukrštene riječi, aktivnosti po sistemu povuci i spusti, pretraživanja riječi, vježbe pogađanja odgovora, hotspotova za slike i još mnogo toga. Ove raznolike mogućnosti sadržaja čine H5P prikladnim, ne samo za pojedinačne aktivnosti, već i za razvoj sveobuhvatnih kurseva za samostalno učenje.

Uz svoju opsežnu biblioteku sadržaja, H5P je poznat po svom jednostavnom korisničkom interfejsu, što ga čini dostupnim edukatorima i kreatorima sadržaja svih nivoa vještina. Platforma podržava jednostavnu integraciju sa sistemima za upravljanje učenjem (LMS) kao što su Moodle, WordPress i Drupal, omogućavajući besprekornu integraciju interaktivnog sadržaja u već postojeće kurseve i internet stranice.

Nadalje, H5P promovira saradnju i dijeljenje sadržaja širom globalne zajednice korisnika. Korisnici mogu da pristupe javno podijeljenom sadržaju i da ga mijenjaju, podstičući saradničko okruženje u kojem nastavnici mogu razmjenjivati ideje i resurse. Ovaj aspekt saradnje povećava vrijednost platforme kao resursa za nastavnike koji žele da stvore zanimljive i interaktivne materijale za učenje.

H5P je isplativo rješenje jer su njegovi osnovni aspekti dostupni besplatno, što ga čini dostupnim širokom rasponu obrazovnih institucija, predavača i kreatora sadržaja. Ova pristupačnost i

svestranost platforme doprinijeli su tome da bude široko prihvaćena u području e-učenja i digitalnog obrazovanja.



Link: <https://h5p.org/>

4.5.9 Genially

Aplikacija Genially je digitalni alat koji korisnicima omogućava izradu interaktivnih prezentacija i grafika. Posebno je koristan za rad sa djecom i mladima. Platforma nudi širok raspon mogućnosti prezentacije, uključujući zadivljujuće animacije, interaktivne kvizove i zanimljive sobe za bijeg. Korisnici mogu besplatno pristupiti standardnom sadržaju, što ga čini isplativim izborom za stvaranje dinamičnih i interaktivnih materijala.

Genially je svestran digitalni alat koji je stekao popularnost u obrazovnom sektoru zbog svoje sposobnosti stvaranja zanimljivog i interaktivnog sadržaja. Evo nekih ključnih karakteristika i prednosti:

- 1. Šabloni i personalizacija:** aplikacija Genially nudi niz unaprijed dizajniranih šablona koji korisnicima pomažu da brzo počnu. Međutim, takođe omogućava opsežna podešavanja, dajući korisnicima mogućnost da prilagode svoj sadržaj specifičnim obrazovnim potrebama.
- 2. Interaktivnost:** Platforma se ističe pružanjem interaktivnih elemenata koji podstiču angažovanje. To uključuje interaktivne kvizove, hotspotove na koje se može kliknuti, aktivnosti po sistemu povuci i spusti i još mnogo toga. Edukatori mogu da kreiraju gemifikovani sadržaj kako bi učenje bilo zabavno i dinamično.
- 3. Saradnja u realnom vremenu:** aplikacija Genially podržava saradnju u realnom vremenu, dopuštajući nastavnicima da rade na projektima sa učenicima ili kolegama istovremeno. Ovim svojstvom se promoviše timski rad i kreativna saradnja.
- 4. Pristupačnost:** Geniallyjevom sadržaju može se pristupiti na različitim uređajima, što ga čini svestranim izborom za učenje uživo i učenje na daljinu. Kompatibilan je sa računarima, tabletima i pametnim telefonima.
- 5. Analitika:** Edukatori mogu pratiti angažman učenika i interakciju sa sadržajem. Ovi podaci pomažu u procjeni efikasnosti materijala i poboljšanju po potrebi.
- 6. Aspekti pristupačnosti:** aplikacija Genially nastoji da bude inkluzivna platforma pružajući aspekte za pristupačnost, kao što su kompatibilnost čitača ekrana i navigacija tastaturom.

7. Isplativost: Kao što je navedeno u izvornom tekstu, osnovni aspekti aplikacije Genially dostupni su besplatno, što ga čini pristupačnom opcijom za nastavnike i učenike. Tu su i premium planovi sa dodatnim aspektima za one kojima su potrebne naprednije funkcije.

Genially je odličan izbor za nastavnike koji žele da stvore zadivljujuće i interaktivne obrazovne materijale, bilo za tradicionalne učionice ili okruženja za učenje na daljinu. Dodaje kreativnu i dinamičnu dimenziju prezentacijama i isporuci sadržaja, čineći iskustvo učenja zanimljivijim i ugodnijim za učenike svih uzrasta.

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



4.5.10 Plickers

Plickers je interaktivni alat za procjenu koji spaja fizičke kartice sa digitalnim skeniranjem kako bi olakšao zanimljive kvizove i procjene. U Plickersu, svaki učenik drži prepoznatljivu štampanu karticu, koju nastavnik skenira pomoću mobilnog uređaja. Alat trenutno prikuplja i predstavlja odgovore, pružajući ugodnu i efikasnu metodu za ocjenjivanje napretka učenja.

Jedan od izvanrednih aspekata Plickersa je njegov niskotehnoški, visokouticajni pristup. Uspješno može da premosti fizičko i digitalno područje, nudeći praktično rješenje za edukatore. Za razliku od mnogih digitalnih alata za ocjenjivanje koji zahtijevaju pojedinačne uređaje za svakog učenika, Plickers se oslanja na štampane kartice, što ga čini isplativim i pristupačnim izborom za nastavnike.

Plickers je poznat po svom jednostavnom podešavanju. Edukatori mogu brzo odštampati Plickers kartice pravo s platforme, dodijeliti ih učenicima i biti spremni za početak procesa ocjenjivanja. Ova jednostavnost je jedna od glavnih prednosti platforme, posebno za nastavnike koji imaju zgušnjut raspored.

Jedna od najvrijednijih odlika Plickersa je njegova sposobnost pružanja povratnih informacija u stvarnom vremenu. Ovo omogućava nastavnicima da procijene razumijevanje učenika na licu

mjesta tokom lekcije. Ova trenutna povratna informacija ključna je za donošenje odluka o nastavi u hodu, osiguravajući da je nastava prilagođena potrebama učenika.

Plickers je svestran, prilagođava se nizu vrsta pitanja, uključujući pitanja s višestrukim izborom, tačno/netačno i pitanja otvorenog tipa. Ova fleksibilnost čini ga prilagodljivim različitim potrebama ocjenjivanja i ciljevima učenja.

Za nastavnike koji cijene instrukcije zasnovane na podacima, Plickers nudi alate za analizu podataka za praćenje i analizu uspješnosti učenika tokom vremena. To je vrijedan izvor za prepoznavanje područja u kojim učenicima može biti potrebna dodatna podrška ili dalji uputi.

Osim svoje funkcionalnosti, Plickers uvodi element angažmana u okruženje za učenje. Učenici aktivno učestvuju fizički držeći svoje Plickers kartice, što proces ocjenjivanja može učiniti ugodnijim i interaktivnijim.

Plickers je kompatibilan sa iOS i Android uređajima, što osigurava da se može koristiti u širokim rasponu mobilnih uređaja, pa ga samim tim čini dostupnim nastavnicima koji koriste različite tehnološke platforme.

Privatnost je važna stvar za Plickers. Platforma čuva privatnost učenika na način što ne prikazuje pojedinačne odgovore javno. Samo nastavnik ima pristup podacima o ocjenama, stvarajući bezbjedno i bezopasno okruženje za ocjenjivanje.

Ukratko, Plickers je vrijedan alat za nastavnike koji traže jednostavnu implementaciju, isplativu i zanimljivu metodu za procjenu razumijevanja učenika u stvarnom vremenu. Njegova jedinstvena mješavina niske tehnologije i digitalnih karakteristika čini ga praktičnim dodatkom nastavnom alatu, posebno za one koji rade u okruženjima s ograničenim pristupom digitalnim uređajima.

Link: <https://www.plickers.com/>



4.5.11 Classcraft

Ovo je obrazovna platforma koja koristi gemifikaciju kako bi učionicu pretvorila u imerzivnu igru igranja uloga. Osnažuje nastavnike da dodjeljuju bodove, prate ponašanje učenika i osmišljavaju zadatke i misije kako bi aktivno uključili učenike. Na taj način Classcraft potiče atmosferu timskog rada, saradnje i pozitivnog okruženja za učenje.

Ovaj inovativni alat pruža nastavnicima niz mogućnosti za stvaranje privlačne i motivišuće okoline za učenje:

- 1. Bodovi i nagrade:** Classcraft omogućava edukatorima da dodijele bodove studentima za različita dostignuća, kao što su izvršavanje zadataka, demonstracija timskog rada ili izvrsnost u procjenama. Ovi bodovi služe kao sistem podsticanja, njegujući pozitivnu atmosferu u kojoj se učenici podstiču na napredak i preuzimanje odgovornosti za svoje učenje.
- 2. Personalizacija likova:** Učenici mogu da personalizuju svoje likove u igri, dajući im osjećaj slobode djelovanja i individualnosti u učionici. Ovaj proces personalizacije može biti i zabavan i osnažujući za studente, jer im omogućava da izraze svoju ličnost i sklonosti.
- 3. Praćenje ponašanja:** Classcraft nastavnicima pruža mehanizam za praćenje ponašanja i učestvovanja učenika. Ova karakteristika promovise odgovornost i pouzdanost, budući da su učenici svjesni da se njihovi postupci posmatraju i ocjenjuju.
- 4. Misije i izazovi:** Edukatori imaju kreativnu slobodu da osmisle misije i izazove koji su u skladu s nastavnim planom i programom. Ove potrage uključuju učenike u aktivno učenje i mogu složene predmete da učine pristupačnijim i ugodnijim.
- 5. Timski rad i saradnja:** Classcraft smješta učenike u timove, podstičući saradnju i međusobnu podršku. Platforma podstiče osjećaj prijateljstva i naglašava važnost zajedničkog rada na postizanju zajedničkih ciljeva.
- 6. Upravljanje učionicom:** Classcraft nudi korisne alate za upravljanje učionicom, pojednostavljuje organizaciju nastave, prati napredak učenika i cjelokupno upravljanje učionicom. To doprinosi dobro strukturiranom i fokusiranom okruženju za učenje.
- 7. Angažman roditelja:** Roditelji mogu biti informisani o napretku i ponašanju svog djeteta putem Classcrafta, poboljšavajući komunikaciju između edukatora i porodice. Ova transparentnost podržava holistički pristup obrazovanju.

8. Pristupačnost: Classcraft je dostupan na različitim uređajima, uključujući računare, tablete i pametne telefone. Ova prilagodljivost omogućava da se može koristiti u različitim okruženjima za učenje, bilo uživo ili na daljinu.

9. Zajednica nastavnika: Classcraft se može pohvaliti uspješnom online zajednicom nastavnika koji dijele resurse, planove lekcija i kreativne ideje za povećanje prednosti platforme u učionici. Ova mreža služi kao vrijedan izvor za edukatore koji žele maksimalno da iskoriste Classcraft.

Classcraft je široko prihvaćen od strane edukatora širom svijeta, zavrijedivši pohvale za sposobnost da podstakne angažman učenika, motivaciju i saradnju. On predstavlja moćan alat za savremene edukatore koji žele da stvore interaktivno i pozitivno okruženje za učenje dok efektivno integrišu gemifikaciju u svoje nastavne prakse.

Link: <https://www.classcraft.com/>



4.5.12 Offline gemifikacija

Iako je gemifikacija često povezana s novim tehnologijama i digitalnim alatima, nije ograničena na njihovu upotrebu. Uključivanje gemifikacije u različite aktivnosti može se postići bez oslanjanja na specifične aplikacije. Dostupne su brojne tehnike za pružanje uzbudljivog iskustva vašoj publici. Zapravo, mnoge od ovih metoda uspješno su korišćene u neformalnim i informalnim okruženjima, uključujući popularne ledolomce (igre zagrijavanja). Stoga se gemifikacija može efikasno implementirati van područja digitalnih platformi, nudeći privlačna i interaktivna iskustva.

U sljedećem dijelu ovog paragrafa pronaći ćete listu različitih tehnika i alata koji nijesu dostupni digitalno, ali se mogu primijeniti offline.

Evo nekoliko savjeta o tome kako implementirati gemifikaciju u svoje aktivnosti:

- Sistem bedževa: Koristite bedževe za prepoznavanje dostignuća i napretka.
- Sistem bodovanja: Dodijelite bodove za zadatke, pružajući osjećaj dostignuća.
- Takmičarsko okruženje: Uvedite prijateljsko nadmetanje kako biste podstakli angažman i timski rad.
- Rang liste: Odmah pružite povratnu informaciju i podstaknite zdravo nadmetanje.
- Priča i narativi: Dodajte elemente pripovijedanja za zanimljive aktivnosti, posebno za mlade učesnike.
- Jasni ciljevi i izazovi: Definišite ciljeve i postavite izazovne zadatke zarad povećanog interesovanja.

- Znatiželja i iznenađenje: Koristite nedorečene završetke ili tzv. „cliffhangere“ i iznenađenja za održavanje znatiželje i izbjegavanje ponavljanja.
- Nivoi i napredovanje: Neka učesnici napreduju kroz zadatke i ciljeve.
- Pritisak zbog vremenskog ograničenja: Dodajte vremenska ograničenja za uzbuđenje i hitnost.
- Personalizacija: Omogućite učesnicima da personalizuju avatare i profile zbog vlasništva.
- Društvena interakcija: Podstaknite saradnju, takmičenje ili saradnju s društvenim aspektima.

Hajde da istražimo razne svestrane alate i resurse za stvaranje privlačnih offline aktivnosti s tehnikama gemifikacije. Ovi resursi nastavnicima nude kreativne načine da u svoje lekcije unesu uzbuđenje i interaktivnost, podstičući dinamično i prijatno okruženje za učenje. Od klasičnih društvenih igara i zagonetki do igranja uloga i karata za pripovijedanje, svaki alat donosi svoje jedinstvene elemente za gemifikaciju obrazovnog iskustva.

Dixit karte: Dixit karte odličan su izvor za kreiranje gemifikovanih aktivnosti pripovijedanja. Ove karte sadrže jedinstvene i maštovite ilustracije koje mogu podstaći kreativnost i angažman.

Društvene igre: Tradicionalne društvene igre poput "Monopoly", "Scrabble" ili "Settlers of Catan" mogu se prilagoditi u obrazovne svrhe. Često uključuju strategiju, donošenje odluka i takmičenje, što ih čini idealnim za gemifikovano učenje.



Igre igranja uloga (RPG): RPG poput "Dungeons & Dragons" podstiču pripovijedanje, donošenje odluka i timski rad. Mogu se prilagoditi podučavanju različitih predmeta i podsticanju kreativnosti.

Kompleti „soba za bijeg“: Kompleti soba za bijeg dizajnirani u obrazovne svrhe izazivaju učenike da rješavaju slagalice i zagonetke kako bi "pobjegli". Mogu se prilagoditi podučavanju određenih tema ili vještina.

Slikovne kartice: Gemifikujte proces pamćenja pretvaranjem slikovnih kartica u kviz. Učenici se mogu takmičiti u odgovaranju na pitanja ili spajanju pojmova s definicijama.



Potrage za blagom: Osmislite aktivnosti potrage za blagom u kojima učenici slijede tragove i rješavaju zagonetke kako bi pronašli skrivena "blaga" ili djelove informacija povezanih s lekcijom.

Igre slagalice: Slagalice, ukrštenice i Sudoku mogu se koristiti za poboljšanje kritičkog razmišljanja i vještina rješavanja problema. Kreirajte zagonetke povezane s obrazovnim sadržajem kako biste zainteresovali učenike.

Kviz: Organizujte takmičenje u kvizu gdje se učenici nadmeću u odgovaranju na pitanja o različitim temama. Ovaj format podstiče brzo razmišljanje i takmičenje.

Kockice za priče: Kockice za priče su kockice sa slikama koje se mogu koristiti za podsticanje kreativnog pripovijedanja. Bacite kockice i zamolite učenike da uključe slike u priču vezanu za lekciju.



Kartice uloga: Dajte učenicima kartice uloga koje im dodjeljuju određene uloge ili likove u scenariju. To može podstaći igranje uloga i aktivnosti donošenja odluka.

Igre s riječima: Igre riječima kao što su Scrabble, Boggle ili Hangman mogu se koristiti za učvršćivanje vokabulara i jezičkih vještina na gemifikovani način.



Potrepštine za umjetnost i rukotvorine: Podstaknite kreativnost pružanjem potrepština za umjetnost i rukotvorine. Učenici mogu da stvaraju vizuelne prikaze pojmova ili likova povezanih s lekcijom.

Aktivnosti na otvorenom: Aktivnosti na otvorenom, kao što su potrage za skrivenim predmetima, šetnje prirodom ili geokešing (traženje skrivenog blaga pomoću GPS-a), mogu se koristiti za učenje o poznavanju prirode i društva ili geografije.

Kartice za pripovijedanje: Kartice za pripovijedanje sa slikama ili upitima mogu se koristiti za podsticanje kreativnih sesija pripovijedanja. Učenici izvlače kartice i kreiraju priče na osnovu sadržaja koji predstavljaju.

Ovi alati i aktivnosti mogu se prilagoditi i personalizovati tako da odgovaraju različitim obrazovnim ciljevima i uzrastima. Dodaju element zabave i angažmana u proces učenja, čineći ga prijatnijim i nezaboravnim za mlade učesnike.

Reference

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

4.6. Metode procjene i evaluacije gemifikacije

Obrazovni sistemi širom svijeta neprestano se razvijaju kako bi išli u korak s promjenjivim zahtjevima modernog svijeta. S brzim napretkom tehnologije, korišćenje informaciono-komunikacionih tehnologija (ICT) postalo je sve važnije u sektoru obrazovanja. ICT je radikalno promijenio način na koji se obrazovanje pruža i prima, čineći ga pristupačnijim, efikasnijim i djelotvornijim.

E-učenje je jedan od najznačajnijih pomaka u obrazovnom sektoru posljednjih godina. Uključuje korišćenje elektronskih medija, kao što su računari, internet i mobilni uređaji, kako bi se olakšalo učenje i poučavanje. Platforme za e-učenje osmišljene su kako bi ponudile fleksibilna i interaktivna iskustva učenja te im se može pristupiti bilo kada i bilo gdje. E-učenje nije ograničeno samo na online kurseve, već uključuje i korišćenje obrazovnog softvera, digitalnih udžbenika i multimedijalnih izvora.

Uključivanje ICT-a u obrazovni sistem ima brojne prednosti. Platforme za e-učenje učenicima pružaju individualno i personalizovano iskustvo učenja, udovoljavajući njihovim individualnim potrebama i preferencama. Učenici mogu pristupiti materijalima za učenje, ispuniti zadatke i komunicirati sa instruktorima i kolegama bilo gdje na svijetu, koristeći bilo koji uređaj s internet vezom. Platforme za e-učenje takođe promovišu saradnju prilikom učenja, omogućavajući učenicima da dijele znanja i ideje sa svojim kolegama.

Štaviše, e-učenje se pokazalo kao troškovno efikasno rješenje za obrazovne ustanove. Uklanja potrebu za fizičkim učionicama, udžbenicima i drugim tradicionalnim materijalima za učenje, značajno smanjujući troškove pružanja obrazovanja. Platforme za e-učenje takođe omogućavaju efikasno praćenje napretka i uspješnosti učenika, omogućavajući instruktorima pravovremenu i personalizovanu povratnu informaciju.

Područje obrazovanja prepoznaje da nemaju svi učenici iste obrazovne potrebe i da bi se trebali koristiti različiti pedagoški pristupi zavisno od specifičnih zahtjeva učenja. Kako bi zadovoljile te različite obrazovne potrebe, obrazovne ustanove počele su da usvajaju inovativna tehnološka sredstva, uključujući gemifikaciju, kako bi poboljšali proces učenja.

Gemifikacija je savremeni trend u obrazovanju koji uključuje uključivanje elemenata igre u proces učenja kako bi se stvorilo privlačno i podsticajno iskustvo za učenike. Uz pomoć informaciono-komunikacionih tehnologija (ICT), gemifikacija može ponuditi jedinstveni pristup obrazovanju, omogućavajući učenicima sticanje novih vještina i znanja kroz interaktivne i prijatne aktivnosti.

Privlačnost gemifikacije leži u njenoj sposobnosti stvaranja emocionalno angažovanog iskustva koje motiviše učenike da aktivno učestvuju u procesu učenja. Budući da obuhvata elemente igre kao što su bodovi, bedževi i rang liste, gemifikacija može učenicima da pruži osjećaj postignuća i napretka, podstičući ih da nastave da uče i postižu svoje obrazovne ciljeve.

Štaviše, gemifikacija se može prilagoditi očekivanjima i interesovanjima „digitalnih starosjedilaca“, tj. učenika koji su odrasli okruženi tehnologijom i spremniji su na interaktivne i

multimedijalne metode učenja. Korišćenjem ICT alata, gemifikacija može da ponudi personalizovano i prilagodljivo iskustvo učenja, gdje učenici mogu da uče sopstvenim tempom u skladu sa svojim specifičnim potrebama.

Gemifikacija nije usmjerena samo na igru učenja, već i na stvaranje iskustva igre u određenom sadržaju učenja ili aktivnosti. Primjenjuje elemente i mehanizme igre koji utiču na emocije, osjećanja, misli i ponašanja učenika kako bi se postigli postavljeni ciljevi učenja. Neki od najčešćih i najpopularnijih elemenata su zarađivanje bodova, bodova i nagrada; prelaženje nivoa i pričanje priča; rang liste i rangiranje; povratne informacije; izazovi; takmičenje, itd.

Gemifikacija je posljednjih godina postala popularna, a visokoškolske ustanove i sistemi osnovnog obrazovanja širom svijeta prihvataju ovaj pristup. Međutim, uprkos širokoj upotrebi, koncept gemifikacije je još uvijek relativno nov i zahtijeva dalje istraživanje. Jedan od izazova u vezi s gemifikacijom jeste taj što ne postoji konačan konsenzus o specifičnim elementima koje ona uključuje.

Obrazovne kompjuterske igre osmišljene su za olakšavanje učenja i procjenu znanja učenika o određenoj temi uz postizanje specifičnih ciljeva učenja. Korišćenje gemifikacije i edukativnih kompjuterskih igara može se primijeniti i na mikro i na makro nivo obrazovanja. Na mikronivou, gemifikacija se može koristiti za podršku specifičnim aktivnostima učenja kao što su stvaranje problemskih situacija, formiranje koncepata, provjera i evaluacija znanja i vještina itd. S druge strane, na makronivou, gemifikacija se može koristiti kao podrška čitavoj temi iz sadržaja, odjeljku ili cijelom kursu, pružajući sveobuhvatniji pristup učenju.

Uprkos potencijalnim prednostima gemifikacije u obrazovanju, još uvijek treba mnogo naučiti o njenoj efikasnosti u poboljšanju ishoda učenja. Kao takvi, edukatori i istraživači neprestano istražuju nove načine za uključivanje gemifikacije u obrazovne programe, kako bi identifikovali specifične elemente koji najbolje funkcionišu za različite učenike i kako bi bolje razumjeli njen uticaj na učenje i motivaciju.

Zaključno, iako je gemifikacija prihvaćena kao novi pristup obrazovanju, ona je još uvijek relativno nov koncept koji zahtijeva dalje istraživanje. Gemifikacija i obrazovne kompjuterske igre nude različite načine poboljšanja ishoda učenja na mikro i makro nivoima obrazovanja. Uprkos tome, edukatori i istraživači moraju da nastave da istražuju i identifikuju najefikasnije pristupe gemifikaciji i njene potencijalne benefite za učenike svih uzrasta.

4.6.1. Bedževi, samoocjenjivanje, kvizovi itd.

Ocjenjivanje je ključni aspekt svakog obrazovnog procesa i ima značajnu ulogu u određivanju efikasnosti podučavanja i učenja. U obrazovanju se mogu identifikovati dvije vrste ocjenjivanja: ocjenjivanje po normativima i ocjenjivanje po kriterijumima. Referentno ocjenjivanje po normativima upoređuje dostignuće učenika s drugim učenicima, dok referentno ocjenjivanje po kriterijumima vrednuje dostignuće pojedinog učenika u odnosu na postavljene

ciljeve učenja. Upotrebom elemenata gemifikacije mogu se ostvariti referentna ocjenjivanja po normativima i po kriterijumima. Na primjer, bedževi i rang liste mogu se koristiti za olakšavanje ocjenjivanja po normativima, dok korišćenje bodova i bedževa za prelazak na sljedeći nivo može poslužiti kao ocjenjivanje po kriterijumima.

Ocjenjivanje u obrazovanju može poslužiti u različite svrhe, kao što je utvrđivanje početnog nivoa za učenike, formativno ocjenjivanje i sažeto ocjenjivanje. U tradicionalnom obrazovanju ocjenjivanje obično sprovodi predavač ili instruktor, ali u okruženjima e-učenja studenti mogu sprovoditi samoocjenjivanje na osnovu unaprijed određenih kriterijuma ili učestvovati u međusobnom ocjenjivanju kada rade na individualnom ili grupnom projektu.

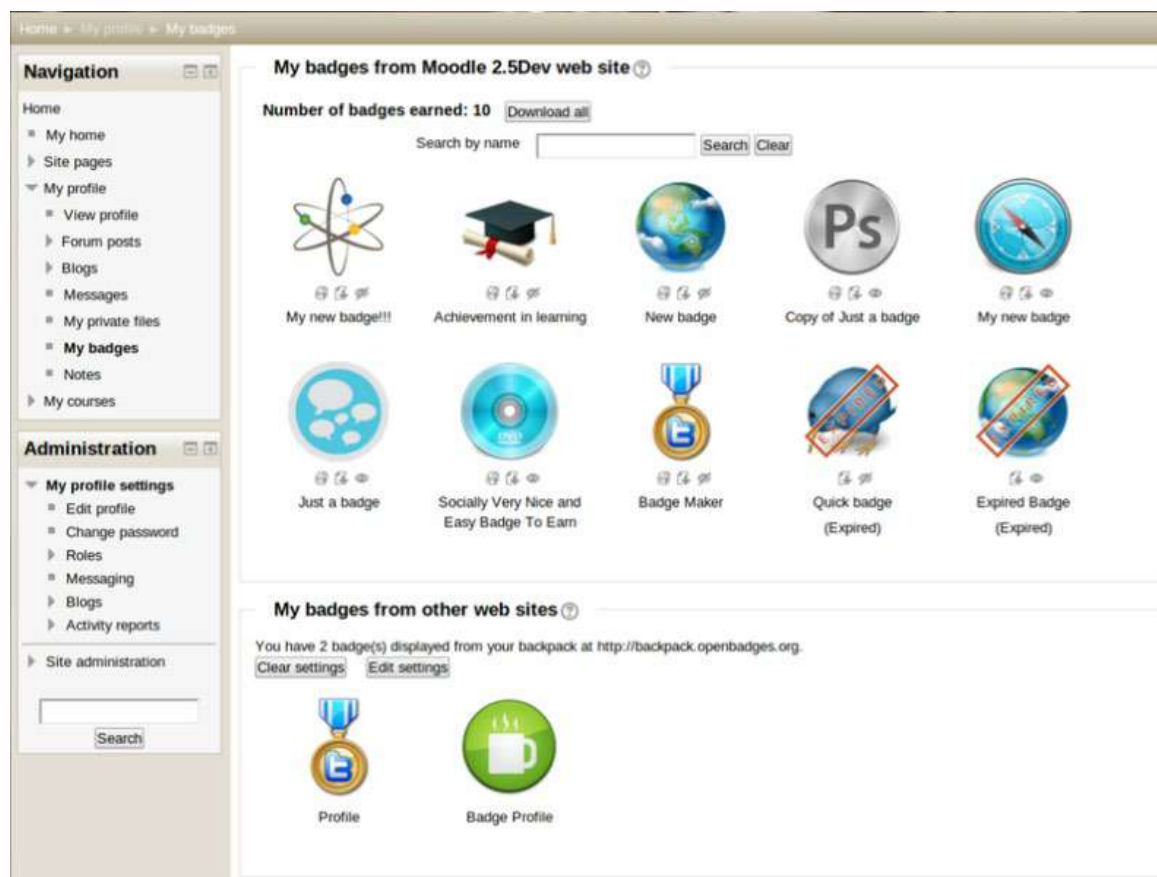
Sa napretkom tehnologije, sada je moguće implementirati procjenu znanja i vještina u okruženjima za e-učenje kroz različite saradničke aktivnosti poput wikija, blogova i radionica. Međutim, postojala je bojazan da učenicima nedostaje motivacije i predanosti pri obavljanju kolegijalnog ocjenjivanja u MOOC-ovima (Masovni online otvoreni kurs). Kako bi se riješio ovaj problem, mogao bi se implementirati gemifikovani model za vršnjačko ocjenjivanje, koji bi proces ocjenjivanja učinio zanimljivijim i interaktivnijim, povećavajući motivaciju i predanost učenika.

Moodle je sistem za upravljanje učenjem (LMS) koji se široko koristi u obrazovnim institucijama za online učenje. Ima ugrađene funkcionalnosti gemifikacije koje omogućavaju samoocjenjivanje i ocjenjivanje u okruženjima za e-učenje. Temeljna funkcija Moodlea uključuje dvije kategorije bedževa: bedževe za sajt i bedževe za kurs. Bedževi za sajt dostupni su na sajtu korisnika i odnose se na aktivnosti na čitavom sajtu, dok se bedževi za kurs daju korisnicima koji su upisani na kurs i odnose se na aktivnosti unutar kursa.







Bedževi su oblik digitalnih akreditiva koji se mogu koristiti za prepoznavanje dostignuća učenika i pružanje motivacije. Učenici mogu zaraditi bedževe ispunjavanjem određenih zadataka ili postizanjem određenih ciljeva učenja. Bedževi se takođe mogu koristiti kao alat za samoprocjenu, omogućavajući učenicima da prate svoj napredak i identifikuju područja u kojima im treba poboljšanje.

Moodleov sistem bedževa može se prilagoditi potrebama različitih okruženja za učenje. Na primjer, instruktori mogu napraviti bedževe koji su specifični za njihove kurseve ili bedževe koji se dodjeljuju za određene vrste aktivnosti, kao što je ispunjavanje kviza ili učestvovanje u forumu za diskusije. Bedževi se takođe mogu ručno ili automatski dodijeliti učenicima, zavisno od preferenci instruktora.

Uz bedževe, Moodle ima i druge funkcionalnosti gemifikacije ugrađene u svoje jezgro, kao što su rang liste, ljestvice napretka i sistemi bodovanja. Ovi se alati mogu koristiti za motivisanje učenika i pružanje povratnih informacija o njihovom napretku. Na primjer, učenici mogu zaraditi bodove za završetak aktivnosti ili postizanje ciljeva učenja, a njihov napredak može se pratiti na rang listi. *(Slika prikazuje dostupne bedževe u Moodle 2.5Dev)*














Sveukupno, Moodleove funkcionalnosti gemifikacije pružaju niz alata za samoocjenjivanje i ocjenjivanje u okruženjima za e-učenje. Ovi alati mogu pomoći u motivisanju učenika, pratiti napredak i pružiti povratne informacije, što u konačnici dovodi do efektivnijih ishoda učenja. Implementacija samoocjenjivanja, vršnjačkog ocjenjivanja i ocjenjivanja u okruženjima za e-učenje kroz gemifikaciju može se postići pomoću proširenja specifičnih za sistem ili dodataka razvijenih za određene LMS-ove kao što je Moodle. Ovi dodaci pružaju proširene mogućnosti igranja koje nisu uključene u osnovnu distribuciju LMS-a. (Slika prikazuje bedževe koje dodjeljuju nastavnicima ili ispunjavanjem zadataka)

Add a new badge				
Name	Badge status	Criteria	Recipients	Actions
 Mindfulness	Available to users	• Awarded by: Teacher	0	
 Positivity	Available to users	• Complete: "Assignment - Task: Solutions to stress"	2	
 Teamwork for success	Available to users	• Awarded by: Teacher	0	

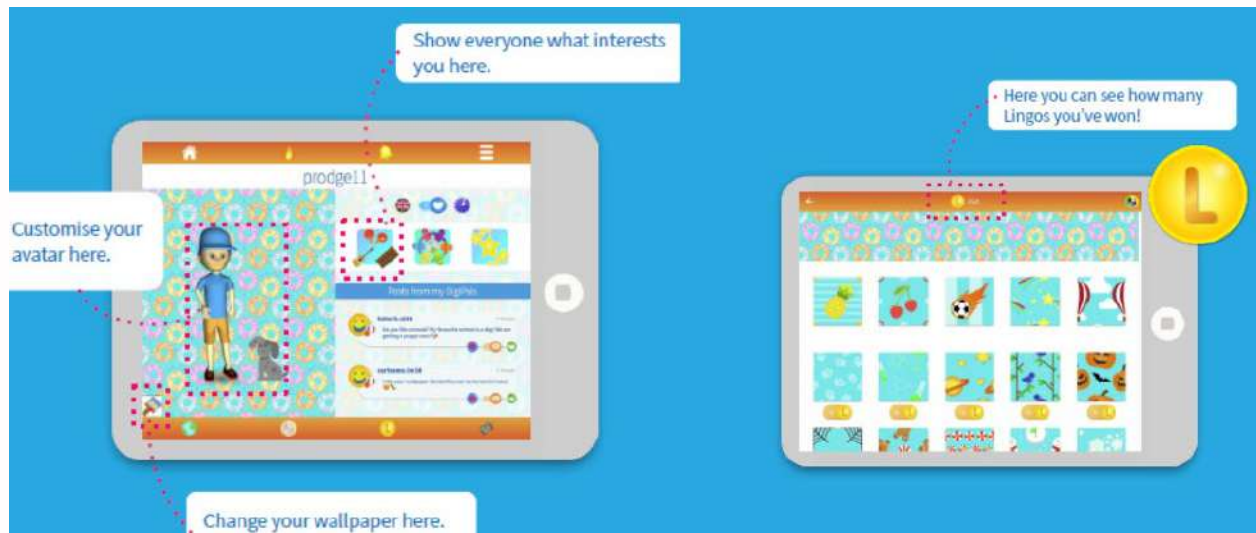
Na primjer, Level Up! plugin omogućava automatsko dodjeljivanje bodova, precizno podešavanje broja bodova koje studenti dobijaju za svoje radnje te rang listu za povećanje konkurentnosti. Takođe, prikazuje trenutna dostignuća učenika ka narednom nivou, nivoima i bodovima koji su im potrebni. Slično tome, dodatak za igre pruža skup igara koje se uključuju kao aktivnosti na kursu, uključujući igre Vješala, Ukrštenice, Cryptex, Želite li da postanete milioner, Sudoku, Zmijice i ljestvice, Skrivenu sliku i Knjigu sa pitanjima. Quizventure je još jedan dodatak koji prikazuje kviz pitanja i moguće odgovore kao svemirske brodove koji padaju, a učenici moraju da ih gađaju kako bi odabrali tačan odgovor. Ovaj dodatak može se koristiti za ocjenjivanje i samoocjenjivanje.

Stash je još jedan dodatak usmjeren na podsticanje interakcije učenika sa aktivnostima kursa pružanjem predmeta kao nagrada koje mogu da skupljaju. Dodatak prikazuje blok sa trenutnom zbirkom koju učenik posjeduje. Međutim, ovaj dodatak zahtijeva kopiranje i lijepljenje koda za uključivanje stavki i prikladan je samo za samoocjenjivanje. (Slika prikazuje studentov trenutni budžetski status i dostignuća)

Items			Report		
Items Report			Items Report		
List of items Add an item					
Item name	Locations	Actions	First name / Surname	Slash	Actions
 Coin	Bottom of the river First coin Treasure cove	⊕ ⊕ ×	 Bebe Stevens		⊞
 Golden crown	Treasure island	⊕ ⊕ ×	 Butlers Stotch	-	⊞
 Golden sword	Treasure	⊕ ⊕ ×	 Clyde Donovan		⊞
			 Eric Cartman		⊞
			 Jimmy Valmer	-	⊞

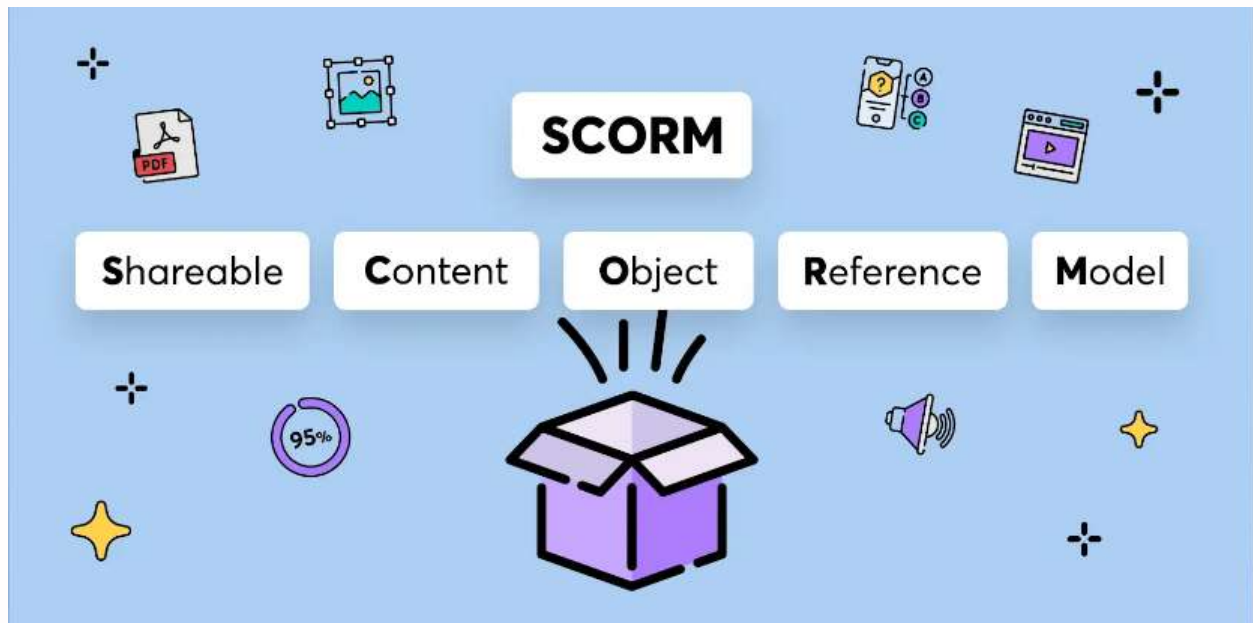
Motivated (za škole) i Motrain (za korporativnu obuku) mobilne su aplikacije osmišljene za povećanje angažmana učenika ili zaposlenih u učenju na Moodleu. Učenici zarađuju virtualne novčiće ili bodove kada završe aktivnosti i konzumiraju sadržaj. Zatim mogu koristiti te novčiće

unutar aplikacije kako bi poboljšali svoje lične avatare ili kupovali u virtuelnoj prodavnici. Ovi su dodaci prikladni za samoocjenjivanje. (Slika koja prikazuje sistem novčića (tokena) Little Bridgea za dobijanje nadogradnji za vaš avatar)



Na kraju, dodatak za blok rangiranja prati događaje završetka aktivnosti i daje bodove prema kriterijumima koje nastavnik želi da prati. Ovaj se dodatak može koristiti za samoocjenjivanje stvaranjem rangiranja između učenika. Ovi različiti dodaci pružaju niz funkcionalnosti gemifikacije koje se mogu koristiti za poboljšanje samoocjenjivanja i ocjenjivanja u okruženjima za e-učenje.

Korišćenje dodataka i ekstenzija ključno je za prilagođavanje i poboljšanje funkcionalnosti sistema za upravljanje učenjem (LMS) kao što je Moodle. Dvije vrste ekstenzija koje se mogu koristiti u Moodleu su specifične ekstenzije sistema i ekstenzije zasnovane na standardima. Specifične ekstenzije sistema razvijene su posebno za određeni LMS i ne mogu se koristiti u drugom LMS-u. Moodle ima širok skup razvijenih specifičnih ekstenzija sistema pod nazivom plugins (dodaci) koji su interno grupisani kao blokovi i aktivnosti. Na primjer, Level Up! je besplatni dodatak koji omogućava proširene mogućnosti gemifikacije kao što su automatsko dodjeljivanje bodova, precizno postavljanje broja bodova koje učenici dobijaju za svoje radnje, rang liste za povećanje konkurentnosti, prikaz trenutnog dostignuća učenika ka sljedećem nivou, nivoe i neophodne bodove. S druge strane, ekstenzije zasnovane na standardima razvijene su prema otvorenim i besplatnim specifikacijama kao što su SCORM, xAPI i LTI. Ove ekstenzije omogućavaju interoperabilnost između različitih LMS-ova ako podržavaju ove specifikacije. SCORM je specifikacija koju je kreirala i održava ADL Initiative, a koja omogućava stvaranje sadržaja za učenje koji može uključivati obrazovne kompjuterske igre ili implementiranje funkcionalnosti gemifikacije. Napredak učenika može se zadržati dok učenik pravi pauze tokom procesa učenja ili tokom igranja igre, a rezultati testova koje su učenici postigli prijavljuju se LMS-u. (Slika pokazuje značenje iza akronima SCORM)



LTI je specifikacija koju je izradio i održava IMS Global Learning Consortium, koja platformama za učenje poput LMS-a ili portala omogućava sigurno povezivanje s spoljnim aplikacijama i alatima za učenje na standardni način. LMS-ovi koji implementiraju LTI mogu koristiti spoljni sadržaj i usluge te primiti zadatke i podatke o ocjenama iz spoljnih alata za ocjenjivanje.

xAPI je specifikacija koju održava ADL Initiative koja omogućava stvaranje ekosistema e-učenja u kojem LMS-ovi i različite aplikacije mogu da dijele podatke o učinku učenika i čuvaju te podatke u Learning Record Store (LRS). Umjesto širokog spektra radnji korisnika u LMS-u, xAPI može da prati aktivnosti u stimulativnom okruženju ili mobilnoj aplikaciji te lični ili timski učinak u obrazovnim kompjuterskim igrama. Informacije pohranjene u LRS-u mogu se vratiti u LMS u svrhu ocjenjivanja.

U kontekstu ocjenjivanja kolega, Alat za dodjelu bedževa mogao bi se koristiti za implementaciju skupa bedževa koje studenti mogu dodjeljivati studentima, podržavajući kolegijalno vrednovanje softverskih projekata. Ovaj pristup omogućava uključivanje učenika u proces ocjenjivanja i pružanje povratnih informacija od njihovih kolega.

Slijedi primjer opsežne aktivnosti učenja o različitim alatima za samoocjenjivanje i metodama ocjenjivanja. Naziva se Uvod u gemifikaciju, a trebalo bi da traje 4 sata i uključuje do 30 učesnika. Edukatoru će biti potrebni sljedeći materijali, oprema i prostor: A4 papir, olovke, kompjuter, pristup Moodleu, dodaci, markeri u boji, časopisi, pristup internetu, laptopovi/pametni telefoni, projektor/platno, veliki prostor, stolovi (onoliko kako se grupe formiraju) i stolice.

Ciljevi ove aktivnosti su upoznati učenike s različitim metodama ocjenjivanja koje se koriste u nastavi i učenju, podržati učesnike u otkrivanju novih alata i softvera koji se koriste za samoocjenjivanje te vježbati korišćenje alata i softvera.

Sesija je podijeljena u četiri dijela. Tokom prvog dijela, Uvod u gemifikaciju i ocjenjivanje, edukator će sa studentima razgovarati o principima testiranja i ocjenjivanja, kao i o svrsi ocjenjivanja. Biće podijeljeno nekoliko video snimaka o kojima će se diskutovati. Cilj je upoznati studente s gemifikacijom i samoocjenjivanjem. U sljedećem dijelu, Gemifikacija i obrazovne kompjuterske igre, edukator će voditi raspravu o tome šta je gemifikacija i koja je njena uloga u obrazovnim kompjuterskim igrama. Cilj je razviti niz primjera za bolje razumijevanje razlika u samoocjenjivanju.

U trećem dijelu, Ocjenjivanje u obrazovanju i okruženjima za e-učenje, edukator će pokazati metode ocjenjivanja, a studenti će o njima raspravljati. Cilj je uvesti metode ocjenjivanja u obrazovanje i okruženja za e-učenje. Posljednji dio, Alati i vrste samoocjenjivanja, uključuje sljedeće korake: prvo, edukator će na prezentaciji predstaviti alate za procjenu i softver; drugo, svaka grupa će dobiti metodu i razvije je; i na kraju, svaka grupa će izvesti malu prezentaciju predstavljajući svoju metodu.

Neki savjeti i preporuke za trenera/edukatora su da bude prisutan i provjeri da li se učesnici osjećaju prijatno i razumiju li šta trebaju da učine. Osigurajte dodatne materijale, kao što su članci, YouTube snimci ili vodiči, ako je potrebno.

5. OBUKA TRENERA TOOLBOX

U ovom poglavlju predstavljamo opsežan primjer programa obuke koji je usmjere na gemifikaciju u okviru projekta GROW. Ovaj program je osmišljen kako bi pružio jasan i strukturiran pregled događaja obuke o gemifikaciji. Uključuje ključne teme, aktivnosti, resurse i vremenske okvire, nudeći dragocjenu polaznu tačku za trenere. Međutim, važno je naglasiti da je ljepota obuke projekta GROW njegova prilagodljivost. Treneri imaju fleksibilnost da odaberu, modifikuju i prilagode svoje obuke prema specifičnim potrebama i preferencama svojih ciljnih grupa.

Nastavni plan i program obuke

Kako bismo podržali fleksibilnost, ohrabrujemo trenere da istraže i iskoriste raznolik skup aktivnosti predviđenih u Nastavnom planu i programu obuke koji je dostupan na internet stranici projekta. Nastavni plan i program je dostupan na šest različitih jezika, uključujući engleski, italijanski, grčki, španski, albanski i crnogorski, što omogućava da se treneri efikasno povežu sa svojim učesnicima i pruže prilagođeno i privlačno iskustvo obuke.

Sveobuhvatni nastavni plan i program projekta GROW pokriva širok spektar tema, pružajući detaljne uvide i smjernice u šest različitih modula. Ovi su moduli promišljeno osmišljeni kako bi trenere i edukatore opremili znanjem i alatima potrebnim za efikasnu implementaciju gemifikacije u radu sa mladima i aktivnostima neformalnog obrazovanja. Oni uključuju:

Modul 1: Uvod u gemifikaciju

Modul 2: Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju

Modul 3: Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju - specifični primjeri i uspješne studije slučajeva

Modul 4: Planiranje gemifikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gemifikacije (šta, zašto, kako?)

Modul 5: Praktični alati za kreiranje aktivnosti gemifikacije

Modul 6: Gemifikacija procjena i metode evaluacije (bedževi, samoocjenjivanje, kvizovi itd.)

Ovi moduli zajednički formiraju sveobuhvatan program obuke koji osposobljava trenere da stvore dinamična, privlačna i efikasna iskustva učenja za svoju publiku. Fleksibilni nastavni plan i program omogućava trenerima da prilagode sadržaj kako bi zadovoljili specifične potrebe svojih učesnika i pružili efektanu obuku o gemifikaciji.

Model nastavnog plana i programa obuke: <https://grow-project.eu/training-materials>

ToT Agenda

Predlažemo sljedeći program obuke, zasnovan na materijalima dobijenim projektom GROW, koji pokriva gemifikaciju i uključuje dodatnu sesiju o metodama obuke i vještinama prezentacije. Ova agenda kreirana je na osnovama postavljenim tokom prve međunarodne obuke trenera, koja je organizovana u sklopu projekta GROW u Bolonji, Italija, u martu 2023. godine. Takođe, uključuje kolektivno iskustvo i stručnost svih partnerskih organizacija uključenih u projekat. Svi potrebni materijali za ovu sesiju dostupni su na internet stranici projekta.

Cjelokupni program osmišljen je kao petodnevni program obuke, pri čemu je svaki dan strukturiran tako da se može prilagoditi i za uživo i za online režime, omogućavajuć trenerima da odaberu format koji najbolje odgovara potrebama njihove specifične ciljne grupe. Sesije praktičnih alata mogu se odabrati i prilagoditi kako bi odgovarale zahtjevima učesnika i ciljevima obuke, sa opširnijim nizom primjera alata koji su dostupni u programu obuke.

1. dan

9.00 – 9.30	Uvod u obuku i aktivnosti „probijanja leda“
9.30 – 10.00	Aktivnost: Upoznajte jedni druge
10.00 – 10.30	Sesija očekivanja
10.30 – 11.00	Pauza za kafu
11.00 – 12.30	Osnovni elementi obuke i metode obuke
12.30 – 13.30	Pauza za ručak
13.30 – 15.00	Vještine prezentacije 1. Dio
15.00 – 15.30	Pauza za kafu
15.30 – 16.30	Vještine prezentacije 2. Dio

2. dan

9.00 – 10.30	Uvod u gemifikaciju: Teorija gemifikacije
10.30 – 11.00	Pauza za kafu
11.00 – 12.30	Grupni rad na gemifikaciji
12.30 – 13.30	Pauza za ručak
13.30 – 15.00	Planiranje gemifikacije: kako efikasno planirati aktivnosti gemifikacije
15.00 – 15.30	Pauza za kafu
15.30 – 16.30	Kako efikasno planirati aktivnosti gemifikacije/rad u grupi

3. dan

9.00 – 10.30	Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju: studije slučaja
10.30 – 11.00	Pauza za kafu

11.00 – 12.30	Praktični alati u gemifikaciji: Mentimeter	Practical tools
12.30 – 13.30	Pauza za ručak	Lunch break
13.30 – 15.00	Praktični alati u gemifikaciji: Virtuelna soba za bijeg, 1. Dio	Practical tools
15.00 – 15.30	Pauza za kafu	Coffee-break
15.30 – 16.30	Praktični alati u gemifikaciji: Virtuelna soba za bijeg, 2. Dio	Practical tools

4. dan

9.00 – 11:00	Praktični alati u gemifikaciji: Actionbound 1. Dio
11:00 – 11.30	Pauza za kafu
11.30 – 12.30	Praktični alati u gemifikaciji: Actionbound 2. Dio
12.30 – 13.30	Pauza za ručak
13.30 – 15.00	Praktični alati u gemifikaciji: Kahoot
15.00 – 15.30	Pauza za kafu
15.30 – 16.30	Praktični alati u gemifikaciji: Baamboozle

5. dan

9.00 – 10.30	Metode procjene i evaluacije gemifikacije
10.30 – 11.00	Pauza za kafu
11.00 – 12.30	Grupni rad: Procjena gemifikacije i razvoj metoda evaluacije
12.30 – 13.30	Pauza za ručak
13.30 – 15.00	Važnost povratne informacije
15.00 – 15.30	Pauza za kafu
15.30 – 16.30	Zaključak i evaluaciona sesija

Za specifične smjernice o tome kako inicirati ove aktivnosti u online i uživo, detaljne informacije mogu se pronaći u dokumentu Blended Training Course, koji je dostupan na internet stranici projekta.

Mješoviti kurs obuke: <https://grow-project.eu/training-materials>

Pristup prezentacijama na internet stranici

Partnerstvo GROW obezbijedilo je obilje resursa dostupnim na internet stranici projekta, uključujući prezentacije, materijale za radionice i vrijedne savjete. Ovi resursi dizajnirani su da budu svestrani i prilagodljivi, nudeći trenerima i edukatorima riznicu sadržaja koji se mogu koristiti na njihovim obukama ili prilagoditi specifičnim zahtjevima njihovih ciljnih grupa. Bilo da se radi o korišćenju pronicljivih prezentacija za prenošenje ključnih koncepata, pristupu materijalima za radionice za praktično učenje ili uključivanju stručnih savjeta za poboljšanje pružanja obuke, ovi resursi vrijedan su dodatak alatima svakog trenera. Oni osnažuju trenere da nastave efikasno da šire znanje i prednosti gemifikacije i to na način koji odgovara jedinstvenim potrebama njihove publike.

Link na resurse: <https://grow-project.eu/training-materials>

Video tutorijali

Internet stranica projekta GROW sadrži vrijedne resurse za trenere i učesnike. Nudimo zbirku tutorijala koji odgovaraju svakom modulu nastavnog plana i programa obuke. Trenerima ovi video snimci nude neprocjenjiv alat za obogaćivanje treninga dinamičnim i vizuelno zanimljivim sadržajem. Osim toga, učesnici mogu da koriste ove video snimke dok samostalno uče kako bi svojim tempom shvatili sadržaj i koncepte. Ovim video tutorijalima nastojimo iskustvo učenja da učinimo, ne samo informativnim, već i zanimljivim i dostupnim svima.



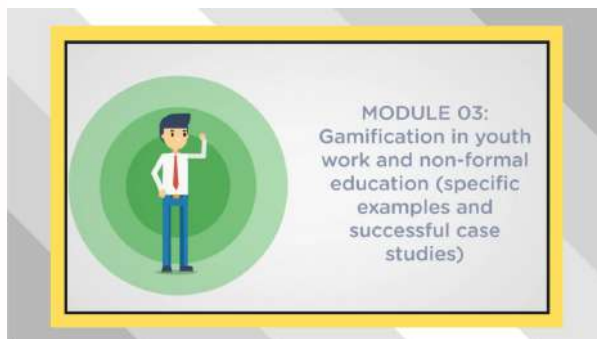
GROW Modul 1: Uvod u gemifikaciju

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=nYAhKZVHxw>



GROW Modul 2: Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=IM-P6x5-xsU>



GROW Modul 3: Gemifikacija u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju (specifični primjeri i uspješne studije slučaja)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=arWr_mdlyBM



GROW Modul 4: Planiranje gemifikacije. Kako efikasno planirati aktivnosti gemifikacije

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=BDIFZGgOs4w>



GROW Modul 5: Praktični alati za kreiranje aktivnosti gemifikacije

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=XCHn048q0ZE>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - Quizizz

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cO5GenUJavl>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - ActionBound

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=THefzHp7wWA>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - Mentimeter

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=8HryjGm8csw>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - Genially

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VeBLZLRX9II>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - Pear Deck

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=nCNHiWtZz2U>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - H5P

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=1lcgNKiD-jo>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije – Socrative

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=XC-sJbe6k8I>



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije – Quizlet

Link: https://www.youtube.com/watch?v=U-XYim_TkDE



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - Kahoot!

Link: https://www.youtube.com/watch?v=nA_CN0pGf_M



GROW Modul 5: Praktični alati za aktivnosti gemifikacije - Baamboozle

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=0hCb1pHFqQU>



GROW Modul 6: Procjene i metode evaluacije u gemifikaciji

Link: https://www.youtube.com/watch?v=SlA_Y69iCPUo

Sve video prezentacije dostupne su na YouTube kanalu Project_Grow.

Link: https://www.youtube.com/@Project_Grow/videos

Mogu se pronaći i na internet stranici projekta: www.grow-project.eu

Lista kvizova

Internet stranica projekta GROW sadrži korisne resurse u obliku kvizova osmišljenih da pomognu učesnicima da procijene i konsoliduju svoje novostečeno znanje iz svakog modula obuke. Ovi kvizovi nude priliku za samoocjenjivanje, omogućava učesnicima da procijene svoje razumijevanje koncepata i tehnika gemifikacije koji su obuhvaćeni obukom. Rješavanjem ovih kvizova učesnici mogu odrediti područja koja bi mogla zahtijevati dalju reviziju, osiguravajući da se u cjelini shvati sadržaj. Ovaj alat za ocjenjivanje sopstvenim tempom osnažuje učesnike da preuzmu kontrolu nad svojim putovanjem u učenju, omogućavajući im da efikasno i samouvjereno poboljšaju svoje kompetencije u gemifikaciji.

Link za kvizove: <https://grow-project.eu/quiz>

Online izvori za korišćenje

Kako bismo omogućili zanimljivo i interaktivno iskustvo online obuke, preporučujemo korišćenje svestranih platformi kao što su: Zoom (<https://zoom.us/>), Microsoft timovi (<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>), ili Google Meet (<https://meet.google.com/>). Ove platforme nude snažne karakteristike kao što su tzv. breakout sobe, koje trenerima omogućavaju da učesnike podijele u manje grupe za rasprave i aktivnosti. Dodatno, uključivanjem anketa unutar vaših virtuelnih sesija mogu se prikupiti brze povratne informacije i podstaknuti učešće.

Kako biste pojednostavili dijeljenje resursa i saradnju, razmislite o integraciji Padleta (<https://padlet.com/>) u svoju obuku. Padlet vam omogućava stvaranje borda saradnika na kojem možete bez napora dijeliti bitne resurse, materijale i veze sa svim učesnicima.

Za grupne aktivnosti, brainstorming i prezentacije rezultata, Jamboard (<https://jamboard.google.com/>) može poslužiti kao virtuelna tabla, poboljšavajući interaktivnost i vizuelni angažman vaše online obuke. Ovi alati osiguravaju da vaše virtuelne sesije obuke nisu samo informativne već i dinamične i prilagođene učesnicima.

Šablon za sertifikate i priznanja

Osim toga, treneri koji prate GROW projekat mogu da pristupe vrijednom resursu na internet stranici projekta —šablonu za GROW sertifikat. Ovaj šablon omogućava trenerima jednostavnu izradu i personalizaciju sertifikata za polaznike koji uspješno završe obuku. Ovi sertifikati služe kao službena potvrda predanosti učesnika u poboljšanju znanja i vještina u gemifikaciji. Treneri mogu da prilagode sertifikate s imenima učesnika, datumima obuke i drugim relevantnim detaljima, što ih čini promišljenim načinom da se oda priznanje njihovoj predanosti i dostignućima u području gemifikacije.

Link sertifikata: <https://grow-project.eu/training-materials>

6. OBUKA MLADIH U GEMIFIKACIJI U PROJEKTNIM PARTNERSKIM ZEMALJAMA

6.1. Albanija

Lokalna obuka “Gamification in Youth Work” u Tirani, Albanija, održana je 14-17. juna 2023. godine u Evropskoj kući i online 21. juna 2023. godine putem platforme Zoom. Na lokalnoj obuci učestvovalo je ukupno 19 polaznika. Bili su to socijalni radnici u školama, akademici, nastavnici, predstavnici nevladinih organizacija, menadžeri ljudskih potencijala u firmama, omladinski radnici i studenti koji žele da postanu omladinski radnici i angažuju se u civilnom sektoru. Učesnici su kroz grupni rad bili podstaknuti da u praksi primijene znanje stečeno o gemifikaciji u neformalnom obrazovanju, njenoj strategiji, ICT alatima, ocjenjivanju i evaluaciji kroz alate gemifikacije itd.



Oni su nakon obuke istakli da su se njihova znanja i vještine značajno poboljšale, te da će stečene informacije primijeniti u praksi u svom radu.

6.2. Grčka

Obuka u Kalamati, u Grčkoj, održana od 4. do 8. septembra, bila je dinamično okupljanje na kojem su prvenstveno učestvovali nastavnici, svi željni saradnje i proučavanja inovativnih obrazovnih tehnika. Tokom pet dana, koji su uveliko obogatili naše učesnike, polaznici su imali priliku da njeguju međusobne veze, jačajući timski rad i jedinstvo.

Sveobuhvatni program uključivao je zadivljujuća područja gemifikacije i učenje zasnovano na igri. Učesnici su istražili mnoge nove IT alate i interaktivne online platforme, stekavši praktična



iskustva i upoznavši se s temeljnim principima gemifikacije. Osim toga, diskusije su bile usredsređene na praktičnu primjenu gemifikacije u formalnom i neformalnom obrazovanju, omogućavajući nastavnicima da shvate njene prednosti i potencijalne rizike. Polaznici su događaj napustili sa sveobuhvatnim obrazovnim iskustvom, šireći znanja i vještine koje bi mogle značajno uticati na njihove metode poučavanja, podstičući inovativnost i efikasnost u svojim učionicama.

6.3. Italija

Od 11. do 22. septembra 2023. Bolonja je bila domaćin obuke "GROW - Gamify Your Youth Work", koji je ujedinio strastvene pojedince iz različitih sredina u radu sa mladima, volontiranju i poučavanju. Kombinovani kurs trajao je pet dana, sa tri sesije održane uživo i dvije online. Učesnici su dobili detaljan uvid u efektivnu komunikaciju i inovativne tehnike obuke, istražili principe gemifikacije i naučili praktične alate kao što su Mentimeter, Google Form escape room i Baamboozle. Takođe su se uključili u praktične aktivnosti kako bi kreirali gemifikovana iskustva i otkrili kako bi gemifikacija mogla da poboljša procjenu programa za mlade pomoću alata kao što su Ahaslides i Kahoot. Obuka je imala za cilj podsticanje kreativnosti i inovativnosti, opremanje polaznika novim strategijama kako bi njihov rad sa mladima bio zanimljiviji i uticajniji.



6.4. Kosovo

Lokalna obuka o gemifikaciji za omladinske radnike održana je na Kosovu između 5. i 11. jula 2023. godine. Obuka se sastojala od pet (5) dana, s tim da je format obuke bio hibridni: dva (2) dana održana su uživo, a preostala tri (3) dana održana su online putem platforme Zoom. Dnevni red obuke prilagođen je na osnovu tema koje su uvedene na Obuci trenera (ToT) koja je održana u Bolonji u martu 2023. godine. Petodnevna agenda za lokalnu obuku na Kosovu obuhvatila je sljedeće: Uvod u gemifikaciju; Teorija gemifikacije; Predstavljanje planiranja gemifikacije; Planiranje gemifikacije u radu sa mladima i neformalnom obrazovanju; Praktični alati za kreiranje aktivnosti gemifikacije; Metode procjene i evaluacije gemifikacije. Učesnici lokalne obuke na Kosovu bili su pozitivni u pogledu obuke. Kao takvi, cijenili su temu obuke, s obzirom na to da je tema gemifikacije koncept u nastajanju na Kosovu. Upoznavanje sa platformama i alatima koji omogućavaju planiranje zasnovano na gemifikaciji je tačka koju su polaznici na Kosovu najviše cijenili.

6.5. Španija



Prvo izdanje lokalne mješovite obuke, 'Gamificación', održano je od 3. do 7. jula 2023. godine. Ova obuka je privukla učesnike iz različitih obrazovnih sredina, uključujući nastavnike i učenike. U periodu od 3. do 5. jula održale su se online sesije koje su nam omogućile da proniknemo u metodologiju i teoriju gemifikacije. Ove sesije takođe su predstavile različite alate i strategije bitne za implementaciju praktičnih aspekata kursa. Preostala dva dana, 6. i 7. jul, bili su posvećeni uvježbavanju lekcija naučenih tokom online sesija i primjeni stečenih znanja i vještina. Kad

se program završio, polaznici su željeli da primijene novostečeno znanje u svojim obrazovnim okruženjima.

6.6. Crna Gora

Lokalna mješovita obuka, 'Gemifikacija u omladinskom radu', održana je u Podgorici od 21. do 26. jula 2023. godine. Obuka je trajala tri dana uživo i dva dana online, i obuhvatila je 20 učesnika, uključujući omladinske radnike, nastavnike, studente i predstavnike nevladinih organizacija. Program je dao priliku za istraživanje različitih tema povezanih sa gemifikacijom i sticanje praktičnog iskustva, omogućivši polaznicima da steknu vještine u korišćenju različitih alata za gemifikaciju u kontekstu rada sa mladima.



7. PROJEKTNO ISKUSTVO

Najbolje prakse i naučene lekcije iz implementacije projekta.

Albanija:

Tokom lokalne obuke u Tirani, treneri su iznijeli neke predloge koji se mogu ocijeniti kao **naučene lekcije**:

- Tokom obuke učesnici su bili aktivno uključeni u učenje novih alata koje su predstavili treneri. Međutim, zbog trajanja obuke, količina prezentovanih informacija bila je opsežna, ostavljajući nedovoljno vremena za detaljno objašnjenje svih alata.
- Ciljna grupa odabrana za pohađanje obuke bila je raznolika i uključivala je omladinske radnike, akademike, predstavnike nevladinih organizacija, socijalne radnike u školama, nastavnike itd., a primijetili smo da različite ciljne grupe imaju specifične potrebe u pogledu teme. Odabir jedne ciljne grupe po obuci bio bi vredniji i proširio bi više znanja fokusirajući se na njihovo užu specijalnost.
- Na našoj lokalnoj obuci učestvovalo je ukupno 19 polaznika i svi su bili jako angažovani tokom svih sesija obuke. Uočeno je da manje grupe, u rasponu od 12 do 15 učesnika, pružaju kvalitetnije iskustvo obuke.
- Kako bi uvježbali stečene alate i znanja, učesnici su se uključili u grupni rad. Međutim, neki pojedinci nisu mogli učestvovati onoliko koliko su željeli iz raznih razloga. Implementacija pojedinačnih zadataka tokom obuke podstakla bi veću uključenost svih polaznika.

Najbolja vježba identifikovana u obuci je:

- Davanje povratnih informacija kolegama

Tokom edukacije polaznici su bili podstaknuti da daju povratnu informaciju. Ovaj mehanizam je dao mogućnost da se identifikuju prednosti i slabosti grupnih projekata. Ovakav pristup motivisao je učesnike da budu pažljiviji i usredsređeniji, aktivno slušajući međusobne doprinose. Štaviše, značajno je pomoglo u procjeni to koliko dobro su učesnici usvajali informacije koje su im pružene.

Crna Gora:

Glavni zaključci, najbolje prakse i naučene lekcije na obuci koja je održana 21. i 26. juna 2023. godine u Podgorici su sljedeći:

- Dobro poznavanje engleskog jezika preporučljivo je kada se radi o aktivnostima vezanim za gemifikaciju, uzimajući u obzir brojne materijale koji su dostupni na internetu ili u međunarodnim časopisima;
- Uprkos tome, predstavljanje aktivnosti na maternjem jeziku je prijatnije i dovodi do intenzivnije komunikacije negoli na stranom jeziku, uključujući engleski;
- Planiranje aktivnosti gemifikacije za heterogenu grupu može biti vrlo zahtjevno i izazovno, pa stoga treneri moraju da održavaju visoku koncentraciju tokom čitave obuke;
- Koncept gemifikacije, iako relativno nov, uključuje elemente koji su poznati svakom uzrastu i to je plus u odabiru ovog koncepta u radu sa mladima;
- Iako su polaznici pozitivno ocijenili obuku, izrazili su potrebu za dodatnim i usmjerenijom obukom koja je prilagođena njihovim specifičnim svakodnevnim radnim potrebama;
- Predstavljani alati većini učesnika nijesu bili poznati. Međutim, izrazili su nadu da će daljim istraživanjem moći da uključe ove alate u svoje dnevne zadatke;

Sve u svemu, polaznici su pozitivno ocijenili obuku i predložili da se takvi programi obuke nastave i prošire van rada sa mladima kako bi uključili druge relevantne aspekte.

Italija:

Najbolje prakse i naučene lekcije u Italiji:

- Učesnici su otkrili da je praktično iskustvo sa praktičnim alatima ključno za dublje razumijevanje toga kako efikasno implementirati gemifikaciju u svom radu sa mladima. Trebalo bi posvetiti više vremena ovim praktičnim aspektima kako bi se učesnicima omogućilo istraživanje različitih alata za gemifikaciju, testiranje njihovih aplikacija i usavršavanje njihovih vještina u stvaranju privlačnih aktivnosti gemifikacije.
- Drugi vrijedan uvid bila je potreba za više individualnih aktivnosti posvećenih vježbanju alata. Iako su učesnici istakli prednosti grupnih aktivnosti za saradnju i razmjenu ideja, naglasili su i da su individualne vježbe ključne za usavršavanje njihovih vještina alatima za gemifikaciju. Ove samostalne aktivnosti učesnicima pružaju platformu za eksperimentisanje, inovacije i sticanje dubljeg razumijevanja alata na ličnom nivou.
- Drugo važno zapažanje tokom aktivnosti usmjerenih na istraživanje praktičnih alata bila je potreba za uključivanjem više trenera ili pojedinaca dostupnih za pojedinačna objašnjenja. Iako su alati u početku objašnjeni, polaznici su često nailazili na pitanja i izazove kada su ih koristili u manjim grupama. Imati više trenera ili obrazovanih pojedinaca pri ruci za pružanje individualnih smjernica i podrške pokazalo se izuzetno korisnim.

Grčka:

Najbolje prakse:

- Fokus obuke na podsticanje saradnje i istraživanje inovativnih obrazovnih tehnika usklađeno je s najboljim praksama u stvaranju dinamičnog i interaktivnog okruženja za učenje. Učesnici su imali priliku da izgrade snažne timske veze, naglašavajući važnost međuljudskih veza kao osnov za zajedničke projekte. Nadalje, događaj je efikasno predstavio različite teme, posebno gemifikaciju i učenje zasnovano na igrama, koji odražavaju najbolje prakse u rješavanju trenutnih obrazovnih trendova i prihvatanju tehnologije. Korišćenje interaktivnih obrazovnih alata kao što su Padlet, Kahoot, AhaSlides, Socrative i Mentimeter osnažuje praktične primjene u kontekstu gemifikacijskog učenja. Dio koji bi takođe trebalo smatrati najboljom praksom je samoevaluacija i procjena tehnika obuke. Ovo je usklađeno sa promovisanjem kontinuiranog poboljšanja i omogućavanjem polaznicima da unaprijede svoje obrazovne prakse.

Naučene lekcije sa obuke u Kalamati:

- Prvo, uspješno istraživanje inovativnih tehnika naglašava važnost uključivanja dinamičnih i privlačnih elemenata u obrazovne događaje kako bi se održalo interesovanje i entuzijazam učesnika. Duboko prodiranje u gemifikaciju i lekcije učenja zasnovanog na igrama pokazuju efektivnost fokusiranog i strukturiranog pristupa novim obrazovnim metodologijama. Nadalje, praktične demonstracije popularnih obrazovnih alata naglašavaju važnost prikazivanja uloge tehnologije u poboljšanju iskustva učenja, a takva su iskustva vrijedna za polaznike da shvate potencijal ovih alata. Usmjerenost događaja na samoevaluaciju i procjenu tehnika obuke kao centralnih tema naglašava važnost promišljanja i stalnog poboljšanja. Uključivanjem ovih lekcija, budući obrazovni događaji mogu bolje njegovati saradnju i pružiti polaznicima inspirativne i praktične zaključke za njihove obrazovne prakse.

Španija:

- Za vrijeme obuke imali smo priliku da se **povežemo s pojedincima uključenim u različita obrazovna područja**, uključujući nastavnike, studente magistarskih studija, socijalne radnike i druge uključene u okruženja za učenje mladih. Ovo raznoliko učešće uveliko je obogatilo iskustvo kursa.

- Koristeći pristup mješovitog učenja naišli smo na izazov: dok su online lekcije bile vrlo participativne, s gotovo 20 učesnika na svakom sastanku, nastava uživo doživjela je značajan pad kada je riječ o prisustvu.
- Uprkos ogromnom broju dostupnih alata, primijetili smo da je **upotreba ili preferencija za neke alate uvelike varirala** zavisno od cilja svakog učesnika ponaosob u gemifikaciji. Ali, uprkos ovoj razlici, bilo je očigledno da su alati poput Bamboozlea i Action Bounda najviše koristili polaznicima. Tokom praktičnog segmenta uživo, iako brojčano manja, sesija je bila dinamična i participativna. Polaznici su izrazili veliku angažovanost, a povratne informacije su pokazale da su dva alata, Action Bound i Bamboozle, bili posebno korisni u njihovim profesionalnim životima.
- **Kurs nam je omogućio da vidimo stvarnu primjenu znanja** i prakse koji se izvode tokom sesija. Povratne informacije polaznika omogućile su nam da vidimo kako ljudi iz različitih radnih okruženja primjenjuju ono što su naučili na kursu.

Kosovo:

Tokom implementacije projekta, a posebno lokalne obuke u kontekstu Kosova, najbolje prakse i naučene lekcije su sljedeće:

- Projekat ima specifičan cilj u pogledu teme rada, a to je unaprijediti rad sa mladima obogaćujući njihovo iskustvo praksama gemifikacije. Dok je primarni cilj usmjeren na obogaćivanje rada sa mladima, obuka je obuhvatala raznoliku publiku, uključujući omladinske radnike, predstavnike nevladinih organizacija, socijalne radnike u školama, nastavnike i druge službenike. Postalo je očigledno da svaka ciljna grupa ima jedinstvene potrebe vezane za temu projekta, posebno tokom lokalne obuke. Ova raznolikost bila je posebno očigledna u kontekstu Kosova, pružajući učesnicima vrijednu platformu za razmjenu iskustava i znanja o temi obuke."
- Tokom sprovođenja lokalne obuke na Kosovu, učesnici su bili aktivno uključeni u učenje novih alata koji su predstavljeni. Jedini primijećeni izazov bio je format obuke, a možda i vrijeme obuke koja je bila organizovana tokom mjeseci: jul-avgust, pa se nije prijavio veliki broj učesnika (u poređenju s prethodnim iskustvima organizacije u obuci).
- Kako bi se povećao angažman učesnika, tokom obuke korišćene su aktivnosti grupnog rada, što je aktivnost učinilo vrlo atraktivnom za njih. Ovo je vrlo dobra praksa koju ODK želi da promoviše u drugim aktivnostima, kako bi zadržao angažman publike.

8. ŠIRENJE INFORMACIJA O GEMIFIKACIJI

Komunikacioni kanali:

- Internet stranica: <https://grow-project.eu/>
- Facebook stranica: <https://www.facebook.com/Gamifyouryouthwork>
- YouTube kanal: <https://www.youtube.com/channel/UCALmiLU6-6xXnBnhle6unUA>
- Zajednica prakse: <https://www.facebook.com/groups/693209439099646>

