

Igrifikacija

- Aukcija
- Lov na blago
- Soba za bijeg
- Bingo

Igrifikacija – korištenje aktivnosti i sustava nagrađivanja za poticanje motivacije.

- ✓ grupe za natjecanje u zadacima ili aktivnostima.
- ✓ bodovi za dovršetak zadataka i trošenje bodove na nagrade.
- ✓ vremenski ograničene kartice ili radni listovi.
- ✓ značke, ploče s najboljim rezultatima, nagrade i bodovi za dovršetak zadatka, izazovi.

Pr. ponavljanje gradiva; kroz mjesec dana skupljaju bodove kroz različite igre/aktivnosti/kvizove. Imaju mogućnost skupiti bodove za pozitivnu ocjenu. Učitelj može uočiti koji su dijelovi gradiva teži/slabije usvojeni i sl.

Učenje temeljeno na ispitivanju/istraživanju (IBL)

Učenje temeljeno na ispitivanju aktivna je metoda učenja koja potiče učenike da koriste ispitivanje i istraživanje kako bi istražili probleme iz stvarnog svijeta.

1. Promatranje/orijentacija:

Nastavnik predstavlja temu, učenici istražuju temu kroz praktične aktivnosti, izravnu poduku i istraživanje.

2. Konceptualizacija/pitanje:

Učenici postavljaju pitanja o temi, postavljaju hipoteze i predviđaju.

3. Istraživanje:

Uz učiteljevu pomoć pronalaze odgovore, provode istraživanja i pronalaze dokaze koji podupiru ili opovrgavaju hipoteze.

4. Zaključak:

Nakon prikupljanja podataka i željenih informacija učenici dolaze do zaključaka i odgovora na svoja pitanja. Otkrivaju jesu li njihove hipoteze ili ideje točne ili imaju nedostatke. Ovo može dovesti do novih pitanja.

5. Rasprava:

U ovoj fazi svi učenici mogu učiti jedni od drugih dok predstavljaju nalaze. Učitelj vodi rasprave s više pitanja, potiče raspravu i razmišljanje.

Primjer;

Na satu povijesti, pandemija COVID-19 može se koristiti za usporedbu, proučavanje i ispitivanje povijesti pandemija.

Učenje temeljeno na igri i dizajnu igre

- ✓ Uvodne igre (ledolomci)
- ✓ Igre u nastavi
- ✓ Učenje temeljeno na igri (GBL)
- ✓ Igrifikacija
- ✓ Učenje temeljeno na istraživanju (IBL)



Cilj 3

Daljnji razvoj vještina poučavanja kako bi poučavanje prilagodili suvremenoj nastavi 21. stoljeća

Natalija Krešo

Osnovna škola Višnjevac

Strukturirani tečaj, Budimpešta, 19.-24.2.2024.

Učenje temeljeno na igri (GBL)

Vrsta je aktivnog učenja s elementima igre koje ima specifične ciljeve učenja i mjerljiv ishod. Učenje dolazi iz igranja igre i promiče kritičko razmišljanje i vještine rješavanja problema.

- **Kahoot, Gimgit, Blooket**
- **Zgrabi/uhvati!** (igra u paru; države i glavni gradovi, skupine kraljevnjaka i vrste životinja, matematički pojmovi i primjeri,...)
- **Brzi spojevi** (otvoreno pitanje, izjava na koju mogu reći mišljenje; povijesne ličnosti, književna djela/likovi, esencijalni elementi,...)
- **Jig saw group** (kooperativno učenje, svaki učenik jedne grupe se specijalizira za jedan dio teme – izmjena učenika po grupama)
- **Špijuni i diplomati**- (2 grupe rade na različitim zadacima, diplomat može pitati ostale o zadatku, špijun pokušava doznati više o tuđoj temi-saznati temu/zadatak drugih grupa)
- **Running dictation** (3 osobe; jedna čita, druga prenosi citat, treća zapisuje-pogađaju pojam koji opisuje definicija)
- **Think-pair-share** (učitelj postavlja problem, učenici imaju vremena za individualno *razmišljanje* o njemu, a zatim rade u *paru* kako bi riješili problem)



Igre u nastavi

Grb/amblem – igra koja promiče osobne vrijednosti i kritičko razmišljanje o tome kako simbolizirati svoje najvažnije vrijednosti i karakteristike na način da ih komuniciramo s drugim ljudima. U nastavi možemo istražiti obiteljsku povijest, povijesne ličnosti, društvene tradicije, likove iz književnih djela,... Grb možemo podijeliti na 4 polja s pojmovima; „voljeli bi čuti o..., poprilično znamo o..., nije nam zanimljivo..., bojimo se...“ kako bi učenici razmišljali o određenoj temi.

Šetnja galerijom - upoznavanje s novim materijalom (vode bilješke / odgovaraju na pitanja na temelju izloženih tekstova / prepoznaju sličnosti i razlike među zbirkom tekstova / iznose dojmove i sl.).

Društvene igre – aktivnost svih učenika, vježbanje kritičkog i socijalno-emocijalnog učenja, vrednovanje učenika.



Cilj tečaja:

Usvojiti načela učenja temeljenog na igri i dizajnu igre u školskom okruženju kako bi se poboljšala motivacija učenika u bilo kojem nastavnom predmetu.

- ✓ Promicanje učeničkih vještina i znanja
- ✓ Motivacija i uključenost učenika
- ✓ Aktivno učenje
- ✓ Suradnja

Uvodne igre (ledolomci)

- ✓ **Predstavljanje crtežom**
- ✓ **Skoči!** (pitanje s 1 točnim odgovorom, skoči na točan A,B,C,D odgovor)
- ✓ **Svrstavanje** (mjesec rođenja, abeceda, visina, dob,...)
- ✓ **Čaj ili kava** (grupiranje prema preferiranju, 2 pojma)
- ✓ **Termometar emocija** (karte koje opisuju osjećaje, razgovor u paru)
- ✓ **Trake za parove** (traka spaja par)