



Erasmus+

ŠTUDIJE PRIMEROV "IGRIFIKACIJE" V EU



S4eG

skills for employment gamification

1. UVOD	2
2. PRIMERI IGRIFIKACIJE V EVROPI	3
2.1 IZZIVI IGRIFIKACIJE IN ŠTUDIJA PRIMERA PRI SPLETNEM UČENJU	3
2.2 "IZBIRA HRANE ZA ZDRAV PLANET"	6
2.3 REŠEVALEC ŽIVLJENJ	8
2.4 SLABE NOVICE	10
2.5 CORONAQUEST IGRA ZA SPODBUJANJE HIGIENSKIH IN ZAŠČITNIH UKREPOV V UČILNICAH. 12	12
2.6 RIBBON HERO: EPSKA IGRA, KI VAS NAUČI, KAKO UPORABLJATI MICROSOFT	14
2.7 DELO Z VODO - ČUDOVITA SPLETNA IGRA ZA UČENJE UPRAVLJANJA Z VODO.....	17
2.8 SOKRATIVE 101 : MOBILNA INTERAKCIJA MED UČITELJEM IN UČENCEM V RAZREDU	20
2.9 GAMIFIKACIJA IN RESNI PRISTOPI IGER ZA PROGRAMSKO OPREMO ZA TABLIČNE RAČUNALNIKE ZA OPISMEVANJE ODRASLIH.....	23
2.10 DUOLINGO	28
2.11 2048.....	30
2.12 UPORABA IGRIFIKACIJE V IZOBRAŽEVANJU NA DALJAVO: SPLETNA APLIKACIJA ZA IGRIFICIRAN KVIZ	32
2.13 RUFFPROTO UX INOVATIVNA IGRA	35
2.14 QUIZZIZ	38
2.15 KAHOOT!.....	40
2.16 IGRA IZKAZOVANJA SPOŠTOVANJA	42
2.17 TA KVIZ.....	44
2.18 GAMMOPOLY	46
2.19 GEOGUESSR.....	48
2.20 VODJA	51
2.21 SODELUJTE S® STAREJŠIMI ODRASLIMI	53
3. ZAKLJUČEK.....	56

1. UVOD

Da bi okrepili delo izobraževalcev in trenerjev odraslih, so potrebni metodološki ali organizacijski procesi upravljanja za uvajanje novosti v tradicionalne učne načrte. S tem bodo organizacije lahko dosegle širši krog upravičencev, posodobile učinkovitost zastarelih učnih procesov in usposobile svoje izobraževalce odraslih za metodologijo igrifikacije ter učencem zagotovile učne načrte po meri, ki bodo bolj zanimivi, učinkoviti in uporabni kot tradicionalne in bo – z opolnomočenjem njihovih mehkih veščin – povečala tudi njihovo zaposljivost.

Dokument predstavlja zbirko študij primerov, pripravljenih za uporabo pri izobraževalcih odraslih v svojih tečajih ali usposabljanjih. Izobraževalcem odraslih bodo zagotovili inovativna orodja, s katerimi bodo ustvarjalno bolj modernizirali učni proces.

Obstaja devet glavnih razlogov, zakaj so igre izobraževanju odraslih priporočljive:

- ❖ Ogrevajo odrasle učence
- ❖ Ustvarjajo boljšo razredno dinamiko
- ❖ Pomagajo pri pomnjenju
- ❖ Zagotavljajo zadovoljstvo in motivacijo
- ❖ Dodajajo raznolikost
- ❖ Omogočajo svobodnejšo in bolj nekontrolirano prakso
- ❖ Spodbujajo delovanje možganov
- ❖ Polnijo z energijo
- ❖ Spodbujajo interakcijo¹

Predstavljamo številne primere in prakse, ki podpirajo resne igre, formalno in neformalno izobraževanje, vseživljenjsko učenje ali izobraževanje odraslih, vnašajo elemente inovativnosti in odprtokodnih gradiv.

1. <https://busyteacher.org/18133-games-with-adult-learners-a-must-9-reasons.html>

2. PRIMERI IGRIFIKACIJE V EVROPI

2.1 IZZIVI IGRIFIKACIJE IN ŠTUDIJA PRIMERA PRI SPLETNEM UČENJU

Spletna povezava

<https://jolrap.scholasticahq.com/article/26910.pdf>

Izdajatelj/avtorji:

Darren Wilson, Cynthia Calongne, and Brook Henderson

Internet Learning Volume 4 Number 2- Fall 2015

Colorado Technical University



KRATEK POVZETEK

V tej študiji primera sta uvedena dva modela oblikovanja, ki predstavljata elemente in **odnose oblikovanja igre**, ki so ključni za uspešno igrifikacijo. V spletnem izobraževanju igrifikacija uporablja igralno mehaniko in spodbude za spodbujanje pozitivnih rezultatov. Sprejemanje dobrih oblikovalskih odločitev in ponudba močne implementacije sta ključna elementa uspeha igrifikacije. Študija se zaključi s pregledom rezultatov študije primera igrifikacije in ponuja priporočila za prihodnje raziskave.

Ključne besede: družba, analitika, znanje, omrežja, vizualizacija

Avtorji te študije predstavljajo izzive, povezane z definiranjem igrifikacije, in predlagajo model za podporo oblikovanja igrifikacije. Odseki o metodi in analizi obravnavajo dve študiji primera iz prejšnjega dela na tem področju in zaključijo s priporočili za prihodnje raziskave. Primeri ciljnih sistemov vključujejo priljubljene programe nagrajevanja in orodja za upravljanje akademskih tečajev.

Avtorji so analizirali študijo primera, ki jo je izvedel Calongne in ki je vsebovala zasnovano, izvedbo in oceno igre Lovec na zaklade za krepitev spletnega učenja.

CILJI ŠTUDIJE:

1. zmanjšati strah, ki ga učenci doživljajo pri delu v spletnih timih in
2. okrepiti končni projekt, ki so ga razvile majhne skupine po 3-4 članov v dveh razredih v 5,5-tednih.

Razred **vodenja projektov** programske opreme se je v celoti sestajal na spletu, medtem ko je razred **inženiringa** zahtev programske opreme uporabljal hibridni ali mešani model učenja in se srečeval en večer na teden v kampusu, ostale tedenske dejavnosti pa so potekale na spletu. V hibridnem modelu so učenci enkrat tedensko tri ure obiskovali pouk iz oči v oči in dokončali svoje naloge in razprave v razredu na spletu s pomočjo Blackboarda, orodja za upravljanje učenja.

Težava, opažena pri teh razredih, je izhajala iz nepripravljenosti učencev, da bi začeli delati na timskem projektu. Oba razreda sta razvila timske projekte: 1) hibridni razred je razvil načrt vodenja projektov programske opreme s podrobnim časovnim razporedom, strukturo razčlenitve organizacije, strukturo razčlenitve dela, strategijo za definiranje stroškovnih računov in povezanih elementov za podporo kompleksnemu projektu razvoja programske opreme; in 2) spletni tečaj je razvil specifikacijo programskih zahtev z matriko sledljivosti zahtev življenjskega cikla.

Skupno delo v skupinah je bilo pomemben del karierno usmerjenega kurikuluma, saj je zagotavljalo življenjske veščine, primerne za prihodnje delo na področju programskega inženiringa. Preslikava nalog tečaja v mehaniko iger je zahtevala ohranjanje ciljev kurikuluma, hkrati pa merjenje, ali učenci razvijajo zelene veščine in kompetence.

Evalvacija zbranih podatkov je bila osredotočena na preučevanje, ali so bili tečaj in učni cilji doseženi in ali so zadovoljili rezultate programa. Cilj je bil okrepiti dva hitra podiplomska razreda in spodbujati boljše timske izkušnje. Ker se je igra osredotočala na uporabo običajnih razrednih dejavnosti z uporabo metafor, ki temeljijo na igri, je bila metoda ocenjevanja tečaja naravna izbira za ocenjevanje, ali so konstrukti igre dosegli zelene rezultate tečaja. Igra lovca na zaklade (Treasure Hunter's Game) je imela poleg ciljev tečaja še pet ciljev:

1. zgodnja in pogosta udeležba na tečaju
2. spodbujanje prispevkov z bogato vsebino
3. spodbujanje sodelovanja in timskih komunikacijskih veščin
4. zagotavljanje sledljivosti individualne aktivnosti na timskem projektu
5. spodbujanje uspešnih timskih rezultatov z merljivimi kompetencami

ZAKLJUČEK

Povezava procesa (igra z ekipo igralcev) s produktom (spletno učenje in razvoj timskega projekta) je bila velik uspeh. Kljub domišljjskim metaforam je bilo priljubljeno, študentje pa so zahtevali hitrejša poročila o napredku in nestrpno želeli videti rezultate svojega truda. Tabelariranje poročila lovca na zaklade je bil ročni postopek, ki je vseboval nekaj strategij za ohranjanje zasebnosti in motiviranje igralcev. Kot je bilo že omenjeno, sta na vsaki ravni vsaj dva NPC-ja uvrščena med igralce najvišjega, spodnjega in srednjega ranga, kar krepi tekmovalnost. Da bi zmanjšali verjetnost odkrivanja NPC, bi lahko njihova rast napredovala le na razumen način glede na možne meritve in spodbude za ta teden. V nekaterih primerih je bil seznam premešan s preklpom vrstnega reda z nizkega na visoko ali visokega na nizkega, medtem ko je bil včasih na njem prikazan drug element. Igralci so ostali anonimni, saj so bili prikazani samo vzdevki. Člani ekipe so morali priseči k molčečnosti in so morali svoj ugled/uspeh ohraniti zase. V razredu jih nihče ni omenil, razen da so uživali v napredovanju po stopnjah in utrjevanju svojih dosežkov. Z inštruktorjevega vidika je izvajanje igre zahtevalo načrtovanje in vztrajno delo. V zadnjih treh tednih so študentje kot igralci vztrajali pri dnevnikih, če ne vsakournih poročilih, prihodnje igre te vrste pa bodo imele koristi od avtomatiziranega procesa igrifikacije in ustvarjanja poročil. Ocene niso zadosten katalizator za zagotavljanje odličnih spletnih ekipnih izkušenj. Brez prepoznavanja prepričanj in vrednot, ki jih učenci prinesejo v razred, ko delajo na spletnih timskih projektih, bi jim težko pomagali preoblikovati te zaznave z novimi perspektivami. Elementi zasnove igre so bili v študiji primera preprosti, stroški pa so bili večinoma spremljanje meritev v preglednici in metafor za ustvarjanje energije in vznemirjenja v igri.

Wilson je opazil (2015), da je način oblikovanja igre le en kos sestavljanke. Motiviranje učencev, pridobivanje energije za vse in vpleljevanje odlične igre zahtevajo odlično izvedbo in trdo delo, vsaj na začetku. Ko učenci prevzamejo lastništvo nad igro, se breme prenese na inštruktorja in igra se zdi kot organski del razreda in povsem naravna.

Študija primera je ponudila individualne meritve v igri za skupinske dejavnosti, vendar se je v fazi ocenjevanja pojavilo več priložnosti. Za izobraževalno uporabo igrifikacije bi prihodnje delo lahko raziskalo priložnosti, ki jih prinaša sodelovalna igrifikacija za krepitev timske izkušnje prek skupnih ciljev, meritev, nalog sodelovanja, skupinskih komunikacijskih mehanizmov in spodbujanja kohezije ekipe za spletno učenje.

- Z igrifikacijo je morda mogoče združiti, kako se odrasli učijo (andragogiko) s samoodločujočim učenjem (hevtagogiko), da bi ponudili vpogled v to, kako povečati znanje in razvoj spretnosti s spletnim učenjem.

- Igrifikacija ponuja obljubo boljših spletnih učnih izkušenj

2.2 "IZBIRA HRANE ZA ZDRAV PLANET"

Spletna povezava

"FOOD CHOICES FOR A HEALTHY PLANET"

<https://greenbrownblue.com/food-choices/>

Izdajatelj/avtorji:

To spletno mesto je izdelala The Lexicon™, davkov oproščena neprofitna organizacija s sedežem v Petalumi, CA.



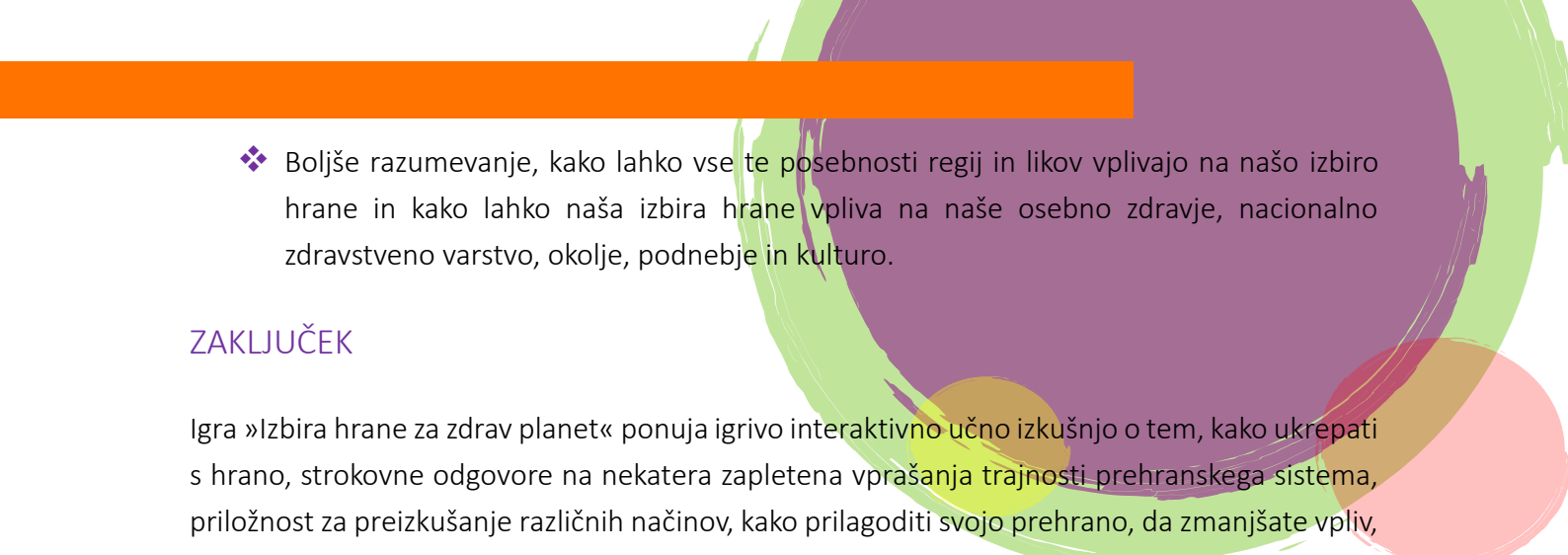
KRATEK POVZETEK

Avtorji so ustvarili to igro, da bi povečali ozaveščenost o vplivih, ki jih ima naša izbira hrane na naše zdravje, pa tudi na okolje, podnebne spremembe in kulture, v katerih živimo. Igralci lahko izberejo eno od štirih globalnih regij in izberejo lik, ki ga želijo igrati. Vsaka regija ima različne kulturne, gospodarske, zgodovinske in kmetijske zmogljivosti, s katerimi se lahko nahrani, in vsak lik se sooča z različnimi izzivi, kot so raznolik dostop do hrane, višji ali nižji družinski dohodek in prehranska pismenost. Igralec lahko izbere odločitve, ki bi jih lahko sprejel glede na situacijo, in na koncu dneva prejme poročilo o vplivu svoje izbire hrane na petih področjih: zdravje, zdravstveno varstvo, podnebje, okolje in kultura.

Igra je ustvarjena, da bi igralcu pomagala bolje razumeti, kako lahko vse te regije in posebnosti likov vplivajo na našo izbiro hrane in kako lahko naša izbira hrane vpliva na naše osebno zdravje, nacionalno zdravstveno varstvo, okolje, podnebje in kulturo. IZBIRA HRANE ZA ZDRAV PLANET je izdelal aktivator rešitev prehranskega sistema, ki vključuje strokovnjake za prehrano in podnebne spremembe z vsega sveta. Preučili so diete v štirih regijah, od katerih je imela vsaka svoj fokus: nordijske države (trajnost), Brazilija (lokalna in polnovredna hrana namesto ultra predelane hrane); Kanada (plant-forward) in Indonezija (države v razvoju, otroci). Namesto da bi uporabili predpisujoč pristop in ponudili enotno perspektivo za globalne diete, ki bi jo lahko prevedli tako, da ustreza potrebam posameznih držav, je skupina razvila perspektivo države na prvem mestu, pri čemer priznava, da ima vsaka država različne kulturne, gospodarske, zgodovinske in kmetijske zmožnosti, da se hrani.

Prilagoditev igre: igralci začnejo z izbiro države in nato lika, ki mu v enem dnevu pomagajo pri izbiri hrane. Kasnejše različice morda omogočajo ustvarjanje avatarjev po meri.

CILJ IGRE:

- 
- ❖ Boljše razumevanje, kako lahko vse te posebnosti regij in likov vplivajo na našo izbiro hrane in kako lahko naša izbira hrane vpliva na naše osebno zdravje, nacionalno zdravstveno varstvo, okolje, podnebje in kulturo.

ZAKLJUČEK

Igra »Izbira hrane za zdrav planet« ponuja igrivo interaktivno učno izkušnjo o tem, kako ukrepati s hrano, strokovne odgovore na nekatera zapletena vprašanja trajnosti prehranskega sistema, priložnost za preizkušanje različnih načinov, kako prilagoditi svojo prehrano, da zmanjšate vpliv, novi načini za razumevanje zunanjih dejavnikov, ki vplivajo na našo izbiro hrane in še veliko več...

2.3 REŠEVALEC ŽIVLJENJ

Spletna povezava

LIFESAVER

<https://lifesaver.org.uk/>

Izdajatelj/avtorji:

Resuscitation Council UK



KRATEK POVZETEK

Lifesaver je aplikacija, ki jo uporablja več kot 2 milijona ljudi za učenje veščin oživljanja in uporabe AED za pomoč nekemu pri srčnem zastoju ter za učenje, kaj storiti, ko se nekdo duši.

Izdelki Lifesaver Learning iz Sveta Resuscitation Council UK so bili razviti v sodelovanju z nagrajeno produkcijsko družbo UNIT9. Z njihovimi štirimi scenariji interaktivnih filmov na dokazih temelječe smernice o oživljanju in prvi pomoči oživlja dobitnik nagrade BAFTA Martin Percy. Lifesaver je vrhunski način, da se ljudje kadar koli in kjerkoli naučijo reševalnih veščin. Z akcijskimi scenariji se posameznik vrže v središče dogajanja, ko sprejema ključne odločitve in se uči bistvenih veščin, potrebnih za reševanje življenja.

Ciljna skupina:

- posamezniki, ki se želijo naučiti oživljanja
- učitelji, ki želijo učencem posredovati veščine za reševanje življenja

Igrate lahko v spletu, na tablici ali pametnem telefonu ali kot del njihove rešitve za e-učenje na delovnem mestu, imenovane e-Lifesaver. Lifesaver lahko igrate tudi v virtualni resničnosti na njihovi mobilni aplikaciji.

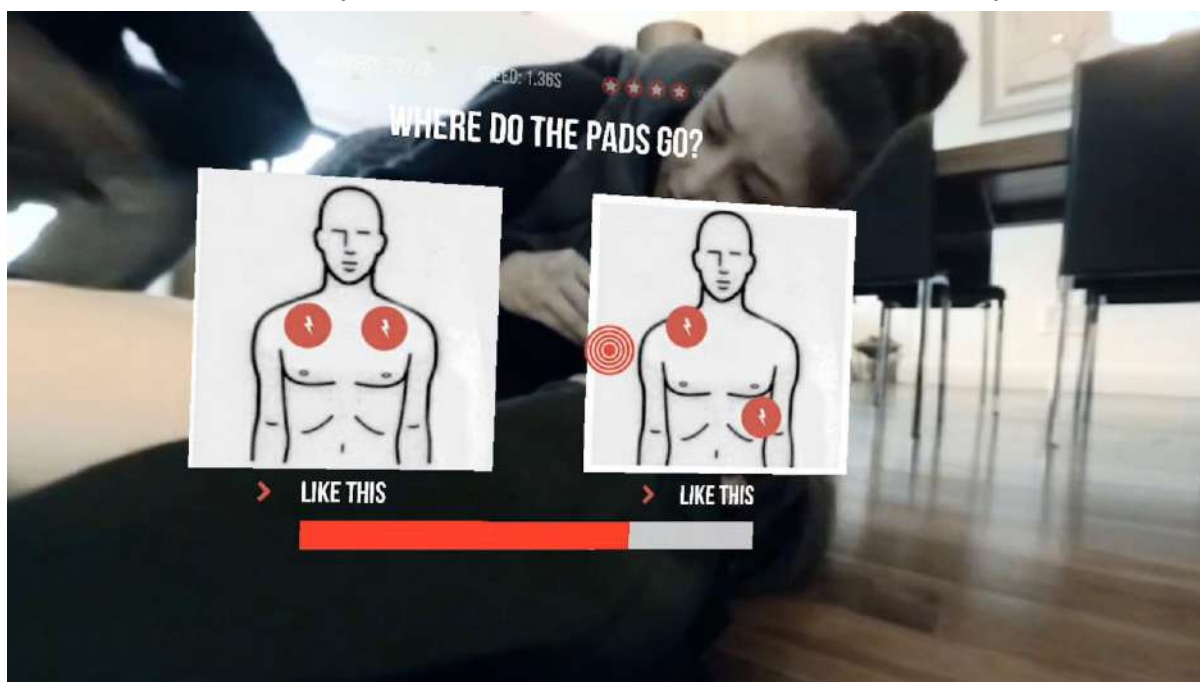
Z e-Lifesaver se spretnosti oživljanja naučijo prek interaktivnih filmov, ki uporabnike v nujnih primerih postavijo v središče dogajanja in jih naučijo pravih odločitev za rešitev življenja.

- ❖ Resnične zgodbe o oživljanju v praksi
- ❖ Pogosta vprašanja, nujne informacije

ZAKLJUČEK

Na spletni strani LifeSaver lahko najdete interaktivne filme posameznikov, ki doživijo srčni zastoj, kolaps, se dušijo in se lahko naučite oživljanja in kako uporabljati defibrilator, kako uporabljati AED, kako pomagati posamezniku, ki se duši, kako nekoga položiti v položaj za okrevanje.

e-LifeSaver so razvili klinični strokovnjaki pri Resuscitation Council UK in je idealna rešitev za usposabljanje prve pomoči na delovnem mestu. Predstavljen je bil spomladi 2020 in ga uporabljajo že številne organizacije. To so veščine, ki bi lahko bile pomembne, če bi bili priča nekemu, ki ima srčni zastoj ali se začne dušiti na delovnem mestu, doma ali v javnosti.



2.4 SLABE NOVICE - OD LAŽNIH NOVIC DO KAOSA! KAKO SLAB SI? PRIDOBITE ČIM VEČ SPREMLJEVALCEV.

Spletna povezava

BAD NEWS

<https://www.getbadnews.com/en>

Izdajatelj/avtorji:

To igro so razvili raziskovalci iz Cambridgea

Univerza in DROG, nizozemska platforma proti dezinformacijam



KRATEK POVZETEK

Igra Bad News "gradi odpornost" proti slabim spletnim informacijam tako, da igralce postavi v položaj ljudi, ki jih ustvarijo. Dotikajo se pojma dezinformacije v širšem smislu in pojasnjujejo, kako igra pokriva različne vidike dezinformacij. Namenjene so učiteljem, ki želijo z igro Bad News učence seznaniti s fenomenom lažnih novic in drugih oblik dezinformacij. Pojasnjujejo, kako lažne novice ali dezinformacije vplivajo na družbo in zakaj je ta vpliv škodljiv. Ponujajo različna orodja za njihovo prepoznavanje in pojasnili, zakaj je to treba storiti. Vsebujejo tudi povezave do dodatnih informacij, ki so lahko koristne.

Prva različica te igre je bila objavljena v nizozemščini novembra 2017. Na voljo je na portalu www.slechtnieuw.nl. Vsebinsko obeh različic igre je pripravila DROG (www.aboutbadnews.com), nizozemska organizacija, ki se ukvarja s preprečevanjem širjenja dezinformacij. Igro so pripravili v sodelovanju z raziskovalci Univerze v Cambridgeu v Veliki Britaniji. Za vizualno in grafično podobo je poskrbel Gusmanson (www.gusmanson.nl).

Igra je preprosta. Igralci na zaslonu vidijo kratko besedilo ali sliko (na primer meme ali naslov članka). Odzivajo se lahko na različne načine. Tako pridobivajo privrženca in si krepijo kredibilnost. Če izberejo možnost, ki bi jo izbral tudi »pravi« ustvarjalec dezinformacij, dobijo več sledilcev in postanejo bolj kredibilni. A če svojim sledilcem preveč nesramno lažejo, če

izberejo očitno nesmiselno možnost ali če delujejo v skladu z novinarskimi pravili, izgubijo sledilce in kredibilnost. Cilj igre je zbrati čim več sledilcev, ne izgubiti verodostojnosti.

Ker je nemogoče podrobno predstaviti vse vidike dezinformacij, so se odločili za najpogostejše. Igra je razdeljena na 6 delov, ki na koncu prinašajo različne stvari igralskim značkam. To so lažno predstavljanje, vplivanje na čustva, ločevanje ali polarizacija družbe, širjenje teorij zarote, diskreditacija in trolanje.

CILJI IGRE:

- ❖ razkriti taktike in tehnike manipulacije, ki se uporabljajo za zavajanje ljudi in ustvarjanje sledilcev
- ❖ zgraditi kognitivni odpor proti pogostim oblikam manipulacije, na katere lahko naletite na spletu

Slabe novice izboljšajo sposobnost ljudi, da opazijo tehnike manipulacije v objavah na družbenih omrežjih, povečajo njihovo samozavest pri odkrivanju takšnih tehnik in zmanjšajo njihovo pripravljenost deliti manipulativno vsebino z ljudmi v svojem omrežju.

ZAKLJUČEK

To igro lahko uporabljate v razredu ali skupini. Igra traja približno 20 minut. To igro lahko uporabite na primer med delavnico o medijski pismenosti, tako da jo najprej odigrate in nato o njej razpravljate z učenci – kaj so se med tem naučili. Avtorji igrice priporočajo, da jih razdelite v pare. Med igro naj aktivno razmišljajo o tem, kaj počnejo. Igra igralcem ponuja odličen vpogled v različne principe širjenja dezinformacij in razkriva, kako enostavno je manipulirati z informacijami.

Slabe novice so bile napisane z mislijo na občinstvo, staro 14 let in več. Igra vsebuje manjše sklicevanja na blage oblike nasilja (vključno z nesramnim jezikom na izmišljenem omrežju družbenih medijev, čeprav niso uporabljene psovke), vendar ne vsebuje vsebine, ki bi jo verjetno razumeli kot grafično šokantno. Čeprav igra vsebuje nekaj sklicevanj na dogodke iz resničnega sveta, so njeni scenariji povsem izmišljeni. Vloženi so bili napori, da bi bila igra čim bolj vključujoča in v njej lahko uživajo igralci iz vseh okolij.

2.5 CORONAQUEST IGRA ZA SPODBUJANJE HIGIENSKIH IN ZAŠČITNIH UKREPOV V UČILNICAH

Spletna povezava

CORONAQUEST THE GAME TO FOSTER HYGIENE AND PROTECTIVE MEASURES IN CLASSROOMS

https://coronaquest.game/ecole/fiche_EN.pdf

Izdajatelj/avtorji:

Projekt, ustvarjen skupaj z DNA-Studios, David Hofer, Martin Charrière, Antoine Desbois, Nicolas Gachoud, Nathanaël Monney. Vodja projekta DFJC: Julien Schekter info@coronaquest.game



KRATEK POVZETEK

CoronaQuest je projekt, ki ga je med 29. aprilom in 9. majem 2020 ustvaril DFJC [Oddelek za izobraževanje in usposabljanje, mladino in kulturo] kantona Vaud (Švica), ki ga vodi državna svetnica Cesla Amarelle. CoronaQuest je spletna igra s kartami, ki jo navdihuje slavna igra Hearthstone in vsebuje točke poguma. Zasnovan je bil tako, da se je njegovih pravil mogoče naučiti med igranjem igre. Na voljo pa je tudi hiter vodnik.

CILJI IGRE:

- ❖ obveščati igralce o zaščitnih ukrepih in ukrepih, s katerimi bo njihova vrnitev v šolo manj stresna in varnejša ter
- ❖ spodbujati bolj skrben odnos ljudi drug do drugega.

Karte lahko natisnete tudi iz coronaquest.game/ecole/cardsEN.pdf za igranje, za lažje učenje pravil ali za obravnavo nekaterih posebnih vidikov igre. Pred spletnim igranjem CoronaQuest z



učenci je priporočljiva predstavitev igre po korakih, da se seznanijo z njeno vsebino. Navodila za igro najdete tukaj: https://coronaquest.game/ecole/fiche_EN.pdf in natisnete karte iz <https://coronaquest.game/ecole/cardsEN.pdf>

Igro je namenjena trem skupinam učencev:

1. 4 do 8 let

2. 8 do 12 let

3. 12 do 16 let

1. korak: Odkrivanje ofenzivnih in obrambnih kart

2. korak: Predstavitev kart z liki in bonusi

3. korak: Spletna predstavitev igre

ZAKLJUČEK

Ko s svojimi študenti uporabljate igro CoronaQuest, lahko obravnavate teme, povezane z mediji, informacijsko tehnologijo, slikami in komunikacijo (MITIC) ter zdravjem in dobrim počutjem, prek njihovih čustvenih in zdravstvenih varnostnih vidikov, kot tudi konceptov, povezanih z državljanstvom. Odvisno od tega, kako se CoronaQuest uporablja v učilnici, je mogoče cilje, povezane s posebnimi disciplinami, obravnavati prek posebnih dejavnosti. Pred spletnim igranjem CoronaQuest z učenci je priporočljiva predstavitev igre po korakih, da se seznanijo z njeno vsebino.

2.6 RIBBON HERO: EPSKA IGRA, KIVAS NAUČI, KAKO UPORABLJATI MICROSOFT

Spletna povezava

<https://ribbon-hero.en.softonic.com/>

(brazplačen prenos)

Izdajatelj/avtorji:

Ribbon Hero je video igra, ki jo je razvil Microsoft Office Labs.



KRATEK POVZETEK

Igra lahko brezplačno prenesete in služi izobraževanju uporabnikov Microsoft Office 2007 in 2010. Sledi nadaljevanje Ribbon Hero 2.

Ribbon Hero se prikaže na traku v podprtih programih Microsoft Office. Ko se odpre, so naštetih izzivi v štirih razdelkih:

1. delo z besedilom,
2. oblikovanje in postavitve strani,
3. postajati umetniški in
4. hitre točke.

S prvimi tremi razdelki je vsak izziv zasnovan tako, da uporabnikom predstavi ključno funkcijo in jim omogoči urejanje vzorčnega dokumenta s to funkcijo. Razdelek s hitrimi točkami ne ponuja posebnih izzivov, temveč navaja funkcije, ki jih lahko uporabite zunaj igre za zbiranje točk. Polovico vseh razpoložljivih točk je mogoče pridobiti z izzivi igre, ki so na voljo v prvih treh razdelkih, medtem ko je treba preostale točke zaslužiti z izvajanjem istih funkcij zunaj igre. Microsoft je bil zelo previden pri oblikovanju izzivov, tako da je ustvaril kratke, ustrezne naloge in zagotovil takojšnje povratne informacije ter okrepitev, da bi uporabnik ohranil angažiranost in zanimanje. Tudi tako, da je stopnja težavnosti obvladljiva, vendar zahtevna, in z zagotavljanjem zadostne podpore za zavarovanje primerne uspeha, igra spodbuja nadaljnjo igro in razvoj pisarniških veščin.

Druga značilnost programa Ribbon Hero je njegova zmožnost spremljanja napredka uporabnika pri učenju uporabe Officeovih funkcij in orodij ter temu primerno prilagajanje izzivov. Ne samo s spremljanjem napredka v igri, ampak s spremljanjem funkcij, ki se uporabljajo zunaj igre. Igra lahko nato prilagodi vrstni red vsebine usposabljanja, da zagotovi, da uporabniki vidijo samo funkcije in orodja, ki jih še niso videli.

Ker se lahko Ribbon Hero poveže s Facebookom, lahko vsak igralec deli svoje rezultate in primerja svoj napredek s prijatelji na Facebooku, ki prav tako igrajo igro. V bistvu je Ribbon Hero programska vadnica znotraj igre, ki je lahko družbeno povezana. To je eden najboljših primerov igrifikacije korporativnega izobraževanja.

Vir: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/e22ddbda-dd23-42cc-89a2-786e921b2d80/Gamification%20in%20Education_20170418_020301.pdf

Po namestitvi Ribbon Hero se gumb Ribbon Hero prikaže na traku programa Word, Excel, PowerPoint ali OneNote in spremlja vaš rezultat.



Prejmete »Hitre točke« za opravljanje osnovnih stvari, kot je kopiranje in lepljenje, uporaba preslikava formata ali preverjanje črkovanja. Vendar pa lahko resnično nabereite točke z izpolnjevanjem izzivov. Če kliknete gumb Ribbon Hero, si ogledate svoj rezultat in dosežke ter sprejmete izzive.



Kar zadeva težavnost, izzivi segajo od najenostavnejših (kot je povečanje velikosti pisave) do zahtevnih (dodajanje linearne trendne črte na stolpčni graf). Da ne bi zarjaveli, vas Ribbon Hero nagradi z dodatnimi točkami, če se pozneje vrnete in dokončate izzive.

»Igranje« je preprosto in razveseljivo. Ko izberete izziv, vam ga prikaže v predlogi z nekaj preprostimi navodili. Ko uspešno opravite naloge, Ribbon Hero spusti balone in pozvoni, da proslavite vaše dobro zaslužene točke. Če ste obupani, lahko prosite za namig ali preberete ustrezen članek s pomočjo.

<https://www.groovypost.com/howto/microsoft/windows-7-how-to-add-program-associations-to-file-types/>

Ribbon Hero 2: Clippyjeva druga priložnost

Clippy, eden od pisarniških pomočnikov, ki so bili vključeni v Microsoft Office 97 do leta 2003, išče zaposlitev za krajši delovni čas in potrebuje pomoč pri svojem življenjepisu. Vendar vstopi v časovni stroj, ki ga popelje v več različnih časovnih obdobjih. Potuje v srednji vek, stari Egipt, šestdeseta leta prejšnjega stoletja, staro Grčijo, obdobje renesanse in prihodnost. V vsakem časovnem obdobju je več nalog, ki jih je treba opraviti, preden se premaknete na naslednje obdobje. Ta opravila vključujejo oblikovanje dokumentov, vstavljanje grafov in slik ter druge pogoste uporabe izdelkov Microsoft Office.

CILJI IGRE:

- ❖ znati delati z različnimi programi Microsoft Office (Excel, Word, Power Point, ...)
- ❖ celovit občutek in razumevanje Microsoft Officea

Ribbon Hero 2 je pravzaprav zelo lep način, da se naučite uporabljati pisarniško zbirko Office, še posebej za vse, ki nimajo pravega znanja z računalniki. V igri je gumb za namig, tako da se nikoli ne boste zataknili, čeprav izgubite točke, če ga uporabite!

ZAKLJUČEK

Če želite izkusiti učenje v igri, je Ribbon Hero odličen način za to! Za hiter pregled igre si oglejte YouTube vadnico <https://www.youtube.com/watch?v=eEuC6IGZMtY>

2.7 DELO Z VODO - ČUDOVITA SPLETNA IGRA ZA UČENJE UPRAVLJANJA Z VODO

Spletna povezava

WORKING WITH WATER

<https://www.chaostheorygames.com/work/working-with-water>

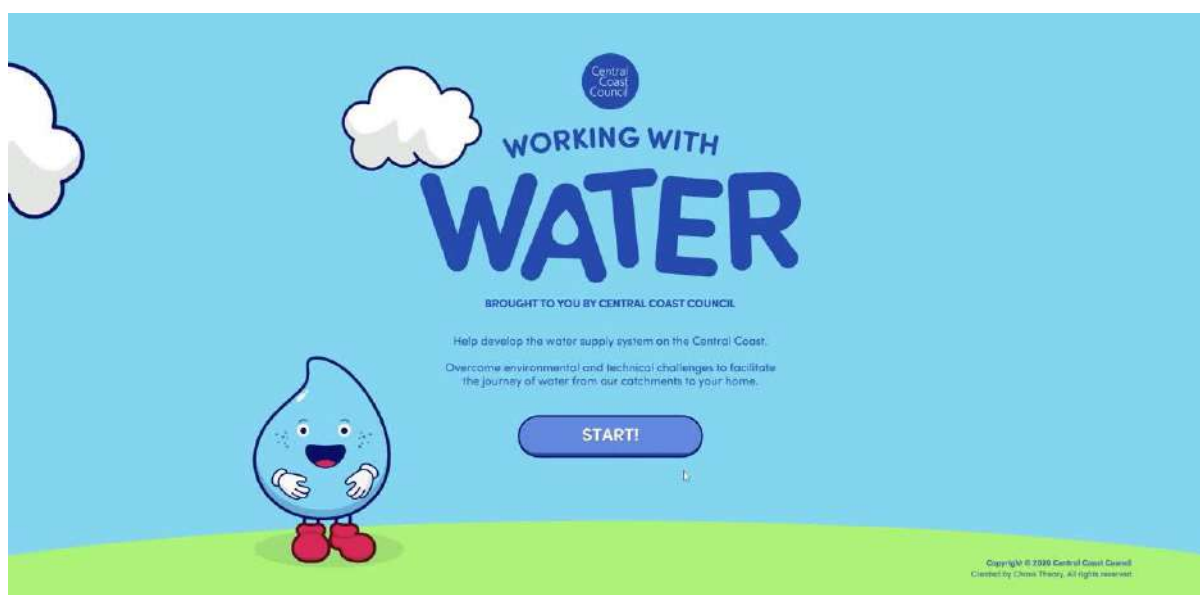
Izdajatelj/avtorji:

Chaos Theory Games

Level 4 / 67-69 Regent Street

Chippendale, NSW, 2008

Australia



KRATEK POVZETEK

Delo z vodo je potezna strateška spletna igra, ki pomaga učiti študente o razvoju in vzdrževanju trajnostnega sistema oskrbe z vodo.

Igra se odvija na osrednji obali Novega Južnega Walesa v Avstraliji, kjer se potreba po čisti pitni vodi povečuje z rastjo skupnosti, igralec pa je odgovoren za izgradnjo nove infrastrukture, da zadosti povečanemu povpraševanju.

Central Coast Council je želel informativno, a zanimivo platformo za izobraževanje svoje skupnosti o upravljanju vode, ki bi nadomestila osebni program usposabljanja zaradi omejitev COVID-19. Kot del njihove kampanje Love Water so bili zadolženi za razvoj igre za simulacijo izzivov upravljanja z vodo za rastoče prebivalstvo Centralne obale.

CILJI IGRE:

- ❖ cilj je pomagati učencem razviti njihove sposobnosti reševanja problemov in vaditi visokokakovostno razmišljanje.

Igralci so postavljeni pred izzive, kot je suša ali cvetenje alg, ki ogrožajo sistem upravljanja z vodami Centralne obale. Igralci morajo dokončati projekte, kot je vzdrževanje ali izgradnja

infrastrukture, da premagajo izzive in ohranijo trajnostni pretok čiste pitne vode. Vsak izziv in projekt sta bila usmerjena v določen učni rezultat.

Takojšnje povratne informacije o uspešnosti

Igranje dela z vodo poteka od leta 2020 do leta 2036. Na koncu vsakega leta se igralcem predstavi poročilo o vodi, ki odraža njihovo uspešnost.



Igralci lahko ocenijo svojo sposobnost premagovanja izzivov in imajo možnost dostopa do virov Central Coast Council ter primerjajo svoj vodni sistem v igri z delom, ki ga je Central Coast Council opravil v resničnem svetu.

Realistični zemljevid Centralne obale

Pri delu z vodo so infrastruktura za upravljanje z vodo, kot so zajezitve in jezovi, ter populacijska središča, kot so mesta, vidna in večja od življenjskih entitet.



To pomaga igralcu, da se poveže z lokalnimi območji, ki jih pozna, hkrati pa zagotavlja jasno vidljivost ključnih elementov.

ZAKLUČEK

Delo z vodo je vznemirljiva izobraževalna igra in je lahko dodaten učni vir za učitelje naravoslovja in geografije. Povečuje ozaveščenost o upravljanju voda, infrastrukturi in omejitvah. Vizija ustvarjalcev igre je izboljšati kakovost življenja in navdihniti bolj trajnostno prihodnost skozi čarobnost igranja.



2.8 SOKRATIVE 101 : MOBILNA INTERAKCIJA MED UČITELJEM IN UČENCEM V RAZREDU

Spletna povezava

<https://www.socrative.com>

Izdajatelj/avtorji:

Socrative je produkt Showbie Inc.

Od leta 2010 Socrative učiteljem po vsem svetu ponuja orodja za formativno ocenjevanje.



SOCRATIVE 101

- This education gamification company makes it easier to engage students through a response system that offers educational exercises and games over a laptop or mobile device.



KRATEK POVZETEK

Socrative logo Socrative je orodje za formativno ocenjevanje, ki temelji na kvizu, z več funkcijami, ki lahko obogatijo poučevanje in učenje. Učitelji lahko oblikujejo kvize, vesoljske dirke (predstavljajte si, da ste na okrožnem sejmu in brizgate vodo v tarčo, da premaknete konja po igrišču ... kar tako, vendar za kvize!), izstopne karte in še več za zbiranje in analizo podatkov o učencih v resničnem življenju, za sprotne spremembe poučevanja in izboljšanje učenja učencev. To izobraževalno podjetje za igrifikacijo olajša vključitev študentov prek odzivnega sistema, ki ponuja izobraževalne vaje in igre prek prenosnika ali mobilne naprave. Na začetku bo inštruktor prejel "številko sobe", ki jo lahko da študentom. Študenti se bodo pridružili seji tako, da obišejo m.socratic.com in vnesejo številko sobe.

Inštruktor lahko nato vključi študente, komunicira z njimi in nato sproži kviz. Ko je kviz končan, so rezultati takoj na voljo inštruktorju.

Ta izobraževalni program igrifikacije, ki je namenjen digitalno domači generaciji, pomaga učiteljem prilagoditi pouk tem sodobnim stilom učenja in bolje spremljati rezultate. Z uporabo mobilnih naprav lahko vsak pouk postane bolj interaktiven in zabaven. Ko se pričakovanja učencev spreminjajo, mora temu slediti tudi izobraževanje in ta start-up bi lahko bil eden od prvih korakov k temu.

Vir: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/e22ddbda-dd23-42cc-89a2-786e921b2d80/Gamification%20in%20Education_20170418_020301.pdf

Dostop: Do Socrative lahko dostopate v treh najboljših operacijskih sistemih: Windows, Apple in Chrome. Prenosi niso potrebni. Za dostop do vseh funkcij je potreben spletni brskalnik, ki uporablja HTML-5. Socrative je uporaben tudi na različni strojni opremi: namiznih računalnikih, pametnih telefonih, tablicah in mobilnih telefonih.

Potek dela: Za obvladanje Socrative je potrebna zmerna časovna naložba. Po ustvarjanju brezplačnega računa učitelji samodejno dobijo eno javno sobo. Javna soba je v bistvu virtualno zbirališče učiteljev in študentov. Na žalost javna soba ne more sprejeti seznama razredov. Za sledenje dejavnosti študentov v javni sobi morajo učenci najprej vnesti ime javne sobe, ki mu sledi njihovo osebno ime.

Študentom ni treba ustvariti računov. Učitelji povabijo študente prek URL-ja v sobo, da dostopajo do kviza, hitrega vprašanja, vesoljske dirke ali vstopnice za izhod.

Znotraj javne sobe lahko učitelji ustvarijo kviz, iščejo kviz, kopirajo prejšnji kviz, urejajo kvize in drugo. Vrste vprašanj so lahko z več možnimi odgovori, drži/ne drži ali kratek odgovor, vrstni red vprašanj pa je mogoče premešati za vsakega učenca. Medtem ko je mogoče slike naložiti v kviz, ni podpore za zvočne ali video datoteke.

Socrative vzdržuje razdelek s poročili, kjer lahko učitelji prenesejo Excelovo preglednico s podatki o splošni uspešnosti razreda. Posamezna študentska poročila so na voljo tudi za prenos v formatu PDF. Skupne in posamezne rezultate lahko učiteljem pošljete tudi po elektronski pošti. Omembe vredna funkcija je Hitro vprašanje. Hitro vprašanje študentom omogoča, da v realnem času odgovorijo na vprašanje z več možnimi izbirami, drži/ne drži ali odprto vprašanje. Zasnovan je bil tako, da učiteljem nudi enostavno metodo za periodično zajemanje skupne uspešnosti v razredu skozi lekcijo. Takšno preverjanje učencev s hitrim vprašanjem omogoča učiteljem, da umerijo svoje lekcije, da bolje zagotovijo, da so izpolnjene učne potrebe vseh učencev. Rezultate predavanj je mogoče takoj deliti s študenti.

Izhodna karta je kviz, ki se začne ob koncu lekcije. Učencem daje priložnost, da pokažejo svoje obvladovanje vsebine za ta dan, hkrati pa učiteljem zagotavlja, da so bili cilji doseženi. Socrative priporoča uporabo Exit Ticket za prilagajanje domačih nalog ali odpravljanje napak.

Končno Space Race omogoča učiteljem, da oblikujejo kviz, tako da lahko posamezni učenci ali študentske ekipe tekmujejo z drugimi. Ko vsak učenec ali ekipa odgovori na vsako vprašanje kviza, se njihov izbrani avatar premakne naprej v dirki. Študent ali ekipa, ki pravilno odgovori na največje število vprašanj v določenem časovnem okviru, zmaga v dirki.

Dostopnost: Čeprav Socrative ni neposredno prilagojen učencem s posebnimi potrebami, lahko spletno mesto in aplikacija delujeta skupaj s povečevanjem zaslona in branja software programov.

Vir: <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/socrative/>

Kako uporabljati Socrative

1. V spletni brskalnik vnesite www.socrative.com
2. Spletno mesto zahteva, da vsi učitelji ustvarijo brezplačen račun.
3. Izpolnite spletno stran »pridobite račun«.
4. Socrative bo novim uporabnikom poslal e-pošto za vzpostavitev računa.
5. Po prijavi s poverilnicami računa uporabniška domača stran ponuja več možnosti, ki jih je mogoče klikniti:
6. Za dostop do vadnice kliknite ikono Getting Started
7. Če želite oblikovati kviz, hitro vprašanje, vesoljsko dirko ali vstopnico za izhod, kliknite ikono z oznako Kvizi
8. Če želite aktivirati kviz, hitro vprašanje, vesoljsko dirko ali izstopno vozovnico za študentski dostop, kliknite ikono z oznako Zaženi
9. Za oblikovanje sobe kliknite na ikono z oznako Sobe
10. Če želite pregledati uspešnost učencev in razreda, kliknite ikono z oznako Poročila
11. Če želite uporabiti rešitve za običajne težave, s katerimi se srečujejo uporabniki, kliknite ikono z oznako Odpravljanje težav

Od mobilnih telefonov do iPadov do Chromebookov, Socrative deluje na skoraj vseh napravah.

CILJI IGRE:

- Spodbujanje učenja na višjem nivoju s sprotnim sledenjem razumevanja vaših učencev
- aplikacija za zabavno in učinkovito sodelovanje v razredu

ZAKLJUČEK

Če ste učitelj in želite spremljati razumevanje svojih učencev, je Socrative orodje, ki ga lahko uporabite. Oblikujte lastne kvize in preverite razumevanje učencev s pripravljenimi dejavnostmi ali sprotnimi vprašanji ter pridobite poročila v realnem času za vizualizacijo učenja.

2.9 GAMIFIKACIJA IN RESNI PRISTOPI IGER ZA PROGRAMSKO OPREMO ZA TABLIČNE RAČUNALNIKE ZA OPISMEVANJE ODRASLIH

Spletna povezava

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952114000147>

Izdajatelj/avtorji:

Avtorji: Kevin Browne, Christopher Anand, Elizabeth Gosse

Publikacija: Entertainment Computing

Založnik: Elsevier

Datum: Avgust 2014

KRATEK POVZETEK

V tem prispevku avtorji pregledujejo zasnovo aplikacij za tablične računalnike, ki so jih zasnovali in izdelali za učenje pismenosti odraslih, ter predstavljajo rezultate in zaključke, pridobljene iz poskusov, izvedenih s ciljnim uporabniki. Nizka pismenost odraslih je velik problem z visoko ekonomsko ceno tako za posameznike kot za družbo. Programi, ustvarjeni za obravnavo nizke pismenosti odraslih, se soočajo z ovirami za dostop in sodelovanje, ki jih programska oprema za tablične računalnike morda lahko pomaga rešiti. Zasnovali so tri aplikacije za tablične računalnike z uporabo dveh kontrastnih pristopov vključevanja elementov oblikovanja iger, da bi pritegnili uporabnike. Preizkusili so aplikacije z udeleženci Brant Skills Centre, neprofitne organizacije, ki ponuja programe opismenjevanja odraslih v Brantfordu v Ontariu. Čeprav so bili udeleženci razdeljeni glede tega, ali imajo raje aplikacije kot bolj tradicionalen pouk, je večina udeležencev raje uporabljala aplikacije poleg bolj tradicionalnega pouka. Na podlagi tega sklepajo, da so bili igrifikacija in resni pristopi k oblikovanju iger učinkoviti pri povečanju angažiranosti učencev, in predlagajo smer za prihodnje raziskave.

CILJI:

- ❖ oblikovanje treh aplikacij za iPad za poučevanje konceptov pismenosti za odrasle z nizko pismenostjo
- ❖ testiranje aplikacij za iPad s sodelujočimi strankami v centru za spretnosti odraslih

ZAKLJUČEK

Udeleženci so priporočili koncepte poučevanja z uporabo tradicionalnih lekcij in aplikacij za iPad v prihodnosti. Kratkoročne, srednjeročne in dolgoročne nagrade so bile učinkovite pri motiviranju vedenja udeležencev. Zdi se, da so časovne omejitve in postopno naraščajoča težavnost izziva pri udeležencih povzročili stanje pretoka.

Tukaj je nekaj aplikacij, ki jih lahko uporabite za poučevanje pismenosti odraslih v izobraževanju.



**LEARNING
UPGRADE®**

Nadgradnja učenja

Learning Upgrade® je zabavna in privlačna digitalna rešitev, ki odraslim učencem pomaga pospešiti razvoj pismenosti in matematičnih spretnosti, da bi bili uspešni pri pouku, pridobili diplomo, dobili boljšo službo ali se vpisali na univerzo. Učenci lahko dostopajo do več kot 900 lekcij angleščine in matematike, usklajenih s CCRS, na svojih pametnih telefonih ali tablicah kadarkoli in kjer koli. Privlačne lekcije vključujejo pesmi, videe, igre in nagradne certifikate. Poleg tega lahko inštruktorji spremljajo napredek učencev v realnem času s podrobnimi spletnimi poročili.

Lastnosti vključujejo:

- Privlačne lekcije, polne pesmi, videoposnetkov in iger, ki odrasle korak za korakom premikajo od osnov do naprednega razumevanja
- Zmožnost odraslih pridobiti potrdila, ko napredujejo skozi 300 zaporednih lekcij
- Priprave na teste angleščine, branja, matematike in HSE

Učenci bodo lahko:

- Sodelovali pri lekcijah fonike, dekodiranja, besedišča, slovnice, pisanja, poslušanja, matematike itd.
- Gradili spretnosti pismenosti s privlačnimi pesmimi, videoposnetki, igrami in nagradami.
- Vadili težave, ki jih spremlja takojšnja intervencija in sanacija z multimedijско podporo.
- Ponavljali lekcije, dokler jih ne obvladajo, in si prislužili zlati certifikat, ko postanejo večči meril uspešnosti vsakega standarda.
- Hitro napredovali do ravni NRS, CASAS, TABE.
- Izpolnjevali pogoje za programe HSE in CTE.
- Pripravili se na izpit GED® in HiSET®

Dostop do aplikacije:

- Na voljo v trgovinah Google Play in Apple App Store.
- <https://abc.xprize.org/lu1155>
- <https://web.learningupgrade.com/>

Amrita učenje – aplikacija za branje



Amrita Learning, ki jo je ustvaril AmritaCREATE, je prilagojena učna aplikacija s privlačno, kulturno primerno e-vsebino, povezano z življenjskimi veščinami. Vsebina je strukturirana v dveh jezikih: ESL (angleščina kot drugi jezik) in NS (native Speaker).

Ob vstopu v aplikacijo je učenec glede na svoj materni jezik dodeljen enemu od krajev. Znotraj vsake lokalne nastavitve so majhne učne enote razvrščene tako, da gradijo na predhodno naučenih veščinah. Poudarjene so posebne veščine, ki se uporabljajo za dekodiranje besed, besedišče, tekoče govorjenje in razumevanje. Gradiva v obeh krajih so zasnovana zelo različno, vendar oba poudarjata uporabo privlačnega materiala za zmanjšanje visoke stopnje osipa, ki pesti programe učenja odraslih.

Lastnosti vključujejo:

- Prilagojena učna aplikacija s privlačno, kulturno primerno e-vsebino, povezano z življenjskimi veščinami
- Lekcije, ki se začnejo z učenjem zvokov črk in napredujejo do večstranskih zgodb in člankov, s podporo za besedišče v angleščini in španščini

Učenci bodo lahko:

- Vzpostavili zvoke abecede in veščine sestavljanja besed s kratkimi, privlačnimi videoposnetki.
- Uporabili bralni kurikulum, ki vsebuje vrsto zgodb, prepletenih z odlomki dejanskih življenjskih veščin.
- Gradili spretnosti z igrami, dejavnostmi in glasbo v okviru branja odlomkov.
- Vadili uporabo Reading Library, ki vključuje zabavne in zanimive zgodbe in članke. Knjižnica ima dva posebna oddelka, ki vključujeta članke o samoopolnomočenju in zgodbe za branje z otrokom.

Dostop do aplikacije:

- <https://www.amrita.edu/research/project/amrita-learning-app>
- <https://abc.xprize.org/ac1155>

Codex: Lost Words of Atlantis

Kodeks: Izgubljene besede Atlantide



Codex: Lost Words of Atlantis, ki ga je razvil People ForWords, ponuja nov pristop k učenju, ki združuje univerzitetno razvite in preizkušene učne metode s strokovnim znanjem o razvoju iger. Aplikacija se osredotoča na to, kako se odrasli naučijo brati in spoštuje njihovo občutljivost in značaj, hkrati pa je igra primerna za vse starosti.

Lastnosti vključujejo:

- Mobilna pustolovska igra, ki slabo pismenim odraslim pomaga izboljšati svoje bralne sposobnosti v angleščini
- Zgodba o arheološki pustolovščini – začetno igranje se vrti okoli ustvarjanja fonemov, vzorcev na začetku in besedah, da bi »dekodirali« skrivnostni jezik iz izgubljene civilizacije.
- Sposobnost igranja v angleščini ali španščini

Učenci bodo lahko:

- Preoblikovali svoje sposobnosti pismenosti s privlačnim igranjem, ki rešuje uganke. Naučite se prepoznavati črke, sestavljati besede ter brati in pisati stavke z dešifriranjem starodavnega jezika Atlantide.
- Igrali zabavne, časovno razporejene mini igre, ki preizkušajo bralne sposobnosti učencev v vsakdanjih situacijah, od ugotavljanja voznega reda avtobusa do plačila pravičnega zneska gotovine, ko greste po nakupih.
- Igrali v angleščini ali španščini z ustreznimi navodili.
- Obiskali resnične lokacije v Egiptu in Avstraliji, prvih dveh regijah v načrtovanem potovanju petih regij po svetu.
- Poiskali skrite starodavne relikvije in napolnili z energijo skrivnostne kristale, ki napajajo Atlantido. Ko se učenci naučijo več, se lahko poglobijo v zgodovino nekoč velike civilizacije.

Dostop do aplikacije:

- <http://www.peopleforwords.org/>
- <https://abc.xprize.org/pw1155>



CELL-ED

Cell-Ed ponuja uporabnikom možnost, da se kjerkoli in kadarkoli naučijo želenih veščin. S samo pritiskom na gumb lahko poslušajo glasove inštruktorjev Cell-Ed. S pošiljanjem besedilnega sporočila se lahko učijo in komunicirajo z osebnim inštruktorjem, ki jim lahko pomaga, ko potrebujejo dodatno podporo. Opravite tečaj in pridobite certifikat.

Lastnosti vključujejo:

- Aplikacija za pošiljanje besedilnih sporočil, ki deluje na mobilnih telefonih in pametnih telefonih (aplikacija za pametni telefon samo za to tekmovanje).
- Zasnovan za odrasle, ki se učijo angleškega jezika, in učence osnovne pismenosti.

Učenci bodo lahko:

- Se učili s samostojnimi in mešanimi možnostmi učenja.
- Gradili veščine s prilagojenim pristopom, ki temelji na njihovih sposobnostih in ciljih, s trenerji, ki so na voljo za pomoč.

Dostop do aplikacije:

- <https://www.cell-ed.com/>
- <https://abc.xprize.org/ce1155>

<https://www.proliteracy.org/Blogs/Article/445/4-Apps-That-Empower-Adult-Learners>

2.10 DUOLINGO

Spletna povezava

Duolingo je na voljo za prenos na

Trgovina Google

Play:(https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=en_IN&gl=US)

App Store:- (<https://apps.apple.com/us/app/duolingo-language-lessons/id570060128>).

Izdajatelj/avtorji

Duolingo, Inc., ameriško izobraževalno tehnološko podjetje



KRATEK POVZETEK

Duolingo je ameriško izobraževalno tehnološko podjetje, ki proizvaja aplikacije za učenje jezikov in zagotavlja jezikovne certifikate. V glavni aplikaciji lahko uporabniki vadijo besedišče, slovnico, izgovorjavo in slušne spretnosti s ponavljanjem v razmikih. Duolingo ponuja skupno več kot 100 tečajev v več kot 40 različnih jezikih; vključno z majhno paleto sestavljenih jezikov. Podjetje uporablja model freemium z več kot 500 milijoni registriranih uporabnikov. Duolingo ponuja vrhunsko storitev, ki odpravlja oglaševanje in ponuja več funkcij.

Duolingo ponuja tudi certifikacijski program Duolingo English Test in aplikacijo za opismenjevanje za otroke, imenovano Duolingo ABC, podjetje pa je izdalo osnovno matematično aplikacijo, imenovano Duolingo Math, ki je trenutno ekskluzivna za iOS.

Jezikovni tečaji Duolingo temeljijo na konceptu "drevesa". Drevesa so sestavljena iz veščin, ki se osredotočajo na določen vidik ciljnega jezika. Drevesa so običajno razdeljena na dele ali enote, ki vsebujejo kos sorodnih veščin. Spretnosti lahko temeljijo na besedišču in slovnici, vendar so v tečajih predstavljene tudi druge spretnosti, povezane z barvo, idiomi, odnosi in državami. Spretnosti so sestavljene iz šestih stopenj: ravni 1, 2, 3, 4, 5 in Legendarna. Uporabniki napredujejo skozi ravni spretnosti tako, da lekcije izvajajo določeno število krat, običajno 2 do 6, odvisno od spretnosti. Uporabniki imajo tudi možnost, da se "preizkusijo" v naslednjo stopnjo spretnosti. Uporabniki imajo tudi možnost preizkusiti celotne enote znotraj tečaja. Ko uporabniki opravijo lekcijo ali preizkus, so nagrajeni s točkami izkušenj. Uporabniki se v

prihodnjih učnih urah tudi preizkusijo glede predznanja, saj se bodo lekcije vrnile k prej naučenim besedam in pričakovale, da jih bo uporabnik lahko uporabil v novih stavkih. Lekcije lahko vključujejo ujemanje, prevajanje, govorjenje, več izbir. Leta 2019 je podjetje predstavilo Duolingo Stories. Ta funkcija je sestavljena iz majhne zgodbe za določeno situacijo, ki učencem pomaga izboljšati bralne in slušne sposobnosti. Zgodbe so na voljo na izbranih najbolj priljubljenih tečajih. Za nekatere jezike Duolingo ponuja podcaste za ljudi na srednji stopnji, sestavljene iz zgodb, ki jih običajno pripovedujejo naravni govorci iz različnih delov sveta, kjer se govori ciljni jezik, vendar s poenostavljeno slovnico, besediščem in počasnejšo intonacijo ter občasno pomočjo z zagotavljanjem konteksta ali razlage nenavadnih besed v izvornem jeziku s strani pripovedovalca.

Duolingo zagotavlja tudi tekmovalni prostor. V Ligah lahko ljudje tekmujejo s svojimi prijatelji ali si ogledajo, kako se znajdejo proti preostalemu svetu v naključno izbranih skupinah do 30 uporabnikov. Uvrstitve v ligah so določene glede na količino XP, pridobljenih v enem tednu. Značke v Duolingu predstavljajo dosežke, pridobljene z izpolnjevanjem določenih ciljev ali izzivov.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Duolingo>

Duolingo ponuja funkcije, ki učiteljem omogočajo spremljanje napredka učencev pri usvajanju jezika.

Leta 2022 je Duolingo začel uvajati preoblikovan uporabniški vmesnik, ki vključuje eno samo učno pot.

Aplikacija je na voljo v igričarski obliki s številnimi vajami in lekcijami, ki vam pomagajo razviti svoje bralne, pisne, govorne in slušne sposobnosti v jeziku po vaši izbiri. Trenutno Duolingo poučuje 41 različnih jezikov, od tega 38 za angleško govoreče.

CILJI APLIKACIJE

- Učenje jezikov skozi igro
- Izboljšanje bralnih in slušnih sposobnosti učencev

ZAKLJUČEK

Študija iz leta 2017 ni odkrila bistvene razlike med osnovnošolci, ki se učijo španščine prek "igrifikacije" Duolinga, in tistimi, ki se učijo v učilnicah, pri čemer sta obe skupini pokazali podobno povečanje dosežkov in samoučinkovitosti. Študija iz leta 2022 o odraslih, ki uporabljajo Duolingo kot edino orodje za učenje jezikov, objavljena v reviji Foreign Language Annals, je pokazala, da so imeli udeleženci, ki so zaključili tečaj, podobno znanje kot univerzitetni študenti po štirih semestrih študija. Avtorji so zato predlagali, da bi bil Duolingo lahko učinkovito orodje za učenje tujih jezikov. Druga študija malezijskih študentov iz leta 2022, ki se učijo francoščino, ki jo je objavila National University of Malaysia Press, je pokazala, da olajša usvajanje besedišča, pri čemer avtorji menijo, da je v tem pogledu zelo primeren za začetnike.

2.11 2048

Spletna povezava

APP STORE <https://apps.apple.com/us/app/2048/id840919914>

Sistem: Android

Izdajatelj/avtorji:

ELASOFT



2048

KRATEK POVZETEK

2048 je aplikacija za osvežitev vaših matematičnih sposobnosti in za zabavo ob istem času. To je matematična aplikacija za uganke za odrasle, ki vam omogoča, da uporabite svoje matematične in logične sposobnosti. Vaš cilj v igri je združiti dane številke in dobiti ploščico 2048. Ploščice lahko premikate s puščičnimi tipkami in ko se dve ploščici z isto številko dotakneta, se združita v eno.

<https://www.edsys.in/best-learning-apps-for-adults/>

Nadaljevati morate, dokler ne dobite dveh ploščic s 1024 drugo poleg druge in se združita v ploščico 2048.

Aplikacija 2048 je na voljo za prenos na

Trgovina Google Play:-

(https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androbaby.game2048&hl=en_IN&gl=SI)

App Store:- (<https://apps.apple.com/us/app/2048/id840919914>).

2048 je uganke z drsnimi ploščicami za enega igralca, ki jo je napisal italijanski spletni razvijalec Gabriele Cirulli in je bila objavljena na GitHubu. Cilj igre je podrsati oštevilčene ploščice po mreži, da jih združite in ustvarite ploščico s številko 2048; lahko pa nadaljujete z igro, ko dosežete cilj, tako da ustvarite ploščice z večjimi številkami. Prvotno je bil napisan v JavaScriptu in CSS čez vikend, izdan pa je bil 9. marca 2014 kot brezplačna in odprtokodna

programska oprema, za katero velja licenca MIT. Maja 2014 sta sledili različici za iOS in Android.

2048 naj bi bila izboljšana različica dveh drugih iger, ki sta bili klona iOS igre Threes, izdane mesec dni prej. Cirulli je sam opisal 2048 kot "konceptualno podobno" Trojicam. Izid leta 2048 je povzročil hiter pojav številnih podobnih iger, kar je podobno poplavi različic Flappy Bird iz leta 2013. Igra je prejela na splošno pozitivne ocene kritikov, opisali so jo kot "virusno" in "zasvojljivo".

2048 se igra na navadni mreži 4x4 z oštevilčenimi ploščicami, ki drsijo, ko jih igralec premakne s štirimi puščičnimi tipkami. Vsak obrat se naključno pojavi nova ploščica na praznem mestu na plošči z vrednostjo 2 ali 4. Ploščice drsijo čim dlje v izbrani smeri, dokler jih ne ustavi druga ploščica ali rob mreže. Če med premikanjem trčita dve ploščici z enakim številom, se združita v ploščico s skupno vrednostjo obeh ploščic, ki sta trčili. Nastala ploščica se ne more ponovno združiti z drugo ploščico v isti potezi. Ploščice z višjimi točkami oddajajo mehak sijaj; najvišja možna ploščica je 131.072.

Če premik povzroči, da tri zaporedne ploščice enake vrednosti zdrsnejo skupaj, se združita samo dve najbolj oddaljeni ploščici v smeri gibanja. Če so vsi štirje prostori v vrstici ali stolpcu zapolnjeni s ploščicami iste vrednosti, bo premik, vzporeden s to vrstico/stolpcem, združil prvi dve in zadnji dve. Tabela v zgornjem desnem kotu spremlja rezultat uporabnika. Uporabnikov rezultat se začne pri nič in se poveča vsakič, ko se dve ploščici združita, za vrednost nove ploščice.

Igra je zmagana, ko se na plošči pojavi ploščica z vrednostjo 2048. Igralci lahko nadaljujejo po tem, da dosežejo višje rezultate. Ko igralec nima dovoljenih potez (ni praznih mest in sosednjih ploščic z enako vrednostjo), se igra konča.

[https://en.wikipedia.org/wiki/2048_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/2048_(video_game))

ZAKLJUČEK

Aplikacija 2048 je res pametna uganka, ki uporablja matematiko in gravitacijo, da preizkusi vaše sposobnosti načrtovanja do maksimuma njihovih zmožnosti. Ta igra ima številne učne prednosti, kot je razvijanje veščin reševanja problemov in načrtovanja ter razvijanje matematičnih spretnosti, kot sta seštevanje in množenje.

2.12 Uporaba igrifikacije v izobraževanju na daljavo: spletna aplikacija za igrificiran kviz

Spletna povezava

<https://dergipark.org.tr/en/pub/tojqi/issue/31755/329742>

Izdajatelj/avtorji:

Yusuf Levent Şahin, Nejdet Karadağ, Aras Bozkurt, Ezgi Doğan, Hakan Kılınc, Serap Uğur, Salih Gümüş, Aylin Öztürk, Can Güler

The Use of Gamification in Distance Education: A Web-Based Gamified Quiz Application
Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)

Volume 8, Issue 4, October 2017: 372-395

DOI: 10.17569/tojqi.329742

Research Article



KRATEK POVZETEK

Eden od osnovnih izzivov pri izobraževanju na daljavo so motivacijske težave, s katerimi se učenci na daljavo srečujejo zaradi dejavnikov, kot so časovna in prostorska ločenost od učiteljev, drugih učencev in virov učenja. Da bi zmanjšali to pomanjkljivost in povečali udeležbo učencev v učnih procesih z motiviranjem učencev na daljavo, so bili v izobraževanje na daljavo vključeni novi pristopi, kot je igrifikacija. Igrifikacija je eden od motivacijskih pristopov za izpolnitev te potrebe. Igrifikacija je opredeljena kot uporaba elementov igre in tehnik oblikovanja digitalnih iger v situacijah, ki niso igre, da pritegne in motivira ljudi, da dosežejo svoje cilje. S tega vidika je ta študija nameravala razložiti uporabo igrifikacije s preučevanjem SoruKüp, igrificirane spletne aplikacije za kviz, zasnovane za uporabo učencev na daljavo. V tem kontekstu je raziskava uporabila celostno zasnovo več primerov, ki je eden izmed kvalitativnih raziskovalnih modelov. Podatki raziskave so bili zbrani z intervjuji z udeleženci, ki so uporabljali aplikacijo SoruKüp, podatki pa so bili analizirani s tehniko analize vsebine. Z vidika raziskave je bilo ugotovljeno, da igrifikacija v izobraževanju na daljavo

povečuje motivacijo učencev, prispeva k trajnosti učnega procesa in naredi učni proces bolj zabaven.

Namen te študije je bilo določiti uporabnost praks igrifikacije. Iskala je odgovore na ta vprašanja:

- ❖ Kakšno je mnenje študentov na daljavo o igrificirani testni aplikaciji?
- ❖ Kako igrificirana aplikacija za kviz vpliva na motivacijo udeležencev?

Vzorec je vključeval študente, ki so v jesenskem semestru 2015 uporabljali spletno aplikacijo za kviz SoruKüp na Fakulteti za odprto izobraževanje Univerze Anadolu. Instrumenti za zbiranje podatkov so vključevali polstrukturirane intervjuje, izvedene iz oči v oči ali prek telekonference, sistemske zapise za sledenje uporabniških dnevnikov v aplikaciji SoruKüp in dnevnike raziskovalcev.

SoruKüp, ki je bil razvit za uporabo študentov Open University, je spletna aplikacija za kviz, obogatena z igrifikacijo. Do aplikacije lahko dostopate preko Facebooka. V ozadju uporablja tehnologije Node.js, PHP in MySQL ter HTML5 kot vmesnik. Aplikacija je podprta s sodobnimi operacijskimi sistemi in deluje na pametnih telefonih, tablicah in računalnikih.

SoruKüp je bil zasnovan kot informativno tekmovanje za več igralcev in ima naslednje elemente:

- Tekmovalni sistem za več igralcev v realnem času
- Sistem razvrščanja po tekmovanju
- Sistem motivacijskih povratnih informacij na podlagi tekmovalnih rezultatov
- Sistem točkovanja
- Sistem ravni, ki temelji na uspešnosti
- Splošni sistem razvrščanja
- Možnosti socialne interakcije
- Konkretizacija vsebine s kartami
- Faktor možnosti

ZAKLJUČEK

Po ugotovitvah raziskave so učenci v sistemu izobraževanja na daljavo izjavili, da je igrificirana aplikacija pozitivno vplivala na njihovo motivacijo v učnem procesu. Lestvica vodilnih, komponenta igrifikacije, jim je omogočila, da ocenijo svojo raven in vidijo druge udeležence na tabli, kar je povečalo njihovo zaznavo družbene prisotnosti. Lastnosti, kot so točke, dosežki in napredek, so podpirale njihove učne izkušnje in naredile učno izkušnjo trajnosten proces. Udeležencem se je komponenta socialnega grafa, ki omogoča komunikacijo z drugimi udeleženci, zdela nepotrebna, nekateri med njimi pa so izjavili, da za obstoj te funkcije sploh niso vedeli. Nekateri udeleženci so omenili, da jih moti morebitni stik z udeleženci, ki jih osebno ne poznajo. Negativna mnenja v zvezi s komponento socialnega grafa bi lahko bila povezana s

kulturnim kontekstom, kar pomeni, da bi predstavitev tega elementa igrifikacije kot možnosti povzročila učinkovitejšo zasnovo igrifikacije.

Udeleženci so menili, da je treba dati uporabniku možnost izbire pri oblikovanju faktorja naključja. Povratne informacije o mehanizmu povratnih informacij so bile pozitivne, udeleženci pa so navedli, da so imeli možnost oceniti sebe preko mehanizma povratnih informacij, kar je pozitivno vplivalo na njihovo motivacijo. Druga tema je bila, da je prvoosebni diskurz, uporabljen v povratnih informacijah, ohranil toplo komunikacijo. Udeleženci so tudi omenili, da bi morale biti lastnosti, predstavljene v kontekstu omejitev, bolj prilagodljive in po možnosti individualizirane. Kar zadeva odnose, se je izkazalo, da je struktura več igralcev pozitivna. Ta dinamika je okrepila konkurenco in povečala sodelovanje učencev. Ena zanimiva ideja, ki je bila odkrita, se nanaša na uporabo uporabnikov botov v procesih učenja na daljavo. Čeprav so nekateri udeleženci imeli raje resnične uporabnike kot uporabnike botov, so bile povratne informacije o uporabi botov pozitivne in izražena je bila potreba po bolj realističnih zasnovah botov.



2.13 RuffProto UX Inovativna igra

Spletna povezava

<https://www.ruffproto.com/product/ux-innovation-game/>

Izdajatelj/avtorji:

RuffProto was developed by a Finnish company Preeriapingviini

RuffProto® trademark is owned by:

Company: Preeriapingviini Oy

Address: Virolahdenkuja 17

City: Järvenpää

Postal code: 04430

Country: Finland

Web: www.preeriapingviini.com

Contact: info@preeriapingviini.com

Lahti, J. (2022) Using Universal Design Game as an Education

Tool- Case Ruffproto. ICERI2022 Proceedings, pp. 468-475.

Ključne besede: oblikovalske igre, sodelovalno oblikovanje, digitalne storitve, visokošolsko izobraževanje



Dizajnerska igra RuffProto je bila ustvarjena kot univerzalno inovacijsko orodje za razvoj novih digitalnih izdelkov in storitev za kreativne ekipe. Univerzalnost v tem kontekstu pomeni, da je zadevno igro oblikovanja mogoče uporabiti pri procesu oblikovanja skoraj vseh vrst digitalnih storitev. Njegov potencial v pedagoški uporabi so proučevali v več tečajih Storitvenega oblikovanja, Na uporabnika osredotočenega oblikovanja in Digitalnih prototipov na Univerzi uporabnih znanosti Laurea in Univerzi uporabnih znanosti Haaga-Helia. Delavnice so bile organizirane v okviru predmetov za dodiplomske in magistrske študente. Oblikovalska igra RuffProto je bila uporabljena in ocenjena na 10 delavnicah, v katerih je sodelovalo več kot 200 študentov. Poleg opazovanja tečajev in intervjujev s študenti je skupno 60 študentov sodelovalo v evalvacijski anketi.

Igra RuffProto UX Innovation je inovacijsko orodje za soustvarjanje in razvoj poslovnega modela. Lahko se igra v majhni skupini in spodbuja nove perspektive in ideje za razvoj izdelkov in storitev. Igro lahko igrate tudi v večji skupini z ekipami od 2 do 6 ljudi, ki na svojih igralnih ploščah razvijajo lastno rešitev za vaše oblikovalske izzive. Plošče se lahko igrajo v katerem koli vrstnem redu, odvisno od potreb udeležencev. Običajni vrstni red pa je, da izdelek ali storitev najprej oblikujemo na odboru za inovacije in nato zgradimo poslovni model na odboru za podjetja.

Igra vključuje:

Inovativna igralna plošča

60 x kartice za uporabnike (zelene)

60 x kartice za pripomočke (rdeče)


60 x kartice s kontekstom uporabe (črne)

Ruffproto igra ima dve različni igralni plošči: Igralna plošča za inovacije in igralna plošča za posel



ZAKLJUČEK

Rezultati študije so dokazali, da oblikovalska igra RuffProto služi kot praktičen uvod v vse projekte tečajev in ponuja novo vrsto učne izkušnje prek igrifikacije, ki krepi tudi oblikovanje skupin. Rezultati poudarjajo tudi, da lahko univerzalna oblikovalska igra pomaga študentskim skupinam oblikovati skladne koncepte digitalnih storitev v relativno kratkem času v različnih vrstah digitalnih projektov. Kot igra univerzalnega oblikovanja je inovacijska igra RuffProto prenosljiva tudi na cilje, kot so inovacije digitalnih storitev, zunaj učilnice in šolskih projektov. Implementacija oblikovalske igre kot del predmeta je študentom omogočila razumevanje hitrega in sodelovalnega inovacijskega procesa ter spretnosti za uporabo oblikovalskih iger v prihodnjih projektih v resničnem življenju.



Oblikovalska igra RuffProto je delovala kot učinkovita pomoč pri različnih študentskih projektih, povezanih z digitalizacijo, še posebej na samem začetku novega projekta. Glede na rezultate ankete je oblikovalska igra RuffProto očitno primerna kot učno orodje za načrtovanje projektov in inovacije v različnih vrstah digitalnih projektov.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/783343/Lahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

2.14 Quizziz

Spletna povezava

Platforme: Web, Android, iPad, iPhone, iPod Touch, Mac

Google Play app

App store Apple

Izdajatelj/avtorji:

Quizziz Inc.

Quizziz je indijsko izobraževalno programsko podjetje s sedežem v Bengaluruju v Indiji, ki ustvarja in prodaja igričarsko platformo za sodelovanje študentov. Programska oprema se uporablja pri pouku, skupinskih nalogah, pregledu pred testom, formativnem ocenjevanju in pop kvizih.



KRATEK POVZETEK

Quizizz je učna platforma, ki uporablja igrifikacijo, da naredi vsebino poglobljeno in privlačno. Udeleženci se lahko vključijo v učenje v živo in asinhrono z uporabo katere koli naprave osebno ali na daljavo. Učitelji in trenerji dobijo takojšnje podatke in povratne informacije, medtem ko učenci sodelujejo s funkcijami igrifikacije v zabavnih, tekmovalnih kvizih in interaktivnih predstavitev.

Quizizz je platforma za vključevanje študentov in zaposlenih, zasnovana za pomoč pri vajah usposabljanja in učnih načrtih v razredu. Sistem ima funkcijo igrifikacije skupaj z interaktivnimi učnimi gradivi, kot so lestvice najboljših, videoposnetki v živo, klepet v živo in drugo.

Quizizz prav tako omogoča skrbnikom, da nadzirajo dejavnosti in individualno dodeljujejo posebne naloge in opravila. Nadzorna plošča zagotavlja centraliziran pogled na to, katere naloge so bile opravljene, ter potrebne zahteve za dokončanje dodatnih dodelitev. ...

Quizizz je orodje za kviz in interaktivno učno uro, podobno Kahoot!, Pear Deck in Nearpod. Učitelji morajo ustvariti račun, za študente pa je to neobvezno. Učenci do vsebine, ki jo delijo učitelji, dostopajo prek povezave ali dostopne kode prek spletnega mesta ali aplikacije, na svojih zaslonih pa lahko vidijo tako vprašanja kot odgovore. Obstaja tudi opazna integracija z različnimi sistemi za upravljanje učenja, vendar nekateri zahtevajo plačan okrožni načrt. Učenci odgovarjajo na vprašanja v svojem tempu v okviru parametrov, ki jih določijo njihovi učitelji. Če učitelji to dovolijo, lahko učenci vidijo svoje mesto na lestvici najboljših za bolj razburljivo igro.

Učitelji lahko izbirajo iz baze lekcij in kvizov ter jih urejajo tako, da ustrezajo njihovim potrebam, vključno s samo izbiranjem izbranih vprašanj ali diapozitivov. Pri ustvarjanju iz nič lahko učitelji dodajo slike, zvok, video in različne vrste vprašanj (vključno z vprašanji z več izbirami, izpolnjevanjem praznega polja, anketo, odprtim odgovorom in avdio/video odgovorom). Učitelji lahko dodajo tudi povratne informacije po meri, ki jih učenci vidijo po vsakem vprašanju. Vsebino je mogoče organizirati v zbirke, da jo je lažje najti in dodeliti. Učenci lahko skupaj kot razred tekmovalno rešujejo kvize, medtem ko spremljajo napredek sošolcev, ali pa lahko učitelji učencem dodelijo vsebino, ki jo opravijo ob svojem času. Nato si lahko učitelji ogledajo povratne informacije po učencih ali vprašanih, kar olajša ugotovitev, kje posamezniki ali skupine potrebujejo ponovno poučevanje ali utrjevanje.

Obstajata brezplačna in plačljiva različica, imenovana Quizizz Super. Ta plačljiva različica odstrani oglase, doda avdio/video odziv in funkcije povratnih informacij po meri in še več.

Quizizz se je iz preproste igre kviza razvil v učiteljem in študentom prijazno učno platformo, ki združuje prefinjene kvize v učno izkušnjo, ki temelji na diapozitivih. Učitelji se lahko odločijo za izvajanje hitrih pregledov kvizov ali vključitev kvizov v interaktivne lekcije z učno podporo. Te lekcije lahko izvajajo tudi v živo ali pa jim dodelijo možnosti za samostojno učenje. Vse te funkcije in povratne informacije od vprašanja po meri dajejo Quizizzu edinstveno nišo v natrpanem svetu orodij za kviz in igro. To je orodje, ki zmore vse in dobro, zahvaljujoč prilagodljivosti vsega. Učitelji lahko dodajo zvočna navodila, vdelajo videoposnetke, dodajo ankete ali prosijo učence, naj rišejo ali označijo diapozitive. Lahkotne teme, slike, lestvice najboljših, merilniki časa za vprašanja in glasba lahko študentom izboljšajo izkušnjo.

Pomembno je, da medtem ko je bil Quizizz včasih brezplačen in je podpiral oglase, zdaj obstajata ločeni brezplačna in plačljiva različica. Nekatere najboljše funkcije, vključno z video in zvočnimi odgovori, so zdaj zaklenjene za plačljivo različico.

ZAKLJUČEK

Quizis je učna platforma, ki omogoča udeležencem – učencem, da vidijo svoj napredek prek lestvic najboljših razredov. Različne vrste vprašanj poskrbijo, da je stvar zanimiva, a tudi videoposnetki in zvočni odgovori doprinesejo svoje. S pedagoškega vidika lahko medsebojno delovanje študentov preseže kviziranje do obvladovanja koncepta, zahvaljujoč raznolikosti vprašanj. Učitelji lahko dodajo razlago odgovorov po meri. Učitelji si lahko ogledajo sporočila posameznih učencev, da vidijo, na katera vprašanja so odgovorili napačno, ali si lahko ogledajo odgovore učencev po vprašanih. Učenci lahko po želji preberejo vprašanja na glas.

<https://www.commonsense.org/education/reviews/quizizz>

2.15 Kahoot!

Spletna povezava

Platforme: Web, Android, iPad, iPhone, iPod Touch, Mac

Google Play app

https://play.google.com/store/apps/dev?id=5643238107618943124&hl=en_US&gl=US

App store Apple

<https://apps.apple.com/us/app/kahoot-play-create-quizzes/id1131203560>

Izdajatelj/avtorji:

Kahoot! ASA se ukvarja z razvojem učnih aplikacij. Ponuja platformo za učenje in trivialnosti, ki temelji na igrah, za učilnice, pisarne in družabna okolja. Podjetje so leta 2012 ustanovili Johan Brand, Jamie Brooker, Åsmund Grytting Furuseth in Morten Versvik, sedež pa je v Oslu na Norveškem.



KRATEK POVZETEK

Kahoot! je norveška učna platforma, ki temelji na igrah in se uporablja kot izobraževalna tehnologija. Njegove učne igre, znane tudi kot "kahoots", so kvizi z več možnimi odgovori, ki jih ustvarijo uporabniki, do katerih lahko dostopate prek spletnega brskalnika ali Kahoot! aplikacija Kahoot! vključuje tudi trivialne kvize. Ta izobraževalna platforma je podobna drugim tehnološkim učnim orodjem, kot so Wooflash, Blooket ali Quizlet.

Kahoot! so leta 2012 ustanovili Johan Brand, Jamie Brooker in Morten Versvik v skupnem projektu z Norveško univerzo za znanost in tehnologijo. Sodelovali so s profesorjem Alfom Inge Wangom, kasneje pa se jim je pridružil norveški podjetnik Åsmund Furuseth. Kahoot! je bil lansiran v zasebni različici beta na SXSWedu marca 2013, različica beta pa je bila izdana za javnost septembra 2013.

Kahoot! je platforma za socialno učenje, kjer so uporabniki igre zbrani okoli skupnega zaslona, kot je interaktivna tabla, projektor ali računalniški monitor. Spletno mesto je mogoče uporabljati tudi prek orodij za skupno rabo zaslona, kot sta Zoom ali Google Hangouts. Zasnova igre je takšna, da morajo igralci pogosto dvigniti pogled s svojih naprav. Vsi igralci se povežejo z ustvarjeno kodo PIN za igro, prikazano na skupnem zaslonu, in uporabljajo napravo za odgovarjanje na vprašanja. Ta vprašanja je mogoče spremeniti tako, da dodelijo več ali manj točk. Točke, ki jih igralec prejme, temeljijo na hitrosti odgovora in možni vrednosti točk

vprašanja. Točke se nato prikažejo na lestvici najboljših po vsakem vprašanju. Igralec lahko dobi tudi niz, kar pomeni, da je pravilno odgovoril na več vprašanj v zaporedju. Boljši kot je njihov niz, več točk dobi igralec, ko pravilno odgovori na naslednje vprašanje.

Kahoot! lahko predvajate prek spletnega brskalnika ali v aplikaciji na mobilnih napravah.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>

Kahoot!, orodje za odzivanje učencev za vse platforme, omogoča učiteljem izvajanje iger podobnih kvizov in ustvarjanje predstavitev z vdelanimi kvizi. Učitelji lahko ustvarijo lastne kvize ali poiščejo, uporabijo in/ali predelajo javne kvize. Kahoots je mogoče predstaviti v živo ali dodeliti za samostojno učenje. Med Kahoots v živo se vprašanja z možnostmi odgovorov projicirajo na zaslon v učilnici, medtem ko učenci oddajo odgovore prek naprave, povezane z internetom (računalnik, tablica ali telefon). Vprašanja in ankete lahko vsebujejo slike in videoposnetke, da še bolj pritegnejo vse učence. Za Kahoots v živo lahko učitelji izbirajo med klasičnim in timskim načinom. Timski način omogoča skupinam učencev, da sodelujejo med seboj in tekmujejo z drugimi ekipami. Dodeljene izzive je mogoče dokončati asinhrono, vendar učenci še vedno zaslužijo točke za svoje hitre odzive in tekmujejo s sošolci; lestvica najboljših se prikaže, ko se vsi udeleženci odzovejo. Igranje igre Kahoot! ne vključuje študentskih računov, le PIN igre z glavnega zaslona in igralno ime za vsakega udeleženca.

Z brezplačnim računom so lahko ustvarjeni kvizi z več izbirami ali resničnimi in neresničnimi, ustvarjalci pa lahko prilagodijo časovno omejitev in vrednost točk za vsako vprašanje. Premium računi dodajo več možnosti, vključno z možnostmi izbire več za kvize.

S Kahoot! lahko učitelji integrirajo diapozitive, videoposnetke, ankete, da presežejo običajno izkušnjo kviza z več možnimi odgovori in se premaknejo k pravi učni izkušnji. Učitelji lahko za zbiranje mnenjskih podatkov vključijo tudi vprašanja, ki ne dajejo točk, ali vključijo vprašanje z več pravilnimi odgovori, da izzovejo razmišljanje učencev (in brez izkrivljenih skupnih točk). Vrhunske funkcije, kot so odprti odgovori, uganke in vprašanja za razmišljanje, so odlične za ocenjevanje razumevanja učencev in spodbujanje razprave. Vse to pomeni Kahoot! je zdaj veliko bolj prilagodljivo orodje kot v preteklosti in je možnost, ki jo je enostavno priporočiti za kviz.

Podatki se shranijo iz vsakega kroga igre in si jih lahko ogledate na spletu, izvozite v Google Drive ali prenesete. Poročila so dobro zasnovana za zagotavljanje takojšnje povratne informacije, vendar so omejena zaradi načina povezovanja študentov s platformo. Za učitelje bi bilo časovno intenzivno analizirati vzorce rasti učencev ali posamezna problematična področja s pomočjo Kahoot! kvizi.

<https://www.commonsense.org/education/reviews/kahoot>

ZAKLJUČEK

To je zelo uporabno orodje za učitelja, ki poskuša bolj pritegniti učence, saj ima veliko vizualnih elementov in zvokov, ki pri tem pomagajo. Kahoot je enostaven za uporabo in ima odličen sistem za učence in učitelje. Ustvarjanje kvizov je zelo intuitivno in Kahootu je na voljo veliko možnosti za vrste odgovorov.

2.16 IGRA IZKAZOVANJA SPOŠTOVANJA

Spletna povezava

Demonstrating Respect Game

<https://www.filamentgames.com/project/engage-with-older-adults/>

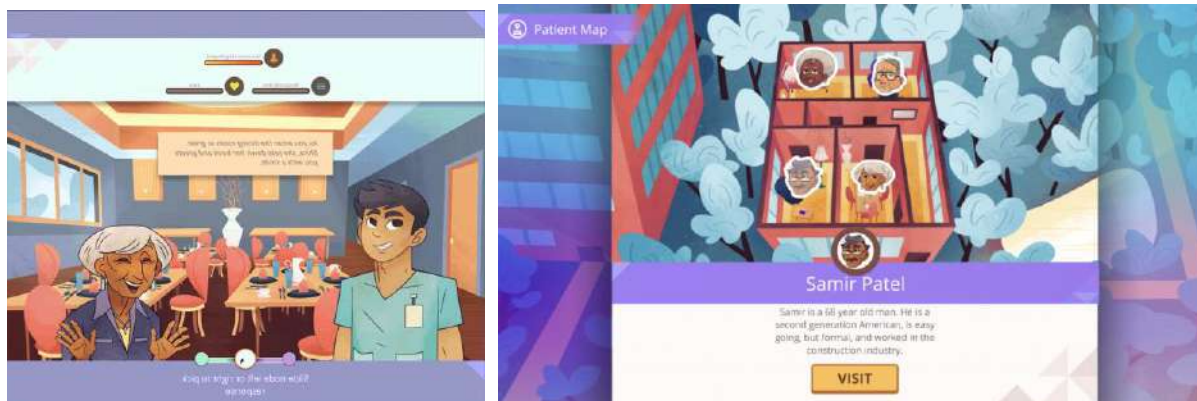
Izdajatelj/avtorji:

Filament games

821 E WASHINGTON AVE SUITE 405

MADISON, WI 53703

Filament Games, ustanovljen leta 2005, je digitalni studio s polnimi storitvami, ki je specializiran za učenje razvoja iger za najem. Od svoje ustanovitve so zaključili več kot 200 projektov in sodelovali z nekaterimi največjimi imeni v izobraževanju – z ljudmi, kot so Amazon, Scholastic, Smithsonian, Oculus, National Geographic, PBS, Television Ontario (TVO), McGraw-Hill in celo z Ministrstvom za izobraževanje ZDA.



KRATEK POVZETEK

Igra Demonstrating Respect Game, razvita v sodelovanju z Združenjem za duševno zdravje Marylanda, uči igralce, kako bolje razumeti in uspešno komunicirati s starejšimi odraslimi. V igri igralci sodelujejo z zaporedjem strank, prisluhnejo njihovim težavam in poskušajo razumeti in zadovoljiti njihove potrebe. Med sprejemanjem medosebnih odločitev je naloga igralcev, da vzdržujejo ravnotežje za vsako stranko, pri čemer ostanejo občutljivi na razpoloženje, potrebe in preference vsakega posameznika. Uspeh v igri je odvisen od sposobnosti igralca, da zgradi zaupanje z vsako stranko in temu primerno razvije ugled v ustanovi za ustrezno nego.

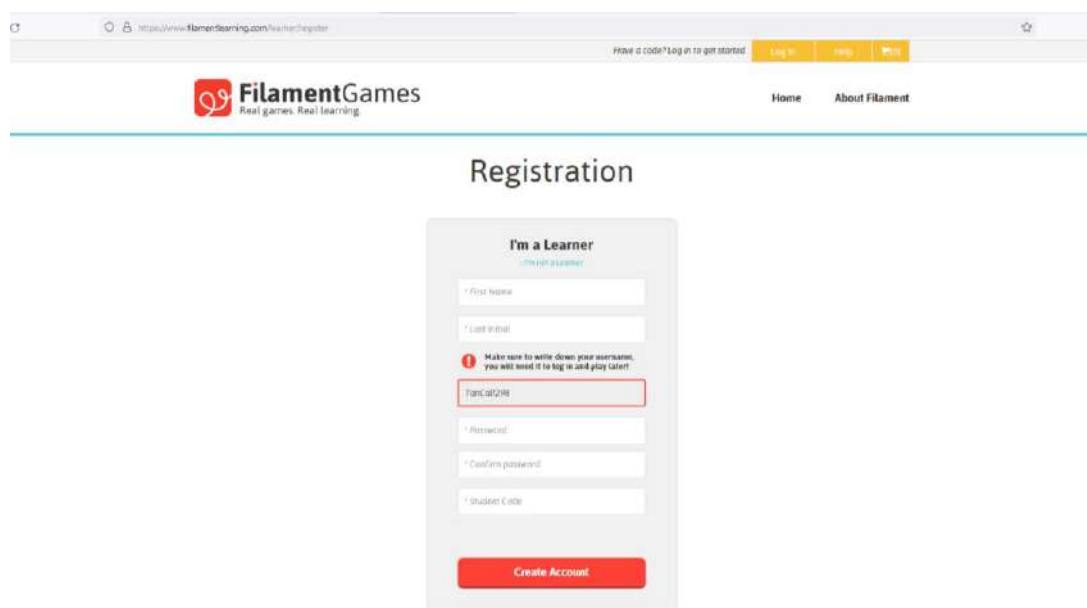
CILJI IGRE:

- Socialno-čustveno učenje

ZAKLJUČEK

Igra IZKAZOVANJE SPOŠTOVANJA je učna igra za odrasle učence v zdravstvenih poklicih. Filament verjame v moč igre in njeno sposobnost izboljšanja sveta. Igra gradi odnose, širi obzorja, izostri veščine in širi veselje. Tako kot igra in učenje verjamejo, da sta delo in življenje komplementarni sili. Cenijo tudi fleksibilnost, saj razumejo, da se življenjske strukture razlikujejo od osebe do osebe in iz dneva v dan.

<https://www.filamentlearning.com/learner/register>



The screenshot shows the registration page for FilamentGames. The browser address bar displays <https://www.filamentlearning.com/learner/register>. The page header includes the FilamentGames logo with the tagline "Real games. Real learning." and navigation links for "Home" and "About Filament". The main heading is "Registration". Below this is a form titled "I'm a Learner" with a sub-heading "You're a student". The form contains the following fields: "First Name", "Last Initial", "Username" (with a red warning icon and text: "Make sure to write down your username, you will need it to log in and play later!"), "Password", "Confirm password", and "Student Code". A red "Create Account" button is located at the bottom of the form.

2.17 Ta kviz

Spletna povezava

That Quiz

<https://www.thatquiz.org/>

Izdajatelj/avtorji:

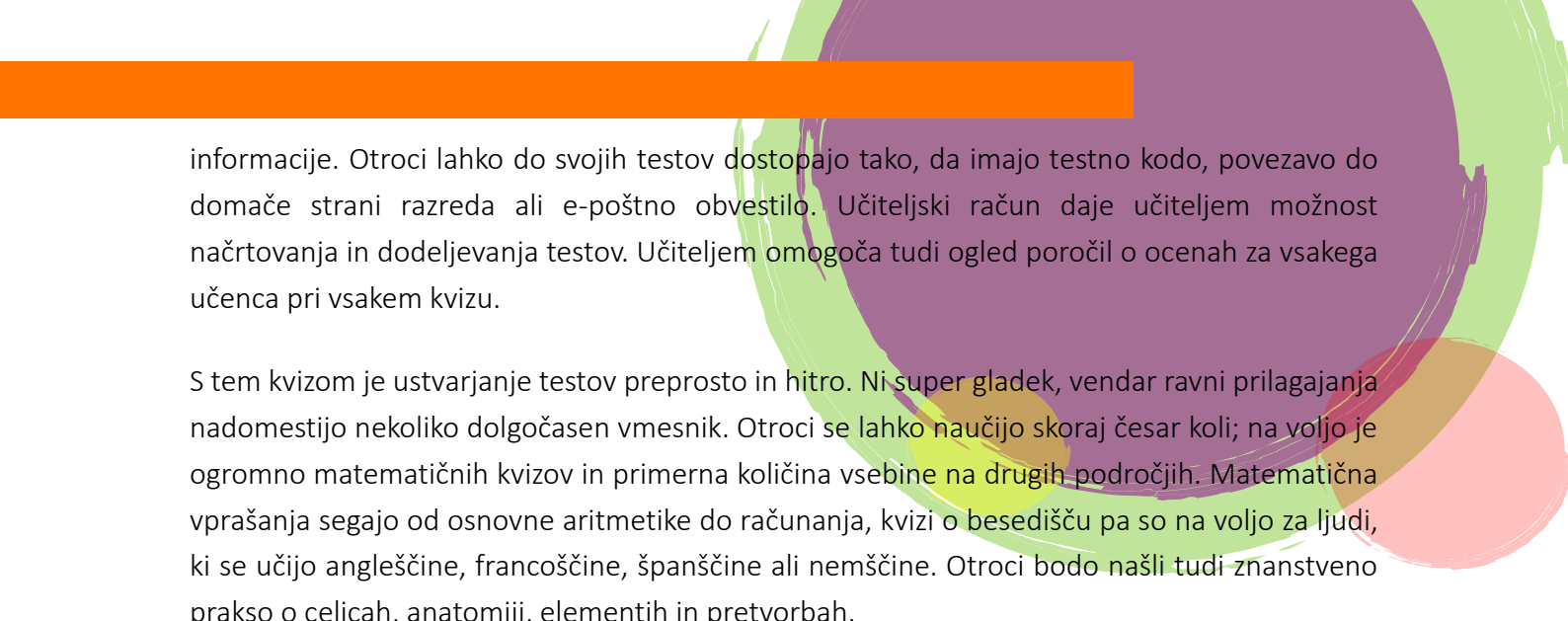
Izdajateljska organizacija: COMODO CA Limited



Ta kviz je lahko koristno orodje za učenje, saj otrokom takoj omogoči, da vidijo svoj rezultat, kje so se zmotili in pokaže pravi odgovor. Učiteljem tudi olajša, da dajo otrokom novo priložnost in zagotovijo novo različico ocene. Vse, kar morajo storiti, je, da pritisnejo Regeneriraj, in pojavi se popolnoma nov test, ki obravnava popolnoma enake koncepte. Takšne funkcije lahko prihranijo ogromno časa! In če uporabljate ocenjevanje, ki temelji na standardih, ali delate v učilnicah, ki temeljijo na kompetencah, boste še posebej hvaležni za to samodejno ustvarjanje testov.

Ta kviz je lahko zelo koristen za razlikovanje, popravljanje in zagotavljanje alternativnih oblik ocenjevanja. Zaradi številnih možnosti je vsestransko orodje; lahko uvozite teste, ki so jih ustvarili drugi učitelji, ali naredite svoje. Krajše kvize bi lahko pozneje združili v večji zaključni izpit.

Ta kviz je spletno mesto, ki vsebuje teste z več možnimi odgovori, ujemanje in kratke odgovore pri različnih ključnih temah. Večina njegove vsebine je usmerjena v matematiko, s kvizi od aritmetike do računanja, vključuje pa tudi teste iz naravoslovja, geografije in štirih jezikov. Kliknite na kviz, kot je "Oblike," in prikazali se vam bodo podoba pravokotnika in štiri možnosti izbire. Uganite pravilno in vaš pravi odgovor bo zapisan v zgornjem desnem kotu. Izberete lahko tudi, o katerih oblikah želite biti izprašani, ali želite, da je kviz časovno odmerjen, in nekaj drugih možnosti. Vsako oceno oceni spletno mesto in otroci dobijo takojšnje povratne



informacije. Otroci lahko do svojih testov dostopajo tako, da imajo testno kodo, povezavo do domače strani razreda ali e-poštno obvestilo. Učiteljski račun daje učiteljem možnost načrtovanja in dodeljevanja testov. Učiteljem omogoča tudi ogled poročil o ocenah za vsakega učenca pri vsakem kvizu.

S tem kvizom je ustvarjanje testov preprosto in hitro. Ni super gladek, vendar ravni prilagajanja nadomestijo nekoliko dolgočasen vmesnik. Otroci se lahko naučijo skoraj česar koli; na voljo je ogromno matematičnih kvizov in primerna količina vsebine na drugih področjih. Matematična vprašanja segajo od osnovne aritmetike do računanja, kvizi o besedišču pa so na voljo za ljudi, ki se učijo angleščine, francoščine, španščine ali nemščine. Otroci bodo našli tudi znanstveno prakso o celicah, anatomiji, elementih in pretvorbah.

Opomba: Preizkušanje varnosti je vedno zaskrbljujoče pri spletnih testih, zato je treba sprejeti določene previdnostne ukrepe, da ohranite celovitost kvizov, ki jih ustvarite. Razen če gre za praktični preizkus, ga ne dodelite pred dejanskim razredom. Študenti morajo prav tako zaščititi svoja gesla, da drugim preprečijo opravljanje testov z njihovim imenom.

Registracija je brezplačna in učitelji, ki se prijavijo, prejmejo celotno evidenco ocen študentov. Imajo dostop do natančnejših orodij za generiranje testov, lahko ustvarijo posamezne teste z vprašanji iz različnih kategorij, lahko ustvarijo ujemanja in vprašanja z več možnimi odgovori ter lahko dostopajo do javne knjižnice testov. Ni razloga, da bi se učenci registrirali, saj so dodatne funkcije uporabne samo za učitelje.

<https://www.commonsense.org/education/reviews/that-quiz>

ZAKLJUČEK

TaKviz je odlično orodje, saj ponuja:

- Brezplačno storitev za učitelje, ki želijo papirnate teste nadomestiti s spletnim testiranjem.
- Spletno redovalnico, ki omogoča hitro analizo napredka razreda in posameznega učenca.
- Izmenjavo za učitelje, da delijo vire, ki jih ustvarijo.
- Stran za spretnosti za študente, še posebej uporabna za vajo matematike in preverjanje znanja.

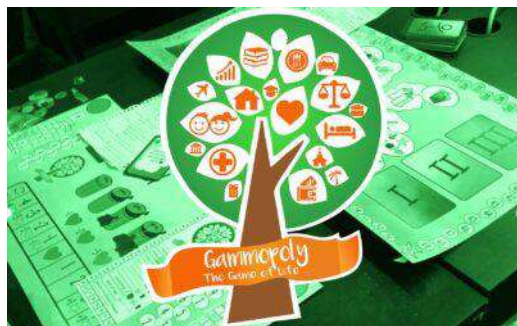
2.18 Gammopoly

Spletna povezava

<https://gammopoly.infoproject.eu/>

Izdajatelj/avtorji:

Projekt (šifra projekta 2019-1-RO01-KA204-063821) financira Evropska komisija v okviru programa Erasmus+ KA2



<https://www.youtube.com/watch?v=K7rAL24m6Z8>

video tutorial

KRATEK POVZETEK

Projekt "Gammopoly – Igra življenja za izobraževanje odraslih" je projekt strateškega partnerstva na področju izobraževanja odraslih, ki ga je v obdobju 20 mesecev razvil konzorcij 5 evropskih organizacij iz Romunije, Italije, Portugalske, Španije in Poljske. Glavni cilj je bil olajšati dostop odraslih do inovativnih metod neformalnega izobraževanja, s katerimi lahko razvijajo ključne kompetence in življenjske sposobnosti za boljše vključevanje na trg dela, ki je vse bolj usmerjen v tehnologijo in stalno usposabljanje.

Projekt se sooča s potrebo odraslih, da so nenehno osredotočeni na svoj osebni, poklicni in družinski razvoj, da lahko sprejemajo zdrave odločitve za svoje življenje. Pomembna je tudi potreba strokovnjakov za izobraževanje odraslih, ki nimajo zelo razširjenih orodij za osebni razvoj odraslih, vključno z razvojem socialnih veščin, ključnih kompetenc in sposobnosti za zdrav življenjski slog. Za odgovor na te potrebe in probleme je pet organizacij predlagalo nov intelektualni produkt – družabno igro Gammopoly, ki vključuje metodologijo dela na področju izobraževanja odraslih in spletno stran, preko katere promovira tovrstne instrumente neformalnega izobraževanja. Prav tako priročnik s priporočili za strokovnjake, ki delajo z ljudmi s težavami (kot so invalidi, begunci, migranti, osebe z nižjim socialno-ekonomskim ozadjem).

Glavni cilji projekta so:

O1. Omogočanje razvoja ključnih kompetenc, ki se zahtevajo pri zaposlovanju iz Evrope, za odrasle, z razvojem nekaterih inovativnih orodij za neformalno učenje na izobraževalnem področju – projekt predlaga razvoj družabne igre, ki se lahko igra z družino, s skupino prijateljev, ampak tudi kot aktivnost na team-building srečanjih ali med delavnicami osebnega razvoja za odrasle.

O2. Povečanje delovne usposobljenosti strokovnjakov s področja izobraževanja odraslih (trenerjev, psihologov in psihoterapevtov, psiholoških svetovalcev, trenerjev, kadrovikov itd.) za razvoj nekaterih inovativnih dejavnosti z namenom lažjega vključevanja odraslih na trg dela, ampak tudi njihovo vključevanje v bolj raznolike skupine, glede na poklice ali izobrazbo in socialno-ekonomsko ozadje.

O3. Razvoj organizacijske sposobnosti za 5 organizacij s področja izobraževanja odraslih za razvoj inovativnih delovnih orodij na tem področju, v okviru dejavnosti z odraslimi in razširitev ponudbe izobraževalnih storitev zanje, za zmanjšanje neskladja in konkurenčnosti na trgu dela med mladimi in odraslimi, pri čemer se na enoten način povezujejo posebnosti in izkušnje vsake ciljne skupine.

Glavni cilj igre:

- ❖ je razvijati spretnosti v več fazah življenjskega cikla. Morali boste sodelovati s svojim partnerjem, da se boste soočili z izzivi, na katere boste morda naleteli med igro. Skupaj sprejemajte najboljše odločitve za rast družine!

ZAKLJUČEK

“GAMMOPOLY: “igra za življenje” je družabna igra, ki temelji na sistemski teoriji faz življenjskega cikla družine, ki meni, da gre vsaka oseba/družina skozi zaporedne stopnje razvoja skozi življenje in na prehodih iz ene faze v drugo. Vsaka oseba/družina je pred izzivom pridobiti določene veščine, življenjske spretnosti itd., da bi se soočila s težkimi situacijami in se prilagodila novi stopnji razvoja.

Navodila za igro najdete tukaj: [RULEBOOK \(1\).pdf - Google Drive](#)

2.19 GeoGuessr

Spletna povezava

<https://www.geoguessr.com/>

Izdajatelj/avtorji:

GeoGuessr je na voljo kot aplikacija za iOS in Android, vaš računalnik pa vam omogoča tudi dostop do igranja v naših aplikacijah.



KRATEK POVZETEK

Učitelji lahko Geoguessr uporabljajo kot razširitev dejavnosti v učilnicah geografije ali svetovnih kultur ali kot vajo medijske pismenosti in kritičnega razmišljanja na katerem koli vsebinskem področju. Služi lahko kot poziv k poučevanju in učenju raziskovalnih veščin, kot začetek razprave o razlikah v geografskih in gradbenih značilnostih na različnih mestih ali kot navdih za igre, ki jih oblikujejo učenci z uporabo brezplačnih spletnih virov, kot so zbirke fotografij. S predano igro in bolj poglobljeno razpravo v majhnih skupinah ali celotnem razredu lahko učitelji uporabljajo Geoguessr za krepitev osnovnega znanja učencev o geografiji in raziskovanje krajev, ki so nova za učence in celo za učitelje.

Učence razdelite v skupine in jim dodelite vloge, kot so raziskovalec, snemalec ali iskalec zabavnih dejstev, da dodate več okusa lokacijam, ki jih identificirajo, in jih spodbudite, da svoje ugotovitve predstavijo vrstnikom. Učenci se lahko tudi povežejo z učenci v svojih šolah ali po vsem svetu, da si izmenjajo izzive in gradijo odnose.

Brezplačni računi omogočajo uporabnikom, da igrajo pet minut vsakih 15 minut, kar bi lahko delovalo kot ogrevanje ali aktivnost ob koncu pouka. Če ima vaša šola račun Pro, spodbudite učence, da naredijo lastne izzive z zemljevidi. Naj ustvarijo zemljevide, ki imajo osebni pomen ali temeljijo na temi, ki jo preučujete v razredu. Če v proračunu ni prostora za naročnino, lahko vaša učilnica vsak dan še vedno igra drug zemljevid, skupaj z dnevnim izzivom, in igra možnost brezplačnega sveta. Učitelji in učenci lahko ustvarijo tudi lastne kvize in se kvizu pridružijo s kodo QR.

Geoguessr je zasvojljiva uganka v spletu ali kot aplikacija za Android ali iOS, ki učencem naloži ugibanje lokacije slik Google Street View in Mapillary z vsega sveta. Z raziskovanjem območja slike, brskanjem po njem za namigi in kritičnim razmišljanjem o tem, kar vidijo, študentje poskušajo zožiti, kje na svetu bi to lahko bilo. Z uporabo namigov, kot so prometni znaki, jeziki, okolje, topografija in osebne izkušnje, učenci uporabljajo tudi svoje raziskovalne sposobnosti za prepoznavanje natančne lokacije.

Za ugibanje učenci spustijo žebliček na zemljevid poleg slike in jo po potrebi povečajo, da jo natančneje postavijo. Na koncu vsakega kroga igra igralcem pokaže, kako blizu so njihova ugibanja dejanski lokaciji, in dodeli točke glede na bližino. Po petih krogih se prikaže povzetek s skupnim številom točk. Igralci lahko delijo igre s prijatelji in jih izzovejo, da izenačijo svoje visoke rezultate.

Spletno mesto vključuje zemljevide, ki so jih ustvarili uporabniki Geoguessr, in dnevni izziv. Študenti z brezplačnimi računi lahko izvajajo dnevni izziv in en zemljevid na dan, skupaj z izvirnim brezplačnim zemljevidom sveta, kolikor pogosto želijo. Študenti z računi Pro lahko izdelujejo in shranjujejo svoje zemljevide, igrajo poljubno število zemljevidov, tekmujejo s prijatelji, ustvarjajo lige in nimajo oglasov med krogi. Za vse račune profili igralcev spremljajo statistične podatke, kot so najboljši krog, povprečni rezultat, število odigranih iger in nedavna dejavnost. Študenti si tudi prislužijo značke za doseganje različnih mejnikov. Eno opozorilo: uporabniki lahko svoje igre, od katerih nekatere vsebujejo opozorila o vsebini za odrasle, predvajajo v živo prek Twitcha, zato bodo učitelji želeli zagotoviti, da filtri vsebine njihove šole delujejo.

Geoguessr pomaga rešiti izziv za učitelje družboslovja: pomanjkanje zanimanja za razumevanje svetovne geografije. Če v svojo učilnico vključite kraje po vsem svetu, bodo učenci morda naravno radovedni in motivirani, da izvedo več. Otroci lahko celo uporabijo večšine branja zemljevidov in postopek izločanja, da zožijo svoje izbire. Medtem ko rešujejo uganko ali poskušajo premagati prijateljev najboljši rezultat, imajo učenci priložnost, da se nekaj naučijo o svetu, njegovih regionalnih razlikah, ekosistemih in prebivalcih, tako v mestnem kot v podeželskem okolju.

Ko učenci ugibajo lokacijo, je na voljo le malo informacij o vsakem mestu, kar ustvari izkušnjo na ravni površine. Medtem ko lahko učenci uporabijo svoje sposobnosti kritičnega razmišljanja, da opazujejo znamenitosti, jezike, arhitekturo in geografske značilnosti, da bi ugotovili lokacijo, je malo priložnosti, da bi izvedeli več o kraju, razen njegove lokacije na zemljevidu.

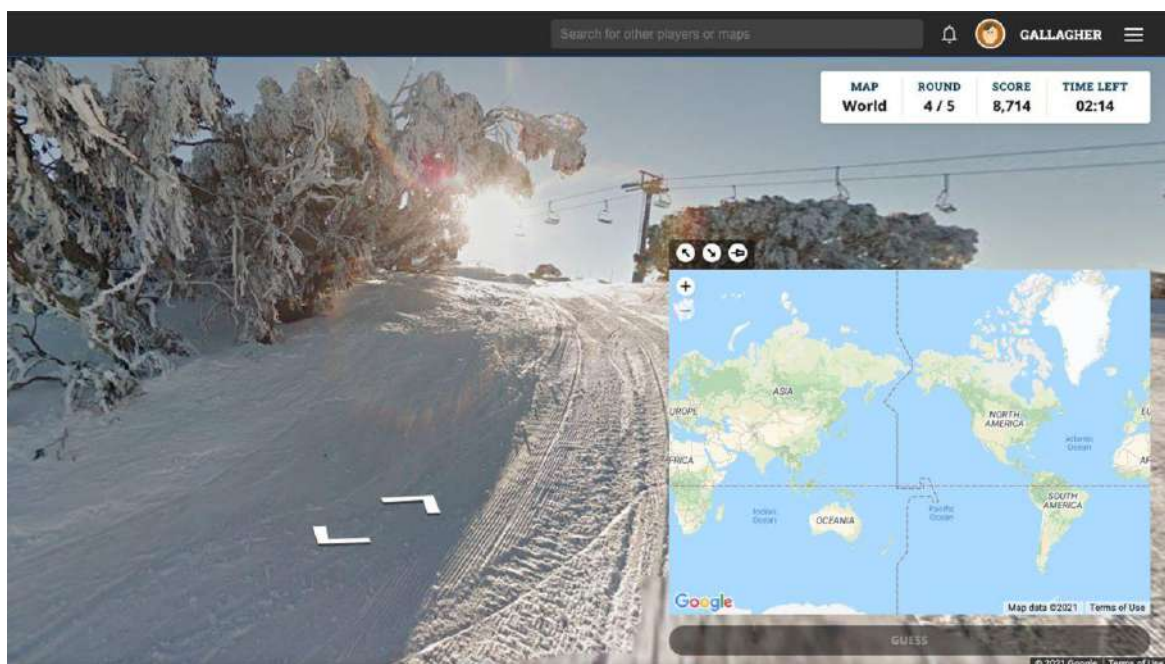
Geoguessr je platforma za negovanje večšin 21. stoletja. Lahko je dober motivator za razmišljanje o geografiji in kulturi ter za razvijanje večšin sklepanja in kritičnega razmišljanja v okolju, ki ga vodijo sami, v majhnih skupinah ali celotnem razredu. Medtem ko bodo zagotovo razvili nekaj lastnih strategij, bodo študentje imeli koristi od nekaterih navodil in pomoči pri spodbujanju premišljene igre in sodelovanja. Z ustvarjanjem lastnih zemljevidov lahko učenci svoje geografske študije prenesejo na lokalno raven kjer koli na svetu.

<https://www.commonsense.org/education/reviews/geoguessr>

GeoGuessr je na voljo v 10 različnih jezikih. Jezik lahko izberete v nogi spletnega mesta pod "Spremeni jezik".

ZAKLJUČEK

GeoGuessr je najbolj zabavna igra na svetu! Enostaven za učenje, a res težko obvladljiv, zato resnično zasvoji! In hkrati se naučiš veliko o svetu! Všeč vam bo novi način igranja s prijatelji, kjer lahko ustvarjate zabave in igrate proti prijateljem in družini!



2.20 VODJA

Spletna povezava

LEADER

<https://leadertheproject.com/project/>

Izdajatelj/avtorji:



LEADER je projekt Erasmus+, katerega namen je podpreti študente v poklicnem izobraževanju in usposabljanju (VET) pri razvoju ustreznih mehkih veščin, ki jim omogočajo, da prevzamejo nadzor nad svojo kariero.

Mehke veščine se nanašajo na kompetence, ki so potrebne za komunikacijo, sodelovanje in produktivno delo. Na najbolj konkurenčnih trgih dela delodajalci ne iščejo le tehnične sposobnosti in strokovnega znanja. Namesto tega iščejo kandidate, ki lahko postanejo vodje, samo vodenje pa je odvisno od tehničnih in »ljudskih veščin«.

Igra je pripravljena za učenje mehkih veščin:

1. KOMUNICIRANJE
2. POSLUŠANJE
3. VODENJE
4. PRILAGODLJIVOST
5. EMPATIJA
6. ODLOČANJE
7. UPRAVLJANJE S ČASOM
8. SODELOVANJE
9. USTVARJALNOST
10. REŠEVANJE PROBLEMOV

KRATEK POVZETEK

Igra LEADER je bila razvita kot praktičen in vodilni instrument za pouk ali usposabljanje. To je orodje, ki temelji na aplikaciji, ki ga lahko prenesete iz trgovine Google Play ali Apple App Store in lahko igrate dejavnosti, predstavljene na platformi, lahko pa tudi integrirate svoje dejavnosti.



Ima večjezično funkcionalnost in lahko se odločite za vmesnik v več jezikih. V igro lahko vstopite kot moderator ali igralec.

Za igranje igre LEADER potrebujete pametni telefon ali tablico. Za večji pregled je priporočljiva uporaba tablice, saj je zaslon večji in lažje spremljate vse aktivnosti učencev. Učenci potrebujejo svoj pametni telefon, da se lahko prijavijo s kodo sobe in vstopijo v igro. Pomembno je, da študentom pojasnite, da svojega pametnega telefona ne morejo uporabljati za druge namene, da jih med igranjem igre ne bodo motili. Postopek prenosa resne igre LEADER se med Androidom in iOS razlikuje, vendar je enak za učitelje in študente. Sledite spodnjim korakom:

Aplikacija vam bo začela ponujati dve možnosti; »Sem moderator« in »Sem igralec«. Za obe možnosti so navodila na voljo v uporabniškem priročniku igre Leader <https://drive.google.com/file/d/14nAA2IaC213Val0GV0q0k9GY4hCwJg-q/view>

Prav tako lahko najdete popoln in izčrpen opis vseh aktivnosti na spletu, na njihovi platformi LEADER <https://leadertheproject.com>

ZAKLJUČEK

Resna igra, imenovana "LEADER Game", je na voljo kot prenosljiva mobilna aplikacija v trgovinah Google Play in App Store in je bila razvita za lažje izvajanje dejavnosti usposabljanja. Zainteresirane trenerje in pripravnike, ki delujejo na področju poklicnega izobraževanja in/ali podjetništva, spodbujajo k uporabi teh orodij za pridobitev novih osebnih in poklicnih moči. Spretnosti, ki jih pridobite s to resno igro, se nanašajo na sposobnosti, ki so povezane z delom in interakcijo z drugimi ljudmi in vključujejo: komunikacijo, empatijo, timsko delo, ustvarjalnost in še veliko več.

2.21 SODELUJTE S® STAREJŠIMI ODRASLIMI

Spletna povezava

Engage with® Older Adults

<https://engagewith.org>

Izdajatelj/avtorji:

Engage with® Skills Training Program

Neprofitna pobuda Združenja za duševno zdravje Marylanda

Heaver Plaza

1301 York Road, Suite 505

Lutherville, MD 21093



KRATEK POVZETEK

Modul za usposabljanje spretnosti Engage with® Older Adults se osredotoča na razvoj spretnosti, potrebnih za delo s starejšimi odraslimi, njihovo nego in/ali podporo v vseh fazah procesa staranja. Modul za starejše odrasle se začne z »Osnovnimi veščinami«, »Kaj mora vsak vedeti«. To je štiriurno, samostojno usposabljanje, ki temelji na spretnostih in zagotavlja celovito osnovo spretnosti, ki ima za udeležence takojšnjo praktično uporabo. Usposabljanje o temeljnih veščinah ponuja uvod v pristop Engage with® Older Adults in je potrebno pred obiskom katerega koli od razpoložljivih dodatkov.

Program za usposabljanje starejših odraslih na domu Engage with® uporablja inovativen interaktivni pristop igrifikacije, ki je enostaven za uporabo. Udeleženci se registrirajo prek spletnega portala za usposabljanje Engage with® in prejmejo povezavo za vstop v okolje za usposabljanje. Ko so udeleženci prijavljeni v svet vadbe v živo, so povabljeni, da prilagodijo svoj študentski avatar, da bo ustrezal tistemu, s katerim se najbolj identificirajo. To je priporočljivo, ni pa obvezno za popolno udeležbo v programu usposabljanja. Svet Engage with® Skills Training je poglobljen, virtualni svet, zasnovan tako, da vas poveže z drugimi udeleženci v živo z vsega sveta. Čeprav ni treba polno sodelovati v programu usposabljanja spretnosti, udeležence spodbujajo, da raziščejo svoje okolje in izkoristijo določena območja za srečanje z drugimi živimi študentskimi avatarji, kot sta območje za obiske in glavno predverje. Ko se virtualno usposabljanje začne, se študentski avatarji odpravijo v našo dvorano, kjer si lahko izberejo svoj sedež. V avditoriju bodo udeleženci sodelovali z živim certificiranim inštruktorjem.

Osnovne spretnosti: kaj mora vsakdo vedeti

- ❖ Izkazujte spoštovanje
- ❖ Zmanjšajte vpliv stigme
- ❖ Aktivno poslušanje
- ❖ •Nebesedna komunikacija
- ❖ Besedno izražanje
- ❖ Sodelujte na smiselne načine
- ❖ Ugotovite dejavnike tveganja za samomor
- ❖ Zmanjšajte napetosti

Učni cilji

- ❖ Uporabljajo veščine, ki povečujejo njihovo sposobnost učinkovitega sodelovanja s starejšimi odraslimi.
- ❖ Pojasnite vedenjske zdravstvene težave, ki prizadenejo nekatere starejše odrasle.
- ❖ Preučite, kako spremembe v našem telesu, povezane s starostjo, vplivajo na našo sposobnost predelave in okrevanja po učinkih zdravil, prepovedanih drog in alkohola.
- ❖ Opišite normalen proces staranja.
- ❖ Povzemite »novo« kulturo staranja.
- ❖ Ugotovite, kako starejši odrasli gledajo nase, vključno z njihovimi izkušnjami in perspektivo, pričakovanji in potrebami.
- ❖ Klasificirajte stigmo v povezavi s staranjem.
- ❖ Uporabljajte namensko komunikacijo, vključno z aktivnim poslušanjem, neverbalno in verbalno komunikacijo.
- ❖ Razlikovati dejavnike tveganja, ki povečajo tveganje za samomor pri starejših odraslih.
- ❖ Navedite primere, kako umiriti razdraženo ali agresivno starejšo osebo.



Za ta virtualni trening spretnosti ni potrebna posebna oprema ali programska oprema za prenos, potrebujete le internetno povezavo in napravo s tipkovnico.

ZAKLJUČEK

Ta program ponuja popolnoma poglobljeno okolje z uporabo inovativnega večuporabniškega pristopa igrifikacije za virtualno usposabljanje v živo. To vključuje videoposnetke, kvize, igre in interakcije v majhnih skupinah, vse pa je zasnovano za informiranje in sodelovanje z uporabo interakcije v realnem času.

Treningi spretnosti Engage with® imajo dokazano učinkovitost, ki temelji na dokazih. Dvoletna ocena Univerze v Marylandu je razkrila manjšo fluktuacijo osebja, izboljšano zadovoljstvo osebja in ustvarila pozitivne spremembe v vedenju, povezanem z interakcijami osebja s starejšimi odraslimi. Treninge veččin Engage with® vodijo strokovnjaki z licenco, ki so izkušeni in nadarjeni učitelji z močnim kliničnim ozadjem. Ni samostojnega predela ali domačih nalog, ki bi jih morali skrbeti ali spremljati – samo samozadostna, poglobljena spletna izkušnja.

Številni programi usposabljanja, ki jih vodijo inštruktorji, zahtevajo, da organizacija najprej usposobi svoje ljudi za inštruktorje, ti pa nato usposablajo osebje v različnih učnih načrtih. Ta proces lahko traja mesece, zahteva posebno osebje, ki poučuje določen kurikulum, in ga je treba ponoviti, če to osebje odide. Usposabljanja spretnosti Engage with® so na voljo takoj, izvaja jih osebje Engage with® in ni potrebna naročnina – usposabljate lahko čim manj osebja ali toliko osebja, kot želite, kadar želite.

Usposabljanja spretnosti Engage with® so sestavljena iz 4-urnega usposabljanja osnovnih spretnosti, ki pokriva, »kar mora vsak vedeti«, in petih dodatnih 2-urnih dodatkov, ki se poglobijo v ključna področja, tako da je na voljo skupno 14 ur usposabljanja. V njihove najbolj priljubljene pakete usposabljanja je vključeno posvetovanje pred usposabljanjem, ki identificira pomembna in občutljiva področja vaše delovne sile in temu primerno prilagodi vašo izkušnjo usposabljanja. Za naše najmočnejše pakete usposabljanja je na voljo tudi posvetovanje po usposabljanju. Ko vaše usposabljanje napreduje, ta posvetovanja po usposabljanju v obliki konference o primerih, ki jih vodi certificirani psihiater, vaši ekipi omogočajo, da razišče zahtevna vprašanja in pridobi smernice o uporabi načel Engage with® v realnem času.

3. ZAKLJUČEK

Identificirani so bili štirje elementi igre, ki lahko pomagajo učiteljem pri uspešni igrifikaciji učnih dejavnosti v razredu:

- a) svoboda do neuspeha,
- b) hitre povratne informacije,
- c) napredovanje in
- d) pripovedovanje.

Učitelji bi morali pri uvajanju teh elementov iger v učne načrte razmisliti o tem, kaj bo njihovim učencem najbolj pomagalo pri učenju, kar bo opazno preko povečane motivacije in angažiranosti učencev. Če želijo učitelji narediti lekcijo bolj zabavno, morajo razmisliti, katere igre in funkcije igre so najbolj primerne za to posebno situacijo. Nekaterim učencev bolj ustreza tekmovanje, drugi se morda raje osredotočijo na sodelovanje.

Kot kaže raziskava, obstajajo specifični elementi, ki so ključni pri motiviranju igralcev. Če in ko so ti elementi dobro implementirani, igrificirane lekcije še vedno ohranjajo učne cilje iz uradnih učnih načrtov, vendar igrifikacija naredi učni proces zabaven in zanimiv. Spodaj je seznam najpomembnejših elementov igrifikacije:

- Akcija (cilji)
- Družabnost (tekmovanje)
- Obvladovanje (točkovanje)
- Dosežek (nagrade)
- »Potopitev« (igranje vlog)
- Kreativnost (prilagajanje)

Ko učitelji sprejmejo funkcije, kot so tiste, ki so navedene v lekciji, tudi če rezultat ni ravno igra, je lekcija igrificirana.

Spodaj je le nekaj nasvetov kako dvigniti angažiranost v učilnici:

- **Spremenite učenje v naloge.** Motivirajte učence tako, da učne cilje spremenite v naloge. To so lahko samostojne naloge (»Zberi tri dejstva o francoski glasbi«) ali naloge za celoten razred (»Preberi 50 člankov do naslednjega ponedeljka«). Ponudite jim možnosti, s katerimi nalogami lahko nadaljujejo, ne le s pomočjo različnih oblik učenja, ampak jim nudite tudi večji nadzor nad učenjem.
- **Povezujte klasične igre s šolskimi predmeti.** Mnogi učitelji so preglede poglavij že spremenili v kviz. Toda to je lahko le začetek. Razmislite o spremembi igre za pridobivanje nepremičnin, ki vam je všeč (Monopoly), tako da bodo nepremičnine zgodovinske lokacije ali znamenitosti. Naj se učenci igrajo besedno igro, vendar nagradijo določene kategorije »težkih« ali »specifičnih« besed.
- **Ustvarite avatarje v razredu:** učitelji lahko naročijo učencem, da ustvarijo alter-ego, ki jih lahko prilagodijo in na njih gradijo. Lahko »odklenejo« različne modifikacije z dokončanjem nalog v razredu ali razvijejo različne sklope spretnosti, kot sta »inženir« ali »pisec«, ki jih je mogoče spremeniti v projekte po meri.
- **Nagradne značke:** To lahko obsega od razdeljevanja preprostih natisnjenih značk po opravljeni nalogi do digitalnih značk, oblikovanih posebej za cilj. Ko se odločate, katere vrste značk boste podelili,



pomislite na vse učence. Osredotočite se na nagrajevanje zdravih učnih navad, kot je osredotočenost ali vztrajanje ob neuspehu, namesto da preprosto nagrajujete dobre ocene.

Konec koncev je edina omejitev učiteljeva domišljija. Kritično razmišljajte o tem, kaj dela igro, ki jo poznate, zabavno in bodite pozorni na načine za doseganje učnih ciljev z igrifikacijo.

Igrifikacija izobraževanja je tu, da ostane in upajmo, da bo spremenila način, kako (še vedno) gledamo na učne procese.

Naslov projekta: S4EG – Spretnosti za zaposlitev s pomočjo resnih iger

Številka pogodbe o dodelitvi sredstev: 2020-1-Slo1_K204-075931

Izdajatelj: Ljudska univerza Ptuj, Slovenija

Za izdajatelja: Petja Janžekovič, Tanja Božič

Urejanje: Partnerstvo projekta ERASMUS+ S4EG

© Avtorji: Charitini-Maria Skoulidi (GR), Panagiotis G. Anasstasopoulos (GR),

George Kyriakides (GR), Pierre Carrolaggi (FR), Almudena Gonzales (ES),

Olesea Balan (DE), Tanja Božič (SI) in Petja Janžekovič (SI).

Vsi prispevki odražajo izključno mnenja avtorjev.

Za vsebino odgovarjajo avtorji.

INTERAKTIVNA PDF BROŠURA

Datum: Januar 2023

Avtorske pravice: Partnerstvo projekta ERASMUS+

S4EG – Spretnosti za zaposlitev s pomočjo resnih iger

Postavitev in oblikovanje: Artists&Poors's (SI)