

Escape room

Igrifikacija u nastavi

Tina Cvijanović

Suvremena nastava –inovativni nastavnici

- Istraživačka nastava
- Problemska nastava
- Projektna nastava
- Igrifikacija

Igrifikacija u obrazovanju

- Igrifikacija predstavlja upotrebu tehnika (dinamika, konstrukcija i mehanizama), općenito poznatih iz društvenih igara, s ciljem promocije određenog oblika ponašanja.
- Primjenjuju se elementi igre u zabavnom okruženju kako bi se povećala motivacija, trud ili lojalnost
- Obrazovanje je područje u kojem se ti „uzorci“ mogu primijeniti i poslužiti kao pomoćno sredstvo za MOTIVACIJU

Uspješna igrifikacija mora sadržavati

- **Dinamika** – percepcija i iskustvo igre, a uključuje elemente kao što su crtež, narativni stil, cilj.
- **Mehanika** – set pravila, tj. ono što igru pokreće naprijed.
- **Elementi** koji služe za vrednovanje igrača/učenika.

Upotrebom igara u procesu učenja dolazi do aktivnog uključivanja igrača (učenika) u igru i težnju ka **rješavanju problema**.

Igra treba

- Postaviti cilj
- Pobuditi emocije
- Voditi igrača/učenika dobro isplaniranom rutom

Rezultat

Zadovoljstvo i usvajanje novih informacija.

Nagrade u obliku:

- sakupljanja bodova
- sakupljanja i osvajanja bedževa
- prolaska na višu razinu/nivo
- te druge razne oblike praćenja napretka učenika

Time se potiče **motivacija** i **zanimanje** za predmet, usvajaju ishodi i postiže **cilj** učenja.

Iskustvo očaravajuće obuzetosti



Uvjeti

- ciljevi su jasno postavljeni/definirani na svakom koraku puta,
- postoji trenutna povratna informacija na djelovanje,
- postoji ravnoteža između izazova (problema) i vještina.

Dimenzije

- Pažnja je usmjerena na ograničeno podražajno polje
- Prisutne su potpuna koncentracija, potpuna uključenost.
- Akcija i svjesnost djeluju istovremeno.
- Prisutan je osjećaj slobode od počinjenja pogreške.
- Nestaje samo-svjesnost.
- Osjećaj za vrijeme nestaje
- Doživljeno iskustvo je samo sebi nagrada

Prednosti

- Poticanje **više razine uključenosti igrača** (učenika) te postizanje visoke razine koncentracije, interesa i pažnje.
- **Sadržaj** postaje **privlačniji** (tj. ono što se treba naučiti).
- Postizanje željenih **ciljeva** i učinaka unutar **kraćeg** vremenskog perioda.
- Stvaranje mogućnosti za **dizajn**, nadgledanje (opažanje) i utjecanje na ponašanje sudionika.
- Emocionalni **stav** učenika prema igri je **pozitivniji** nego prema "klasičnom načinu" učenja.
- Učenici **duže pamte** kroz igru naučene sadržaje pa je i razina primjenjivosti tako stečenog znanja viša.
- Igre simulacije pozitivno utječu na **osjećaj kontrole** situacije, okoline i vlastite sudbine jer učenik stječe dragocjeno iskustvo koje inače ne bi mogao steći.

Izazovi

- Nedostatak precizno definiranog cilja može umanjiti razinu učinkovitosti u usporedbi s primjenom tradicionalnih metoda.
- Ponekad je teže postići ravnotežu između obrazovnih komponenti i komponenti same igre.

Pimjer rada s učenicima

Escape room – Dani otvorenih vrata – ssplce

Ostali primjeri u arhivi [Loomen kolegija INFORMATIKA CKR](#), u metodičkom priručniku