06.03.2025. 12:24
Pogledano: 1,000 puta

# Igrifikacija (engl. Gamification) u učenju

Učenička neaktivnost i neuključenost u nastavi je jedan od najvećih problema s kojim se suočavaju današnje škole. Igrifikacija (gamifikacija) je prilika za povećanje interesa učeničke motivacije, povezivanja, te osnaživanja njihove komunikacije.



***PEDAGOŠKA UVJERENJA***

„Izaberi posao koji voliš, i nećeš morati raditi ni dana u životu“ bile su riječi zbog kojih danas

predajem u školi. Iz velike ljubavi prema svome zanimanju, nastavnici ulažu mnogo truda, učenja i istraživanja da bi svoje časove učinili što zanimljivijim. Nažalost, sve materijale koje svakodnevno vrijedno pripremamo, sve informacije koje se trudimo da prenesemo, sve izvrsne prezentacije koje odradimo, učenici će donekle zaboraviti. Ali, smatram da sigurno neće zaboraviti naš osmijeh, naš pozitivan pristup i našu ljubav prema tome što radimo, te da će naučiti da je svaki posao lahak ukoliko se obavlja s ljubavlju.

Koliko god naš odnos sa učenicima bio bitan, toliko su i bitne tehnike i metode koje koristimo u nastavi. Smatram da je posao nastavnika jedan od najboljih poslova na svijetu jer imamo priliku da radimo s osobama koje su zabavne, smiješne, energične i kreativne. Kad bismo upitali jednu od tih zabavnih, energičnih i

kreativnih osoba šta misle o školi, vjerujem da bi većinom dobili upravo suprotne odgovore od onog što oni i učenje zapravo jesu.

Da bi motivisali današnje učenike, smatram da učenje treba da bude prije svega zabavno, zanimljivo i motivirajuće. Nove generacije su zapravo generacije igrača video igara koje mnogo vremena provode igrajući se, pa zašto jednostavno ne iskoristiti tu situaciju i upotrijebiti elemente igre u nastavi? Koristeći igre u nastavi učenici gledaju na odgojno obrazovne ciljeve i postignuća kao nešto proaktivno, dinamično i zabavno, a ne kao na nezanimljivo i obavezno.

Učenička neaktivnost i neuključenost u nastavi je jedan od najvećih problema s kojim se suočavaju današnje škole. Igrifikacija

(gamifikacija) je prilika za povećanje interesa učeničke motivacije,

povezivanja, te osnaživanja njihove komunikacije i dijeljenja. Ona

predstavlja upotrebu mehanizama, dizajna i elemenata igre u svrhu promicanja motivacije, truda i lojalnosti. S igrifikacijom učenici sakupljaju bodove, prelaze razine, koriste svoje moći i osvajaju nagrade. Inspirisan igrifikacijom odlučio sam svoju učionicu pretovriti u jednu veliku video igru. U prilogu vam predstavljam kako da svoju učionicu pretvorite u igru i povedete svoje učenike na nezaboravnu avanturu učenja.

***DETALJAN OPIS:***

***POLAZIŠTA***

Učenička neaktivnost i neuključenost u nastavi je jedan od najvećih problema s kojim se suočavaju današnje škole. Većina učenika smatra da je škola dosadna i nezanimljiva. Ukoliko pogledamo unazad nekoliko godina možemo primjetiti da tehnologija veoma brzo napreduje, te da današnje generacije provode veliki dio svoga slobodnog vremena na svojim eletronskim uređajima. Suvišno je govoriti koliki uticaj tehnologija ima na sve nas, a pogotovo na najmlađe generacije. Razvoj tehnologije donosi i nama prosvjetnim radnicima velike prilike da transformišemo dosadašnje učionice u zabavne i nezaboravne

avanture. Do 21. godine života, prosječna osoba će odigrati do 10 000 sati video igrica, što je otprilike jednak broj sati koji učenici provedu u školama kroz svoje osnovno obrazovanje. Video igre za učenike nisu ništa strano, nasuprot učenici su eksperti za igre. Zapitao sam se, zašto ne iskoristiti to njihovo znanje i energiju u

nastavi? Ubrzani ritam razvoja informacijsko komunikacijskih tehnologija odražavaju se na rast i razvoj djece, učenika i mladih. Današnje generacije su zapravo generacije igrača video igara koje puno vremena provode igrajući se. Takve generacije nazvane su "millennial" generacije. Spomenute generacije su od malena okružene napretkom i razvojem informacijsko komunikacijskim tehnologijama. U skladu s time komuniciraju sa sobom i s okolinom. Iz te perspektive igrifikacija (gamifikacija) je prilika za povećanje interesa djece, motivacije, povezivanja, te osnaživanja njihove komunikacije i dijeljenja. S igrifikacijom učenicima omogućuje se korištenje dobro osmišljenih mehanizama koji omogućuju osvajanje bedževa, sakupljanje bodova, prelazak razina ili osvajanje nagrada. Zbog tih bi aktivnosti učenici gledali na odgojno obrazovne ciljeve i postignuća kao nešto proaktivno, dinamično i zabavno, a ne kao na nezanimljivo i obvezno.
Korištenje igara u nastavi nikad nije bilo jednostavnije. Smatram da učenje trebamo povezati onim što je učenicima već poznatno i na taj način ih motivisati za rad. Korištenjem osnovnih elemenata igara poput istraživanja, skupljanja informacija, stvaranja, suradnje, riešavanja problema i najvažnijeg od svega, uživanja, učenici postaju aktivni sudionici u nastavi.

***CILJ I ŽELJENI ISHODI***

Glavni razlog zbog kojeg sam krenuo u realizaciju ovog projekta jeste da učenike motivišem za rad, da povećam aktivnost na nastavi i da im pokušam približiti i privoliti predmet informatike. Smatram da su njihovи kapaciteti neograničeni ukoliko uspijemo da ih aktivno uključimo u nastavu i motivišemo. Jedan od ishoda bio je da učenici samostalno uvide kako svaki njihov postupak ili odluka je važna kako za njih same tako i za članove njihovog tima. Kroz rad u grupi učenici se međusobno bolje upoznaju, te nauče kako funkcionisati u društvu.
Drugi razlog je što uz pomoć tehnologije imam mogućnost da na veoma jednostavan i na zabavan način kontrolišem disciplinu i rad na času, s kojim učenici koji su inače nemirniji na času zapravo prate čas i aktivno učestvuju u nastavi.
Još jedan od ciljeva je da učenicima koji sporije usvajaju znanje i koji imaju manjak samopouzdanja omogućim da u radu i saradnji sa svojim vršnjacima jednako i ravnopravno učestvuju u nastavi, jer imam priliku da kroz razne zadatke prilagodim svaki čas prema nivou učenika.

***DETALJAN OPIS REALIZACIJE***

Web aplikacija koju koristim u nastavi zove se „Classcraft“. Classcraft je igra koja je ujedno i sistem za kontrolisanje discipline i aktivnosti u nastavi (Engagement Management System (EMS)), ali i mnogo više od toga. Zavisno od vašeg iskustva za igrama, neke vam stvari možda na prvu ruku mogu izgledati nejasne ili teške za shvatiti i implementirati, ali ukoliko pročitate sve do kraja smatram da nećete imati nikakvih problema. Nama nastavnicima može izgledati teško, ali vjerujte da učenici pravila igre shvataju veoma brzo, bez obzira na uzrast. Unutar igre postoji više stvari koje možete raditi, kao npr.:

- Nagrađivati i kažnjavati pozitivna i negativna ponašanja učenika na nastavi. (Na osnovu prikupljenih pozitivnih bodova učenici dobivaju „super moći“ koje mogu koristiti u nastavi, a ukoliko dobiju dovoljan broj negativnih bodova, dobivaju „kazne“ koje moraju odraditi)

● Umjesto klasičnog ponavljanja učenici se bore protiv raznih čudovišta gdje pokazuju svoje znanje iz nastavnog predmeta
● Podijeliti učenike u grupe i dodljeviti im timske zadatke
● Svaki čas učiniti posebnim sa „Slučajnim događajima“
● I mnoge druge stvari
*Napomena: Svaku od navedenih tačaka ću detaljno objasniti u nastavku.
Da biste uspješno koristili Classcraft, potrebno je da prvo shvatimo osnovne koncepte igre, nakon toga ću objasniti kako ih implementirati u nastavi.
Koncept igre
Classcraft pretvara vašu učionicu u igru koju ćete igrati sa učenicima tokom cijele godine. Učenici igraju u timovima svaki sa svojim posebnim likom (avatorom) kojeg kreairaju u igri. Kroz zajednički rad, učenici dobivaju iskustvo (experience points) pomoću kojih napreduju kroz igru (level up) i s tim dobivaju razne
„super moći“ koje mogu koristiti u nastavi. Prije svega trebamo shvatiti pravila igre, a to su:
● Svaki put kada učenik uradi nešto pozitivno na času, kao npr. odgovori tačno na postavljeno pitanje ili pomaže drugim učenicima u radu, nastavnik (koji je vođa igre) učenike nagrađuje sa „bodovima iskustva“ ili Experience Points (XP).

Naravno, vi definišete koje akcije učenika želite nagrađivati, to zavisi od vaših ciljeva u nastavi. Pošto je moja nastava većinom bazirana na praktičnim zadacima, učenici svaki čas moraju završiti jednu kraću vježbu, ukoliko to uspiju dobiju +100XP, ukoliko ne uspiju dovršiti do kraja, ali su se trudili da završe +50XP. Broj aktivnosti koji želite nagraditi je neograničen.
● Ukoliko učenici sakupe određen broj „bodova iskustva“ dobivaju stvarne „super moći“ koje mogu koristiti u nastavi. Super moći su posebne sposobnosti koje učenicima pomažu u domaćim zadacima, testovima, te pružaju učenicima mnoge druge priviligije u učionici. Super moći bira nastavnik, te ih prilagođava uzrastu i (realnim) željama učenika. U nastavku ćete imati priliku da vidite sve moći koje moji učenici mogu koristiti. Sve ideje nisu isključivo moje, nekoliko ideja je došlo od učenika koje sam naravno s velikim zadovoljstvom uključio u pravila igre. Potrebno je izabrati moći zbog kojih će se učenici truditi da aktivno učestvuju u nastavi. Neke od navednih „super moći“ će vam možda na prvu
ruku izgledati nepedagoške i besmislene, ali cilj je da učenici kroz svoj trud i rad dobiju moći koje oni smatraju korisnima. Oni igrajući igru nesvjesno zapravo uče, tako da im zapravo većina njihovih moći koje bi im mogle pomoći na testu i ne trebaju.

Ovdje ću nabrojati samo neke moći, a to su:
o Učenik može jesti i piti na nastavi. (Naravno, inače je to zabranjeno)
o Učenik može jedan dan kasnije predati domaći zadatak ili projekat.
o Učenik može pitati nastavnika za vrijeme kontrolnog rada da li je njegov odgovor na pitanje tačan ili ne.
o Učenik može sjesti na bilo kojem mjestu u učionici. (Učenicima se posebno sviđa ova moć jer inače nemaju pravo da sjede s kim žele, već im ja raspoređujem gdje će sjediti.)

o Učenik u timu koji je imao najmanje bodova na testu ima priliku da ponovo radi test.
o Svi članovi tima imaju 8 minuta više da završe test.
o Učenik može koristiti svoj mobilni telefon u bilo koje svrhe 5 minuta. Moć smije koristiti samo jednom na času.
o Učenici imaju pravo da pogledaju test na 2 minute nekoliko dana prije testa.
o Učenik ima pravo da sluša muziku dok radi na kompjuteru.
o Svi članovi tima dobiju malu pomoć(hint) kako riješiti određeni zadatak na testu.
*Napomena: Sve moći bira nastavnik, te se iste mogu mijenjati i prilagoditi bilo kojem predmetu. Postoji mogućnost mijenjanja pravila igre tokom cijele godine.
● Da bi koristili svoje moći, učenici moraju imati dovoljan broj „akcijskih bodova“ (Action Points ili Mana Points ili AP). Akcijski bodovi se regenerišu svaki dan po malo. Također postoje likovi(characters) u igri koje imaju moć da članovima svoje grupe regeneriše AP.
● „Super moći“ su super, ali da bi igra bila zanimljiva učenici moraju biti oprezni da ne prekrše pravila igre koja postavlja nastavnik. Ukoliko učenik prekrši jedno od pravila vaše učionice, gube „životne bodove“ (Health Points ili HP). Sve aktivnosti za koje moji učenici mogu izgubiti životne bodove. Naravno, vi definišete koje akcije učenika želite kažnjavati i koliko bodova će one nositi, a to opet zavisi od vaših ciljeva u nastavi. Neke od mojih pravila za koje učenici gube „životne bodove“ su:
o Učenik ometa druge učenike ili nastavnika (-10 HP)
o Učenik koristi mobitel za vrijeme nastave bez dozvole (-15 HP)
o Učenik ne radi dnevnik zadatak (-15 HP)
o Učenik nije uradio domaću zadaću (-15 HP)
o Učenik gasi kompjuter na dugme, a ne na normalan način (-10 HP)
o Učenik jede, žvače žvaku ili pije na času (-5 HP)
● Ukoliko učenik kršeći pravila koja ste postavili izgubi sve „životne bodove“ (HP) on/a „pada u borbi“ ili „umire u igri“, te je dužan/a odraditi „presudu“ ili „kaznu“ koju nastavnik definiše. Ukoliko učenik „padne u borbi“, svi članovi njegovog tima također gube životne bodove, što dotatno pridaje važnost timskom radu. Kazne mogu biti bilo šta što će vaše učenike natjerati da se više trude u nastavi, te da poštuju pravila koja sta postavili. Trudim se da kazne ne budu oštre već da samo budu pokretač za učenički napredak i učenje, a u isto vrijeme da budu zabavne i poučne. Ukoliko pogledamo koncept bilo koje igre, njihov fokus nije na kažnjavanju ili gubljenju, već na pobjedi i uspjehu. Prilikom odabira kazni trebali bi obratiti pažnju na te stvari. Kazne dolaze slučajnim odabirom, a kazne koje ja koristim na svom času su:
o Amnezija: Učenik zaboravlja (ne može) koristiti svoje „super moći“ 2 sedmice.
o Učenik mora pjevati ispred cijelog razreda.
o Ukoliko bude imao sreće može se izvući bez ikakve kazne.
o Učenik mora počastiti razred sa slatkišima ili tortom. o Učenik nema pravo napustiti učionicu do kraja polugodišta.
o Učenik mora svoje domaće zadatke predati dan prije ostalih učenika.
o Učenik na kraju časa izlazi zadnji iz učionice, vraća stolice na njihova mjesta, gasi kompjutere, te

počisti učionicu ukoliko je neuredna.
Ukoliko imate učenika koji ne želi izvršiti kaznu koju dobije, to možete riješiti tako što ćete tom učeniku oduzeti pravo da koristi svoje moći sve dok ne izvrši kaznu koju je dobio. Ova metoda se učinila učinkovita jer učenici žele da što prije koriste svoje moći, pogotovo ako se bliži kontrolni rad.
*Napomena: Kazne bira nastavnik, ali smatram da bi trebali upitati učenike šta oni misle i koje su njihove ideje, uključiti njihove ideje u igru, te im s tim dati do znanja da su i njihova mišljenja i olduke bitne.
● Prilikom kreacije svog lika (character-a) učenici imaju pravo da biraju jednu od 3 vrste likova u igri:
Čarobnjak (Mage), Ratnik (Warrior) i Iscjeljitelj (Healer). Svaki lik u igri ima posebne „super moći“, te se one razlikuju od ostalih likova. Učenici moraju izabrati jednu od 3 klase na osnovu super moći koje im pruža svaki lik.
o Ratnici su zaštitnici svakog tima, oni imaju moći da odbrane članove svoga tima, te da priguše štetu koja bi nastala. Oni posjeduju najviše „životnih bodova“ ili HP. U mojoj učionici rantnici imaju 80 HP-a i 30 AP-a. Detaljne moći koje moji ratnici imaju, možete pronaći u Prilogu03.
o Isjecljitelji liječe članove svoga tima tako što im vraćaju „životne bodove“ koje su izgubili, također imaju moć da spase saigrače od kaznih koje bi ih zadesile ukoliko bi izgubili sve
životne bodove. U mojoj učionici iscjeljitelji imaju 50 HP-a i 35 AP-a. Detaljne moći koje moji iscjeljitelji imaju, možete pronaći u Prilogu04.
o Čarobnjaci snadbjevaju svoje suigrače sa „akcijskim bodovima“ (AP) koji su im potrebni da bi mogli koristiti svoje moći. Zbog najvećeg broja akcijskih bodova oni svoje moći mogu koristiti
češće od ostalih. Oni imaju najmanje životnih bodova te im je potrebna zaštita od ostalih suigrača. U mojoj učionici čarobnjaci imaju 30 HP-a i 50 AP-a. Detaljne moći koje moji čarobnjaci imaju, možete pronaći u Prilogu05.
*Napomena: Sve moći definiše nastavnik, ali smatram da bi trebali upitati učenike šta oni misle i koje su njihove ideje, uključiti njihove ideje u igru, te im s tim dati do znanja da su i njihova
mišljenja i olduke bitne. Neke do ideja koje se nalaze u prilozima 03-05 su zapravo ideje koje su došle od učenika.
● Pored toga što učenici dobivaju super moći, učenici mogu prikupljati zlatnike (Gold Pieces ili GP) kako bi unaprijedili izgled svog lika i brže napredovali kroz igru. Moji učenici mogu skupljati zlatnike tako što će:
o Biti tihi dok nastavnik upisuje čas,
o Predati domaće zadatke dan prije roka,
o Pomoći učenicima koji su odsustvovali sa nastave,
o Raditi razne projekte,
o Ukoliko im je rođendan na dan kad imamo čas, učenicima dodjeljujem zlatnike,
o Mnoge druge stvari koje mi se svide kod učenika.
Pored toga što mogu poboljšati svog lika u igri, učenici imaju pravu da nastavniku prodaju svoje zlatnike za bodove na testovima. Zavisno od sistema kojeg koristite možete odrediti koliko zlatnika

će biti određen broj bodova na testu.

Priprema učionice

Sve što vam je potrebno da koristite Classcraft u nastavi jeste jedan računar ili laptop i projektor ili TV koji bi radili u pozadini za vrijeme nastave. Također, postoje i aplikacije za mobilne uređaje kako za Andorid, tako i za IOS operativne sisteme. Ukoliko učenici posjeduju svoje elektronske uređaju, mogu ih koristiti za vrijeme

nastave, ali oni nisu neophodni, dovoljan je samo jedan računar Kada ste pročitali i shvatili osnovne komponente igre, vrijeme je da kreairate svoj račun na web stranici i dodate svoj prvi razred. Najbolji početak bi bio da isprobate sve opcije koje su moguće na „Demo razredu“ s kojim imate pristup svim opcijama sa lažnim učenicima gdje možete vidjeti kako igra funkcioniše. Nakon što kreairate svoj razred, vrijeme je da definišete pravila po kojima će funkcionisati vaša igra. Pozitivna stvar je nakon što kreairate pravila za jedan razred, možete korista ista pravila za sve ostale razrede kojima predajte. Broj razreda je neograničen. Nakon što kreirate svoj prvi razred, potrebno je da dodate učenike kao dio

učionice, te da iste podijelite u timove. Postoji više načina na koji to možete uraditi, detaljno objašnjenje kako kreirati nastavnički račun i svoju prvu učionci možete pronaći u video Prilogu06.

Upoznavanje učenika sa Classcraft igrom Nakon što ste istražili sve mogućnosti koje vam igra nudi i osjećate se spremno da počnete igrati igru, vrijeme je da prezentirate igru učenicima. Najbolji način da učenicima predstavite igru jeste da koristite „Introducer“ opciju koja će kroz video zapise i razne aplikacije učenicima predstaviti igru. Učenicima je potreban otprilike jedan školski sat da savladaju pravila igre i da kreiraju svoje likove u igri. Imate mogućnost da isprintate pravila igre kroz „Introducer“ opciju, te da dokument u nekoliko primjeraka (jedan za svaki tim) dostavite učenicima da bi brže shvatili pravila igre. Ukoliko imate mogućnost da printate dokumnte u školi, veoma dobar način da učenici ozbiljno shvate igru jeste da potpišu „Herojski sporazum“ koji možete pronaći u Prilogu07. Učenici potpisivanjem sporazuma pristaju na pravila igre koja ste unaprijed objasnili, što doprinisu njihovoj ozbiljnosti.

Ukoliko nastavite pratiti „Introducer“ opciju na vrlo brz i jednostavan način ćete učenicima predstaviti igru. Nakon upoznavanja sa igrom, učenici prave svoje likove, biraju grb i pozadinu za svoj tim. Možete zajedno kreirati lika za svakog učenika posebno ili možete pružiti učenicima priliku da na osnovu „super moći“ koji se njima najviše sviđaju sami kasnije na bilo kojem elektronskom uređaju kreiraju svog lika.

Više detalja kako upoznati učenike sa Classcraft igrom možete pronaći u video Prilogu06. Ovo je osnovni dio Classcraft igre. Postoji mnogo dodatnih načina kako možete koristiti Classcraft, ali

najbitnija stvar od svega jeste da počnete sa osnovama, da postepeno dodajte nove opcije onda kada mislite da ste dovoljno spremni, i najvažnije od svega da se zabavite dok igrate igru sa vašim učenicima. Pored opcija koje sam do sad naveo Classcraft nudi raznovrsne opcije koje vam mogu pomoći da na što kreativniji način predajete.

Classcraft je besplatan te ga svako može koristiti, ali postoje određene opcije koje ću navesti za koje je potrebno da imate premium verziju igre, sadržaje koji zahtjevaju premium verziju označit ću sa zvjezdicom (*). Classcraft vam nudi opciju da ukoliko pozovete 10 nastavnika da se priključe igri

možete koristiti sve premium opcije besplatno za cijelu godinu (mjesec dana za svakog nastavnika koji se pridruži). Lično sam pozvao nekoliko nastavnika da koriste Classcraft, čim naprave račun, vi automatski dobijate dodatnih mjesec dana premium opcija. Uzevši sve u obzir možete koristiti sve opcije potpuno besplatno (kao što to ja radim)
ukoliko uključite dovoljan broj nastavnika u projekat.
Dodatne opcije i moja dnevna rutina
U nastavku ću vam prezentovati dodatne opcije koje igra nudi i način na koji ja koristim Classcraft sa svojim učenicima. Naravno, do vas je da li ih vi želite koristiti u nastavi ili ne. Svaka donosi jedan poseban dodatak vašuj avanturi. Dodatne opcije koje postoje u igri su:
● „Kotač sudbine“ (engl. The Wheel of Destiny) – vam pruža mogućnost da pravite nasumičan odabir učenika ili tima prilikom odgovaranja na pitanja ili raznih grupnih aktivnosti.
● „Slučajni događaji“ (engl. Random Events) – Učinite svaki čas posebnim. Možete započeti svaki čas sa iznenađenjem koje donose zabavni događaji i stanja. Koristeći „slučajne događaje“, privlačim učeničku pažnju i pripremam ih za početak časa. Oni mogu biti pozitivni, negativni ili jednostavno zabavni i smiješni. Ponekad čak uključuju i nastavnika. Neki efekti se dešavaju odmah dok neki traju tokom cijelog časa. Slučajne događaje definišete sami, ali prepuručujem da uključite i učeničke ideje te da i njihove ideje implementirate. Da bih vam malo približio kako izgledaju „slučajni događaji“ navest ću nekoliko primjera sa svojih časova:
o Svi učenci jednog tima koji su izabran pomoću „kotača sudbine“ moraju odgovoriti na pitanje koje im postavi nastavnik. Ukoliko tačno odgovore svi dobivaju +150 XP, u suprotnom gube 20 HP.
o Učenici se nisu dobro naspavali sinoć. Svi gube 10 AP.
o Prvo pravilo „Fight club“-a jeste da niko ne prica o „Fight club“u. Svi ratnici moraju raditi u tišini tokom cijelog časa, ukoliko to uspiju svi dobivaju +100 XP.
o Danas je tvoj sretan dan. Jedan nasumično odabran učenik dobiva +1000 XP.
o Poduči nastavnika – Jedan nasumično odabran učenik dobije priliku da poduči nastavnika nešto novo. Ukoliko je to nastavnik već znao, gubi 10 HP, ukoliko nije dobiva +100 XP.
o Odabrani učenik bira pjesmu koju nastavnik mora pjevati ispred razreda.
o Odabrani učenik izaziva na dvoboj drugog učenika u „borbi palčevima“, ukoliko pobijedi cijeli njegov tim dobiva +200 XP.
o Odabrani tim dobije priliku da odgovara na zagonetku koju nastavnik postavlja. Ukoliko tačno odgovore cijeli tim dobiva +100 zlatnika, u protivnom nastavnik im oduzima pola njihovih zlatnika.
o „Ima dosta za sviju“ – učenik sa najmanje „bodova iskustva“ u svakom timu dobiva +300 XP.
o Pronašao si proklet mač... Odabrani učenik gubi -25 AP, ali dobiva +300 XP.
o Rođendanska želja – Učenici kojima je rođendan u tom mjesecu dobivaju +150 XP kao poklon.
o „Anđeli vas čuvaju“ – Danas niko ne može „pasti u borbi“. To su samo neki od „slučajnih događaju“ koji nasumično čine svaki čas jedinstvenim. Neke od „nasumičnih događaja“ možete vidjeti na video Prilogu08. Igra postaje onoliko zanimljiva koliko je vi
uspijete približiti učenicima. Mašta je jedino što vam je potrebno.
● Štoperica* - može se koristiti za bilo kakvu aktivnost u učionici.
● „Borba protiv čudovišta*“ (engl. Boss Battles) - Boss Battles su zabavni načini da pripremite vaše

učenike za predstojeće testove ili kvizove ili jednostavno za procjenu znanja učenika. Umjesto klasičnog ponavljanja učenici odgovaraju na pitanja koja se nalaze na projektoru. Nasumičnim odabirom učenici tačnim odgovorom na pitanje oduzimaju „životne bodove“ „čudovištu“, a netačnim odgovorom „čudovište“ oduzima njima njihove „životne bodove“. Ukoliko učenici uspiju poraziti „čudovište“ slijedi nagrada za cijelo odjeljenje. Većinom Boss Battles koristim kao ponavljanje pred test, što ne znači da se one ne mogu koristiti i na svakom času. Učenici ioanko ne znaju odgovor na pitanje trude se da odgovore da ne bi izgubili svoje dragocjene „životne bodove“. Screenshot jedne borbe protiv čudovišta možete vidjeti na Prilogu09.
Classcraft je postao dio moje učionice, bez koje ni ja ni moji učenici ne bi mogli zamisliti čas informatike. Svaki čas počinjemo sa „slučajnim događajem“, odradimo šta nam događaj kaže i nastavljamo normalno sa časom. Ukoliko vidim neko pozitvno ponašanje učenika, nagradim ga/ju sa „bodovima iskustva“, a negativno ponašanje kaznim oduzimanjem „životnih bodova“. Prije svakog testa ili na kraju jednog poglavlja obavezno se borimo protiv čudovišta koja misle da znaju sve u određenom polju, na što su moji učenici spremni da pokažu svoje znanje i poraze čudovište. Ukoliko neko od učenika iskoristi svoju moć, na aplikaciji prikažem da su ju koristili i nastavljamo dalje sa nastavom. Važno je spomenuti da je Classcraft samo pomagalo u nastavi, te da i dalje predajem na način na koji sam i navikao, samo što sad imam Classcraft u pozadini da mi pomogne.

***EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI***

Rezultati su vidljivi tokom samih časova, gdje učenički osmijesi govore više od riječi. Određene aktivosti slikam i snimam za svoju privatnu arhivu te uz saglasnost učenika pokazujem drugim đacima kako bi se uvjerili da učenje itekako može biti zanimljivo, zabavno, kreativno i inspirativno. Dio atmosfere sa nastave možete
vidjeti na video Prilogu08. Postignuti su sljedeći rezultati:
● Učenici su motiviraniji za učenje informatike, te veliki broj učenika tvrdi da im je informatika najdraži predmet nakon uvođenja igre (što nije bio slučaj u prijašnjim godinama),
● Učenici osjećaju da njihove odluke mogu uticati na ono što se dešava u nastavi, te se zbog toga trude da poštuju pravila igre i akitvno učestvuju u nastavi,
● Primjetna je povećana aktivnost učenika u nastavi i pri izradi dobrovoljnih projekata iz informatike (učenici sami dolaze da rade dodatne zadatke ili da urade nešto što bi ukrasilo učionicu kako bi dobili zlatnike koje mogu koristiti u igri),
● Učenici razvijaju timski rad i pomažu jedni drugima (bez obzira što imaju „super moći“ koje mogu koristiti samo njima, veliki broj učenika se odlučuje na moći koje su dobre za cijeli tim),
● Učenici su se uvjerili da učenje itekako može biti zabavno i zanimljivo,
● Mnogo manje vremena i energije je utrošeno na discipliniranje učenika, te se nakon nastave nastave ne osjećam umorno, već sretno i zadovoljno. Sa učenicima sam odradio kratku anketu koju je popunilo 127 učenika iz različitih odjeljenja. Anketa je bila anonimna kako bi rezultati bili što vjerodostojniji. Detaljne rezultate ankete možete pogledati u Prilogu10.
Izdvojio bih sljedeće rezultate:

● 83 % učenika tvrdi da ih igra motiviše da više učestvuju više u nastavi,
● 87 % učenika smatra da su „Slučajni događaji“ dobar način da im se privuče pažnja na početku časa,
● Većina učenika navodi im se igra sviđa jer čini svaki čas zabavnim i drugačijim od ostalih.
Dodatni komentari i sugestije drugim nastavnicima koji bi željeli implementirati vašu ideju
Važno je spomenuti da Classcraft može koristiti svaki predmetni nastavnik/profesor kao i učitelji/ce razredne nastave. Classcraft je besplatan i dostupan svima, sve što nam je potrebno jeste malo istraživačkog duha i mnogo ljubavi da učenicima približimo gradivo koje objašnjavamo.
Nakon što se odlučite da svoje učenike povedete na nezaboravnu avanturu učenja, preostaje vam samo da uživate u igri zajedno na učenicima. Smatram da svako učenje treba prije svega biti zabavno i zanimljivo, te da je najlakši način da to uvedemo u nastavu taj što ćemo našu učionicu pretvoritu u jednu veliku video igru. Ne zaboravite da je Classcraft samo pomagalo u nastavi, te da ćete i dalje predavati na način na koji ste i do sad predavali, samo što ćete u pozadini imati Classcraft da vam u tome pomogne. Bitno je da se sjetite redovno davati „bodove iskustva“ i oduzimati „životne bodove“ kako učenici budu činili ono što želite ili ne želite da čine. Na početku je bitno fokusirati se na nagrađivanje pozitivnih aktivnosti učenika više nego kažnjavanje jer s tim učenici vide prednosti i zabavu koja igra sa sobom donosi, a u isto vrijeme ih drži aktivnim u nastavi.
Krajnji cilj neka nam bude učenički uspjeh, a ne kažnjavanje neznanja. Ako pogledamo primjer jednog od najpoznatijih talijanskih vodoinstalatera, Super Maria, možemo vidjeti da ukoliko se budemo fokusirali na „princezu“, a ne na „jame i rupe“, doći ćemo do svog cilja i naučiti/podučiti više. Uz malo truda i istraživačkih vještina možemo olakšati i unaprijediti podučavanje, učenje i poboljšati atmosferu u učionici. Igra postaje onoliko zanimljiva koliko je vi uspijete približiti učenicima. Vaša mašta je jedina granica.

**Collections**

NIN 2018