Игрификација у учењу

Ученичка неактивност и неукљученост у настави је један од највећих проблема с којим се суочавају данашње школе. Игрификација (гамификација) је прилика за повећање интереса ученичке мотивације, повезивања, те оснаживања њихове комуникације.



ПЕДАГОШКА УВЈЕРЕЊА

„Изабери посао који волиш, и нећеш морати радити ни дана у животу“ биле су ријечи због

којих данас предајем у школи. Из велике љубави према своме занимању, наставници улажу много труда, учења и истраживања да би своје часове учинили што занимљивијим. Нажалост, све материјале које свакодневно вриједно припремамо, све информације које се трудимо да пренесемо, све изврсне презентације које одрадимо, ученици ће донекле заборавити. Али, сматрам да сигурно неће заборавити наш осмијех, наш позитиван приступ и нашу љубав према томе што радимо, те да ће научити да је сваки посао лахак уколико се обавља с љубављу.

Колико год наш однос са ученицима био битан, толико су и битне технике и методе које користимо у настави. Сматрам да је посао наставника један од најбољих послова на свијету јер имамо прилику да радимо с особама које су забавне, смијешне, енергичне и креативне. Кад бисмо упитали једну од тих забавних, енергичних и креативних особа шта мисле о школи, вјерујем да би већином добили управо супротне одговоре од оног што они и учење заправо јесу.

Да би мотивисали данашње ученике, сматрам да учење треба да буде прије свега забавно, занимљиво и мотивирајуће. Нове генерације су заправо генерације играча видео игара које много времена проводе играјући се, па зашто једноставно не искористити ту ситуацију и употријебити елементе игре у настави? Користећи игре у настави ученици гледају на одгојно образовне циљеве и постигнућа као нешто проактивно, динамично и забавно, а не као на незанимљиво и обавезно.

Ученичка неактивност и неукљученост у настави је један од највећих проблема с којим се суочавају данашње школе. Игрификација
(гамификација) је прилика за повећање интереса ученичке мотивације,
повезивања, те оснаживања њихове комуникације и дијељења. Она
представља употребу механизама, дизајна и елемената игре у сврху промицања мотивације, труда и лојалности. С игрификацијом ученици сакупљају бодове, прелазе разине, користе своје моћи и освајају награде. Инспирисан игрификацијом одлучио сам своју учионицу претворити у једну велику видео игру. У прилогу вам представљам како да своју учионицу претворите у игру и поведете своје ученике на незаборавну авантуру учења.

ДЕТАЉАН ОПИС:

ПОЛАЗИШТА

Ученичка неактивност и неукљученост у настави је један од највећих проблема с којим се суочавају данашње школе. Већина ученика сматра да је школа досадна и незанимљива. Уколико погледамо уназад неколико година можемо примјетити да технологија веома брзо напредује, те да данашње генерације проводе велики дио свога слободног времена на својим елетронским уређајима. Сувишно је говорити колики утицај технологија има на све нас, а поготово на најмлађе генерације. Развој технологије доноси и нама просвјетним радницима велике прилике да трансформишемо досадашње учионице у забавне и незаборавне
авантуре. До 21. године живота, просјечна особа ће одиграти до 10 000 сати видео игрица,

што је отприлике једнак број сати који ученици проведу у школама кроз своје основно образовање. Видео игре за ученике нису ништа страно, насупрот ученици су експерти за игре. Запитао сам се, зашто не искористити то њихово знање и енергију у
настави? Убрзани ритам развоја информацијско комуникацијских технологија одражавају се на раст и развој д□јеце, ученика и младих. Данашње генерације су заправо генерације играча видео игара које пуно времена проводе играјући се. Такве генерације назване су "millennial" генерације. Споменуте генерације су од малена окружене напретком и развојем информацијско комуникацијским технологијама. У складу с тиме комуницирају са собом и с околином. Из те перспективе игрификација (гамификација) је прилика за повећање интереса д□јеце, мотивације, повезивања, те оснаживања њихове комуникације и дијељења. С игрификацијом ученицима омогућује се коришћење добро осмишљених механизама који омогућују освајање бецева, сакупљање бодова, прелазак разина или освајање награда. Због тих би активности ученици гледали на одгојно образовне циљеве и постигнућа као нешто проактивно, динамично и забавно, а не као на незанимљиво и обвезно.
Коришћење игара у настави никад није било једноставније. Сматрам да учење требамо повезати оним што је ученицима већ познатно и на тај начин их мотивисати за рад. Коришћењем основних елемената игара попут истраживања, скупљања информација, стварања, сурадње, риешавања проблема и најважнијег од свега, уживања, ученици постају активни судионици у настави.

ЦИЉ И ЖЕЉЕНИ ИСХОДИ

Главни разлог због којег сам кренуо у реализацију овог пројекта јесте да ученике мотивишем за рад, да повећам активност на настави и да им покушам приближити и приволити предмет информатике. Сматрам да су њихови капацитети неограничени уколико успијемо да их активно укључимо у наставу и мотивишемо. Један од исхода био је да ученици самостално увиде како сваки њихов поступак или одлука је важна како за њих саме тако и за чланове њиховог тима. Кроз рад у групи ученици се међусобно боље упознају, те науче како функционисати у друштву.
Други разлог је што уз помоћ технологије имам могућност да на веома једноставан и на забаван начин контролишем дисциплину и рад на часу, с којим ученици који су иначе немирнији на часу заправо прате час и активно учествују у настави.
Још један од циљева је да ученицима који спорије усвајају знање и који имају мањак самопоуздања омогућим да у раду и сарадњи са својим вршњацима једнако и равноправно учествују у настави, јер имам прилику да кроз разне задатке прилагодим сваки час према нивоу ученика.

ДЕТАЉАН ОПИС РЕАЛИЗАЦИЈЕ

Web апликација коју користим у настави зове се „Classcraft“. Classcraft је игра која је уједно и систем за контролисање дисциплине и активности у настави (Енгагемент Манагемент System (EMC)), али и много више од тога. Зависно од вашег искуства за играма, неке вам ствари можда на прву руку могу изгледати нејасне или тешке за схватити и

имплементирати, али уколико прочитате све до краја сматрам да нећете имати никаквих проблема. Нама наставницима може изгледати тешко, али вјерујте да ученици правила игре схватају веома брзо, без обзира на узраст. Унутар игре постоји више ствари које можете радити, као нпр.:

● Награђивати и кажњавати позитивна и негативна понашања ученика на настави. (На основу прикупљених позитивних бодова ученици добивају „супер моћи“ које могу користити у настави, а уколико добију довољан број негативних бодова, добивају „казне“ које морају одрадити)

● Умјесто класичног понављања ученици се боре против разних чудовишта гдје показују своје знање из наставног предмета

● Подијелити ученике у групе и додљевити им тимске задатке

● Сваки час учинити посебним са „Случајним догађајима“

● И многе друге ствари

*Напомена: Сваку од наведених тачака ћу детаљно објаснити у наставку.

Да бисте успјешно користили Classcraft, потребно је да прво схватимо основне концепте игре, након тога ћу објаснити како их имплементирати у настави.

Концепт игре

Classcraft претвара вашу учионицу у игру коју ћете играти са ученицима током цијеле године. Ученици играју у тимовима сваки са својим посебним ликом (аватором) којег креаирају у игри. Кроз заједнички рад, ученици добивају искуство (experience поинтс) помоћу којих напредују кроз игру (левел уп) и с тим добивају разне

„супер моћи“ које могу користити у настави. Прије свега требамо схватити правила игре, а то су:

● Сваки пут када ученик уради нешто позитивно на часу, као нпр. одговори тачно на постављено питање или помаже другим ученицима у раду, наставник (који је вођа игре) ученике награђује са „бодовима искуства“ или Experience Поинтс (XP).

Наравно, ви дефинишете које акције ученика желите награђивати, то зависи од ваших циљева у настави. Пошто је моја настава већином базирана на практичним задацима, ученици сваки час морају завршити једну крађу вјежбу, уколико то успију добију +100XP, уколико не успију довршити до краја, али су се трудили да заврше +50XP. Број активности који желите наградити је неограничен.

● Уколико ученици сакупе одређен број „бодова искуства“ добивају стварне „супер моћи“ које могу користити у настави. Супер моћи су посебне способности које ученицима помажу у домаћим задацима, тестовима, те пружају ученицима многе друге привилигије у учионици. Супер моћи бира наставник, те их прилагођава узрасту и (реалним) жељама ученика. У наставку ћете имати прилику да видите све моћи које моји ученици могу користити. Све идеје нису искључиво моје, неколико идеја је дошло од ученика које сам наравно с великим задовољством укључио у правила игре. Потребно је изабрати моћи због којих ће се ученици трудити да активно учествују у настави. Неке од наведних „супер моћи“ ће вам можда на

прву
руку изгледати непедагошке и бесмислене, али циљ је да ученици кроз свој труд и рад добију моћи које они сматрају кориснима. Они играјући игру несвјесно заправо уче, тако да им заправо већина њихових моћи које би им могле помоћи на тесту и не требају.

Овдје ћу набројати само неке моћи, а то су:
o Ученик може јести и пити на настави. (Наравно, иначе је то забрањено)
o Ученик може један дан касније предати домаћи задатак или пројекат.
o Ученик може питати наставника за вријеме контролног рада да ли је његов одговор на питање тачан или не.
o Ученик може сјести на било којем мјесту у учионици. (Ученицима се посебно свиђа ова моћ јер иначе немају право да сједе с ким желе, већ им ја распоређујем гдје ће сједити.)
o Ученик у тиму који је имао најмање бодова на тесту има прилику да поново ради тест.
o Сви чланови тима имају 8 минута више да заврше тест.
o Ученик може користити свој мобилни телефон у било које сврхе 5 минута. Моћ смије користити само једном на часу.
o Ученици имају право да погледају тест на 2 минуте неколико дана прије теста.
o Ученик има право да слуша музику док ради на компјутеру.
o Сви чланови тима добију малу помоћ(хинт) како ријешити одређени задатак на тесту.
*Напомена: Све моћи бира наставник, те се исте могу мијењати и прилагодити било којем предмету. Постоји могућност мијењања правила игре током цијеле године.
● Да би користили своје моћи, ученици морају имати довољан број „акцијских бодова“ (Ацтион Поинтс или Мана Поинтс или АП). Акцијски бодови се регенеришу сваки дан по мало. Такође постоје likovi(characters) у игри које имају моћ да члановима своје групе регенерише АП.
● „Супер моћи“ су супер, али да би игра била занимљива ученици морају бити опрезни да не прекрше правила игре која поставља наставник. Уколико ученик прекрши једно од правила ваше учионице, губе „животне бодове“ (Health Поинтс или ХП). Све активности за које моји ученици могу изгубити животне бодове. Наравно, ви дефинишете које акције ученика желите кажњавати и колико бодова ће оне носити, а то опет зависи од ваших циљева у настави. Неке од мојих правила за које ученици губе „животне бодове“ су:
o Ученик омета друге ученике или наставника (-10 ХП)
o Ученик користи мобител за вријеме наставе без дозволе (-15 ХП)
o Ученик не ради дневник задатак (-15 ХП)
o Ученик није урадио домаћу задаћу (-15 ХП)
o Ученик гаси компјутер на дугме, а не на нормалан начин (-10 ХП)
o Ученик једе, жваче жваку или пије на часу (-5 ХП)
● Уколико ученик кршећи правила која сте поставили изгуби све „животне бодове“ (ХП) он/а „пада у борби“ или „умире у игри“, те је дужан/а одрадити „пресуду“ или „казну“ коју наставник дефинише. Уколико ученик „падне у борби“, сви чланови његовог тима такође

губе животне бодове, што дотатно придаје важност тимском раду. Казне могу бити било шта што ће ваше ученике натјерати да се више труде у настави, те да поштују правила која ста поставили. Трудим се да казне не буду оштре већ да само буду покретач за ученички напредак и учење, а у исто вријеме да буду забавне и поучне. Уколико погледамо концепт било које игре, њихов фокус није на кажњавању или губљењу, већ на побједи и успјеху. Приликом одабира казни требали би обратити пажњу на те ствари. Казне долазе случајним одабиром, а казне које ја користим на свом часу су:

о Амнезија: Ученик заборавља (не може) користити своје „супер моћи“ 2 седмице.

о Ученик мора пјевати испред цијелог разреда.

о Уколико буде имао среће може се извући без икакве казне.

о Ученик мора почастити разред са слаткишима или тортом. о Ученик нема право напустити учионицу до краја полугодишта.

о Ученик мора своје домаће задатке предати дан прије осталих ученика.

о Ученик на крају часа излази задњи из учионице, враћа столице на њихова мјеста, гаси компјутере, те почисти учионицу уколико је неуредна.

Уколико имате ученика који не жели извршити казну коју добије, то можете ријешити тако што ћете том ученику одузети право да користи своје моћи све док не изврши казну коју је добио. Ова метода се

учинила учинковита јер ученици желе да што прије користе своје моћи, поготово ако се ближи контролни рад.

*Напомена: Казне бира наставник, али сматрам да би требали упитати ученике шта они мисле и које су њихове идеје, укључити њихове идеје у игру, те им с тим дати до знања да су и њихова мишљења и олдуке битне.

● Приликом креације свог лика (character-a) ученици имају право да бирају једну од 3 врсте ликова у игри:

Чаробњак (Маге), Ратник (Warrior) и Исцјељитељ (Хеалер). Сваки лик у игри има посебне „супер моћи“, те се оне разликују од осталих ликова. Ученици морају изабрати једну од 3 класе на основу супер моћи које им пружа сваки лик.

о Ратници су заштитници сваког тима, они имају моћи да одбране чланове свога тима, те да пригуше штету која би настала. Они посједују највише „животних бодова“ или ХП. У мојој учионици рантници имају 80 ХП-а и 30 АП-а. Детаљне моћи које моји ратници имају, можете пронаћи у Прилогу03.

о Исјецљитељи лијече чланове свога тима тако што им враћају „животне бодове“ које су изгубили, такођер имају моћ да спасе саиграче од казних које би их задесиле уколико би изгубили све

животне бодове. У мојој учионици исцјељитељи имају 50 ХП-а и 35 АП-а. Детаљне моћи које моји исцјељитељи имају, можете пронаћи у Прилогу04.

о Чаробњаци снадбјевају своје суиграче са „акцијским бодовима“ (АП) који су им потребни да би могли користити своје моћи. Због највећег броја акцијских бодова они своје моћи могу користити

чешће од осталих. Они имају најмање животних бодова те им је потребна заштита од осталих суиграча. У мојој учионици чаробњаци имају 30 ХП-а и 50 АП-а. Детаљне моћи које моји чаробњаци имају, можете пронаћи у Прилогу05.

*Напомена: Све моћи дефинише наставник, али сматрам да би требали упитати ученике шта они мисле и које су њихове идеје, укључити њихове идеје у игру, те им с тим дати до знања да су и њихова

мишљења и олдуке битне. Неке до идеја које се налазе у прилозима 03-05 су заправо идеје које су дошле од ученика.

● Поред тога што ученици добивају супер моћи, ученици могу прикупљати златнике (Голд Пиецес или ГП) како би унаприједили изглед свог лика и брже напредовали кроз игру. Моји ученици могу скупљати златнике тако што ће:

o Бити тихи док наставник уписује час,

o Предати домаће задатке дан прије рока,

o Помоћи ученицима који су одсуствовали са наставе,

o Радити разне пројекте,

o Уколико им је рођендан на дан кад имамо час, ученицима додјељујем златнике,

o Многе друге ствари које ми се свиде код ученика.

Поред тога што могу побољшати свог лика у игри, ученици имају праву да наставнику продају своје

златнике за бодове на тестовима. Зависно од система којег користите можете одредити колико златника ће бити одређен број бодова на тесту.

Припрема учионице

Све што вам је потребно да користите Classcraft у настави јесте један рачунар или лаптоп и пројектор или ТВ који би радили у позадини за вријеме наставе. Такође, постоје и апликације за мобилне уређаје како за Андорид, тако и за ИОС оперативне системе. Уколико ученици посједују своје електронске уређају, могу их користити за вријеме

наставе, али они нису неопходни, довољан је само један рачунар Када сте прочитали и схватили основне компоненте игре, вријеме је да креаирате свој рачун на web страници и додате свој први разред. Најбољи почетак би био да испробате све опције које су могуће на „Демо разреду“ с којим имате приступ свим опцијама са лажним ученицима гдје можете видјети како игра функционише. Након што

креаирате свој разред, вријеме је да дефинишете правила по којима ће функционисати ваша игра. Позитивна ствар је након што креаирате правила за један разред, можете користа иста правила за све остале разреде којима предајте. Број разреда је неограничен. Након што креирате свој први разред, потребно је да додате ученике као дио

учионице, те да исте подијелите у тимове. Постоји више начина на који то можете урадити, детаљно објашњење како креирати наставнички рачун и своју прву учионци можете пронаћи у видео Прилогу06.

Упознавање ученика са Classcraft игром Након што сте истражили све могућности које вам игра нуди и осјећате се спремно да почнете играти игру, вријеме је да презентирате игру

ученицима. Најбољи начин да ученицима представите игру јесте да користите „Интродуцер“ опцију која ће кроз видео записе и разне апликације ученицима представити игру. Ученицима је потребан отприлике један школски сат да савладају правила игре и да креирају своје ликове у игри. Имате могућност да испринтате правила игре кроз „Интродуцер“ опцију, те да документ у неколико примјерака (један за сваки тим) доставите ученицима да би брже схватили правила игре. Уколико имате могућност да принтате докумнте у школи, веома добар начин да ученици озбиљно схвате игру јесте да потпишу „Херојски споразум“ који можете пронаћи у Прилогу07. Ученици потписивањем споразума пристају на правила игре која сте унапријед објаснили, што допринису њиховој озбиљности.
Уколико наставите пратити „Интродуцер“ опцију на врло брз и једноставан начин ћете ученицима представити игру. Након упознавања са игром, ученици праве своје ликове, бирају грб и позадину за свој тим. Можете заједно креирати лика за сваког ученика посебно или можете пружити ученицима прилику да на основу „супер моћи“ који се њима највише свиђају сами касније на било којем електронском уређају креирају свог лика.
Више детаља како упознати ученике са Classcraft игром можете пронаћи у видео Прилогу06. Ово је основни дио Classcraft игре. Постоји много додатних начина како можете користити Classcraft, али
најбитнија ствар од свега јесте да почнете са основама, да постепено додајте нове опције онда када мислите да сте довољно спремни, и најважније од свега да се забавите док играте игру са вашим ученицима. Поред опција које сам до сад навео Classcraft нуди разноврсне опције које вам могу помоћи да на што креативнији начин предајете.
Classcraft је бесплатан те га свако може користити, али постоје одређене опције које ћу навести за које је потребно да имате премиум верзију игре, садржаје који захтјевају премиум верзију означит ћу са звјездицом (*). Classcraft вам нуди опцију да уколико позовете 10 наставника да се прикључе игри можете користити све премиум опције бесплатно за цијелу годину (мјесец дана за сваког наставника који се придружи). Лично сам позвао неколико наставника да користе Classcraft, чим направе рачун, ви аутоматски добијате додатних мјесец дана премиум опција. Узевши све у обзир можете користити све опције потпуно бесплатно (као што то ја радим)
уколико укључите довољан број наставника у пројекат.
Додатне опције и моја дневна рутина
У наставку ћу вам презентовати додатне опције које игра нуди и начин на који ја користим Classcraft са својим ученицима. Наравно, до вас је да ли их ви желите користити у настави или не. Свака доноси један посебан додатак вашој авантури. Додатне опције које постоје у игри су:
● „Котач судбине“ (енгл. The Wheel оф Destiny) – вам пружа могућност да правите насумичан одабир ученика или тима приликом одговарања на питања или разних групних активности.
● „Случајни догађаји“ (енгл. Рандом Евентс) – Учините сваки час посебним. Можете започети сваки час са изненађењем које доносе забавни догађаји и стања. Користећи „случајне догађаје“, привлачим ученичку пажњу и припремам их за почетак часа. Они могу

бити позитивни, негативни или једноставно забавни и смијешни. Понекад чак укључују и наставника. Неки ефекти се дешавају одмах док неки трају током цијелог часа. Случајне догађаје дефинишете сами, али препуручујем да укључите и ученичке идеје те да и њихове идеје имплементирате. Да бих вам мало приближио како изгледају „случајни догађаји“ навест ћу неколико примјера са својих часова:

о Сви ученци једног тима који су изабран помоћу „котача судбине“ морају одговорити на питање које им постави наставник. Уколико тачно одговоре сви добивају +150 XP, у супротном губе 20 ХП.

о Ученици се нису добро наспавали синоћ. Сви губе 10 АП.

о Прво правило „Fight цлуб“-а јесте да нико не прича о „Fight цлуб“у. Сви ратници морају радити у

тишини током цијелог часа, уколико то успију сви добивају +100 XP.

о Данас је твој сретан дан. Један насумично одабран ученик добива +1000 XP.

о Подучи наставника – Један насумично одабран ученик добије прилику да подучи наставника

нешто ново. Уколико је то наставник већ знао, губи 10 ХП, уколико није добива +100 XP.

о Одабрани ученик бира пјесму коју наставник мора пјевати испред разреда.

о Одабрани ученик изазива на двобој другог ученика у „борби палчевима“, уколико побиједи цијели његов тим добива +200 XP.

о Одабрани тим добије прилику да одговара на загонетку коју наставник поставља. Уколико тачно одговоре цијели тим добива +100 златника, у противном наставник им одузима пола њихових златника.

о „Има доста за свију“ – ученик са најмање „бодова искуства“ у сваком тиму добива +300 XP.

о Пронашао си проклет мач... Одабрани ученик губи -25 АП, али добива +300 XP.

о Рођенданска жеља – Ученици којима је рођендан у том мјесецу добивају +150 XP као поклон.

о „Анђели вас чувају“ – Данас нико не може „пасти у борби“. То су само неки од „случајних догађају“ који насумично чине сваки час јединственим. Неке од „насумичних догађаја“ можете вид□јети на видео Прилогу08. Игра постаје онолико занимљива колико је ви

успијете приближити ученицима. Машта је једино што вам је потребно.

● Штоперица* - може се користити за било какву активност у учионици.

● „Борба против чудовишта*“ (енгл. Boss Battles) - Boss Battles су забавни начини да припремите ваше ученике за предстојеће тестове или квизове или једноставно за процјену знања ученика. Умјесто

класичног понављања ученици одговарају на питања која се налазе на пројектору. Насумичним одабиром ученици тачним одговором на питање одузимају „животне бодове“ „чудовишту“, а нетачним одговором „чудовиште“ одузима њима њихове „животне бодове“. Уколико ученици успију поразити „чудовиште“ слиједи награда за цијело од□јељење. Већином Boss Battles користим као понављање пред тест, што не значи да се оне не могу

користити и на сваком часу. Ученици иоанко не знају одговор на питање труде се да одговоре да не би изгубили своје драгоцјене „животне бодове“. Сцреенсхот једне борбе против чудовишта можете видјети на Прилогу09.
Classcraft је постао дио моје учионице, без које ни ја ни моји ученици не би могли замислити час информатике. Сваки час почињемо са „случајним догађајем“, одрадимо шта нам догађај каже и настављамо нормално са часом. Уколико видим неко позитвно понашање ученика, наградим га/ју са „бодовима искуства“, а негативно понашање казним одузимањем „животних бодова“. Прије сваког теста или на крају једног поглавља обавезно се боримо против чудовишта која мисле да знају све у одређеном пољу, на што су моји ученици спремни да покажу своје знање и поразе чудовиште. Уколико неко од ученика искористи своју моћ, на апликацији прикажем да су ју користили и настављамо даље са наставом. Важно је споменути да је Classcraft само помагало у настави, те да и даље предајем на начин на који сам и навикао, само што сад имам Classcraft у позадини да ми помогне.

ЕФЕКТИ; ПОСТИГНУТИ РЕЗУЛТАТИ

Резултати су видљиви током самих часова, гдје ученички осмијеси говоре више од ријечи. Одређене активости сликам и снимам за своју приватну архиву те уз сагласност ученика показујем другим ђацима како би се увјерили да учење итекако може бити занимљиво, забавно, креативно и инспиративно. Дио атмосфере са наставе можете
видјети на видео Прилогу08. Постигнути су сљедећи резултати:
● Ученици су мотивиранији за учење информатике, те велики број ученика тврди да им је информатика најдражи предмет након увођења игре (што није био случај у пријашњим годинама),
● Ученици осјећају да њихове одлуке могу утицати на оно што се дешава у настави, те се због тога труде да поштују правила игре и акитвно учествују у настави,
● Примјетна је повећана активност ученика у настави и при изради добровољних пројеката из информатике (ученици сами долазе да раде додатне задатке или да ураде нешто што би украсило учионицу како би добили златнике које могу користити у игри),
● Ученици развијају тимски рад и помажу једни другима (без обзира што имају „супер моћи“ које могу користити само њима, велики број ученика се одлучује на моћи које су добре за цијели тим),
● Ученици су се увјерили да учење итекако може бити забавно и занимљиво,
● Много мање времена и енергије је утрошено на дисциплинирање ученика, те се након наставе наставе не осјећам уморно, већ сретно и задовољно. Са ученицима сам одрадио кратку анкету коју је попунило 127 ученика из различитих одјељења. Анкета је била анонимна како би резултати били што вјеродостојнији. Детаљне резултате анкете можете погледати у Прилогу10.
Издвојио бих сљедеће резултате:
● 83 % ученика тврди да их игра мотивише да више учествују више у настави,

● 87 % ученика сматра да су „Случајни догађаји“ добар начин да им се привуче пажња на почетку часа,
● Већина ученика наводи им се игра свиђа јер чини сваки час забавним и другачијим од осталих.
Додатни коментари и сугестије другим наставницима који би жељели имплементирати вашу идеју
Важно је споменути да Classcraft може користити сваки предметни наставник/професор као и учитељи/це разредне наставе. Classcraft је бесплатан и доступан свима, све што нам је потребно јесте мало истраживачког духа и много љубави да ученицима приближимо градиво које објашњавамо.
Након што се одлучите да своје ученике поведете на незаборавну авантуру учења, преостаје вам само да уживате у игри заједно на ученицима. Сматрам да свако учење треба прије свега бити забавно и занимљиво, те да је најлакши начин да то уведемо у наставу тај што ћемо нашу учионицу претворити у једну велику видео игру. Не заборавите да је Classcraft само помагало у настави, те да ћете и даље предавати на начин на који сте и до сад предавали, само што ћете у позадини имати Classcraft да вам у томе помогне. Битно је да се сјетите редовно давати „бодове искуства“ и одузимати „животне бодове“ како ученици буду чинили оно што желите или не желите да чине. На почетку је битно фокусирати се на награђивање позитивних активности ученика више него кажњавање јер с тим ученици виде предности и забаву која игра са собом доноси, а у исто вријеме их држи активним у настави.
Крајњи циљ нека нам буде ученички успјех, а не кажњавање незнања. Ако погледамо примјер једног од најпознатијих талијанских водоинсталатера, Супер Мариа, можемо вид□јети да уколико се будемо фокусирали на „принцезу“, а не на „јаме и рупе“, доћи ћемо до свог циља и научити/подучити више. Уз мало труда и истраживачких вјештина можемо олакшати и унаприједити подучавање, учење и побољшати атмосферу у учионици. Игра постаје онолико занимљива колико је ви успијете приближити ученицима. Ваша машта је једина граница.

Collections

НИН 2018