

Igrifikacija v pedagoškem procesu

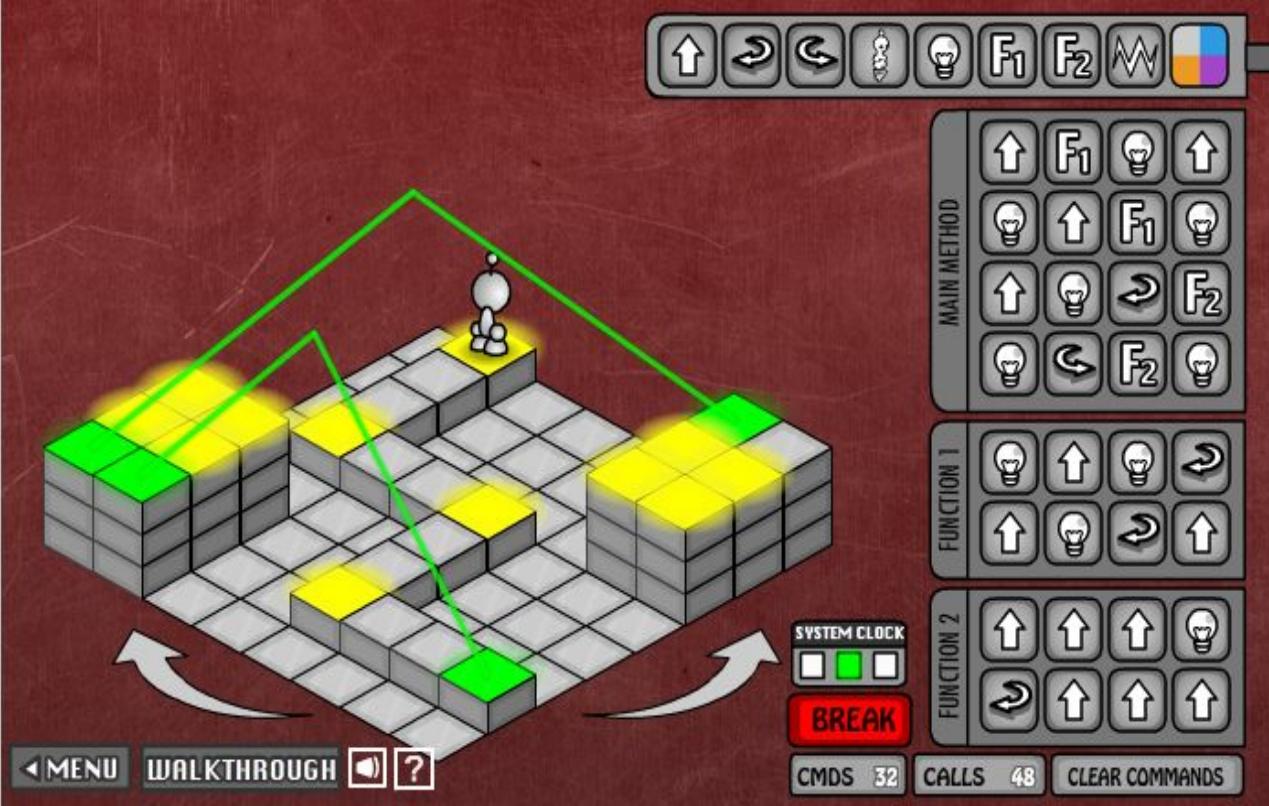
Učenje v računalniški igri

Mirko Đukić
Franc Jakoš
12. 11. 2014

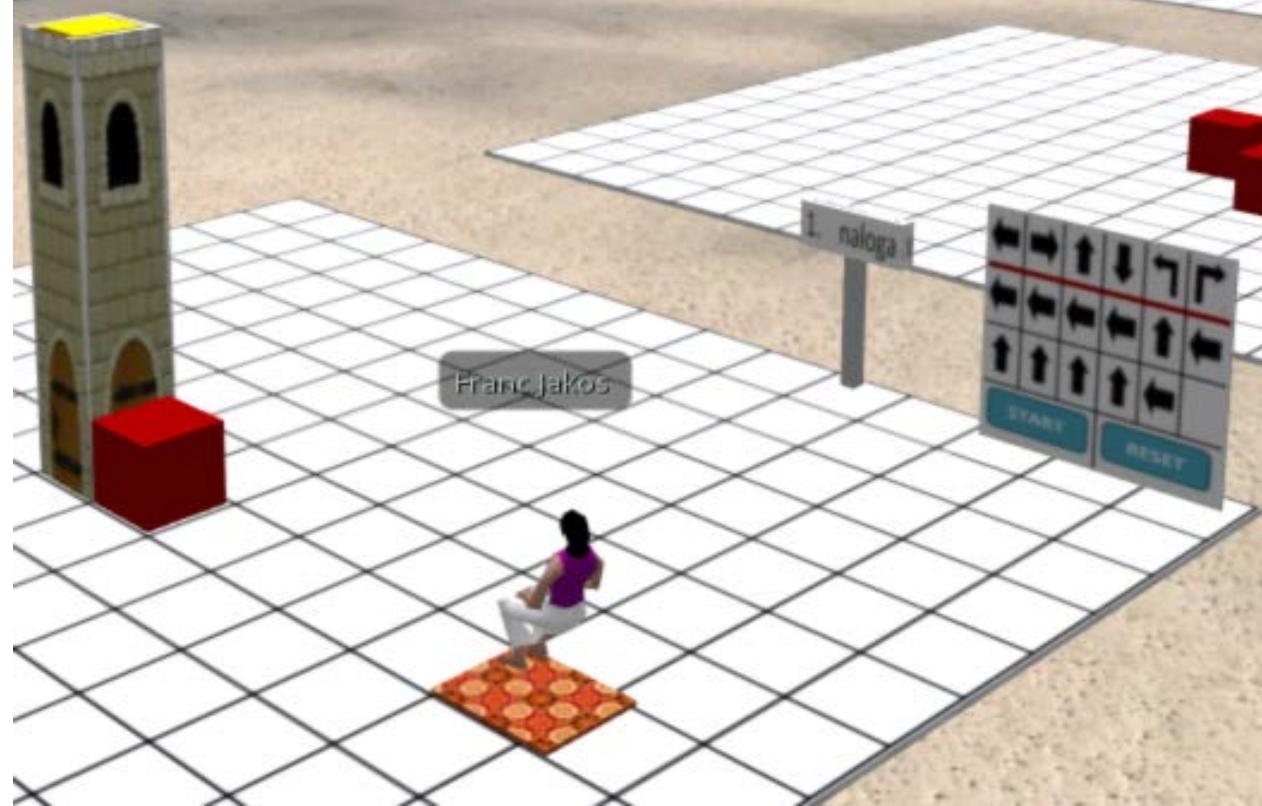


oš SELNICA

ZAVOD ANTONA MARTINA SLOMŠKA

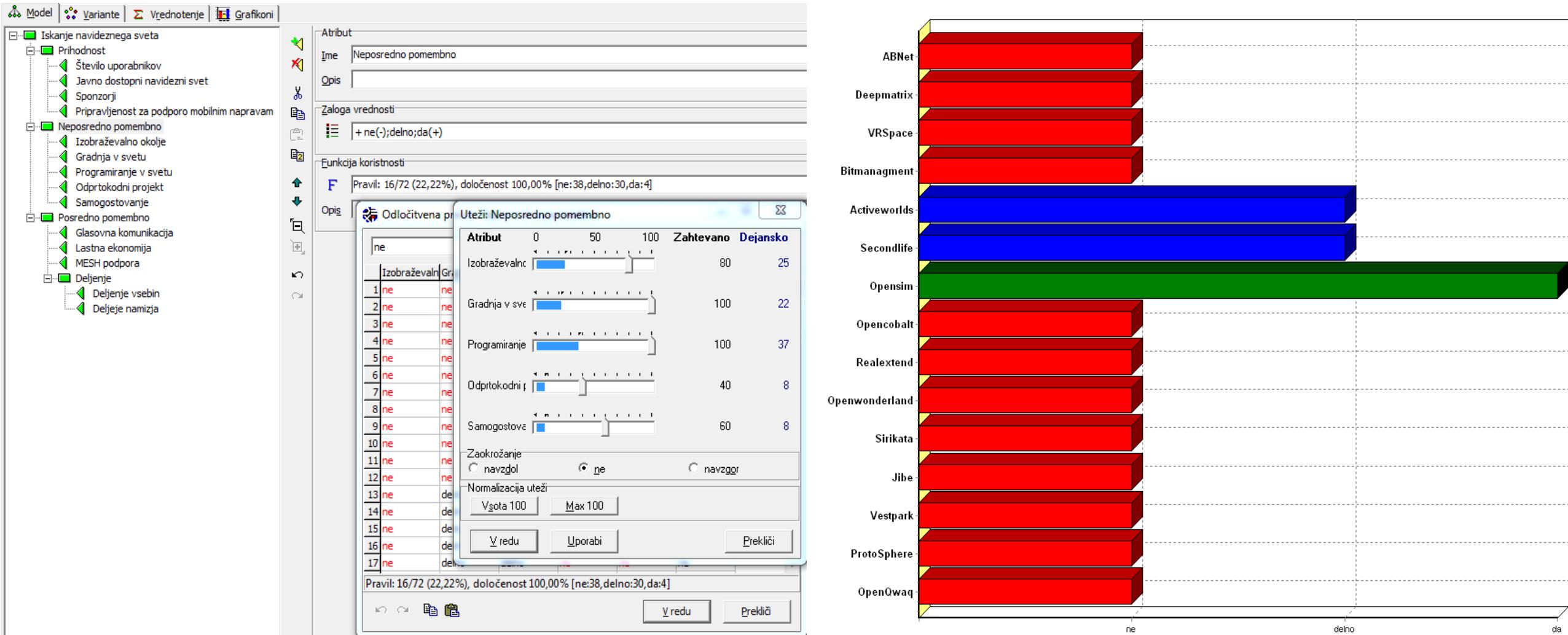


Lightbot 2.0



Aladin in njegova leteča preproga

Kakšno je ozadje?

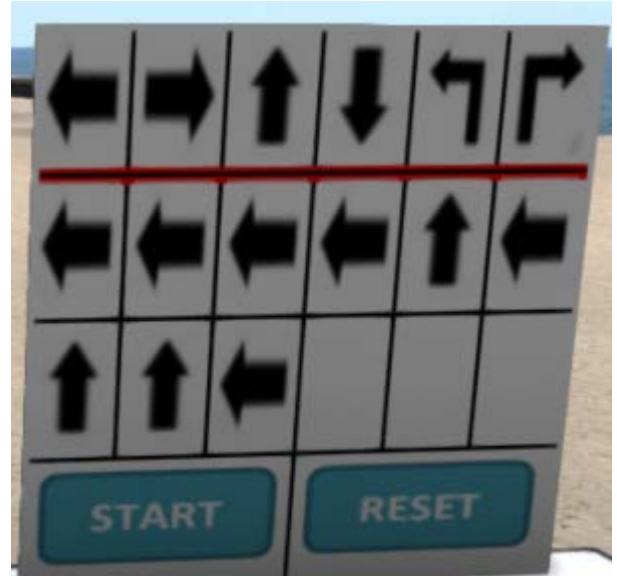


Model za izbiro navideznega sveta, drevo kriterijev, določitev uteži neposredno pomembnih kriterijev

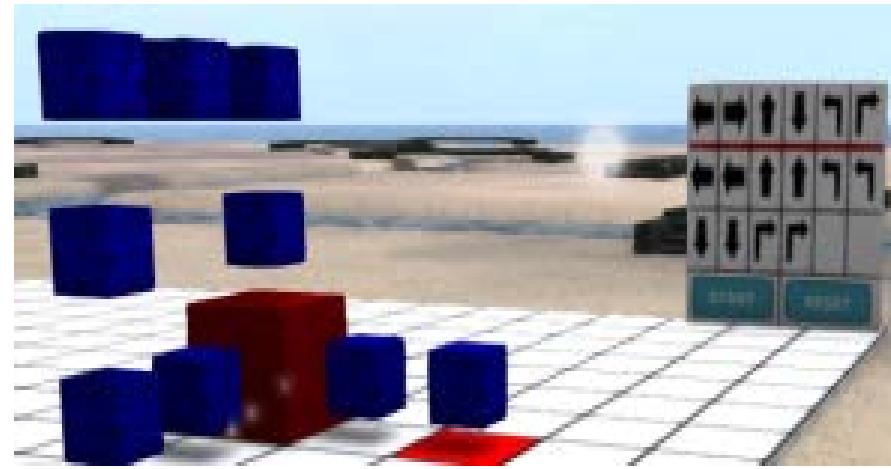
Grafični prikaz vrednotenja neposredno pomembnih kriterijev pri vseh navideznih svetovih



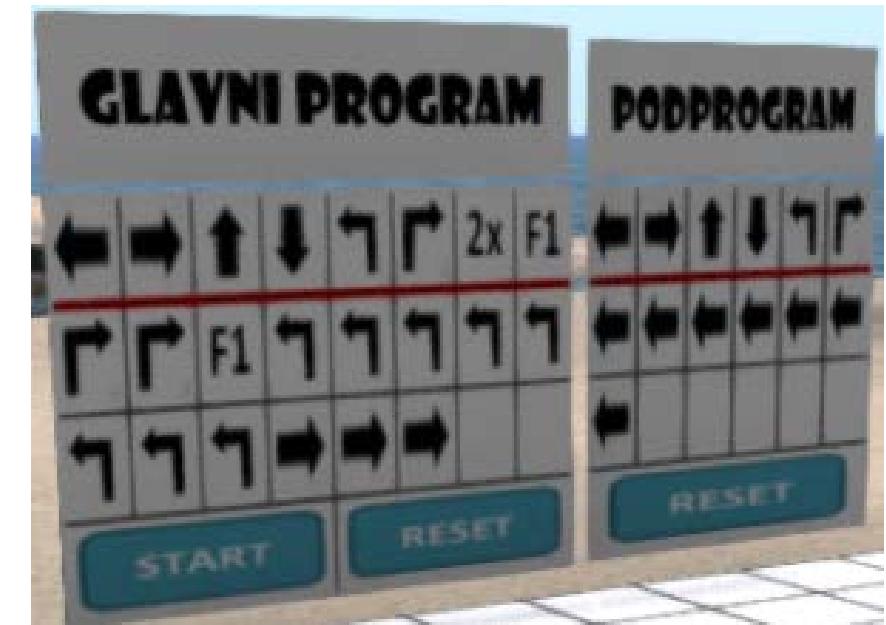
Uvodna navodila



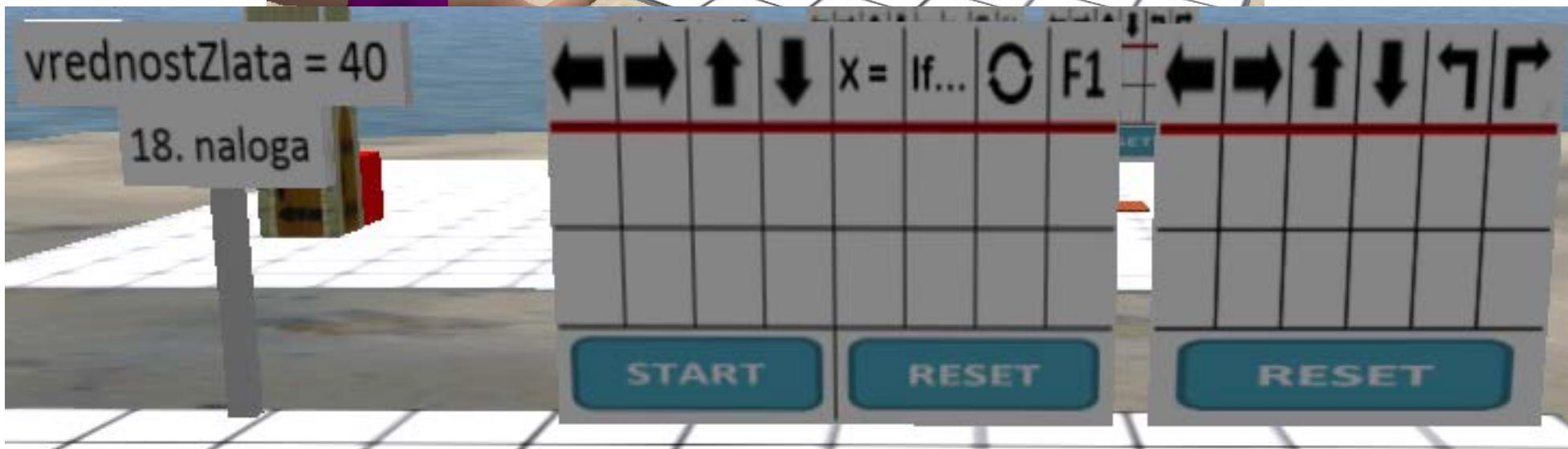
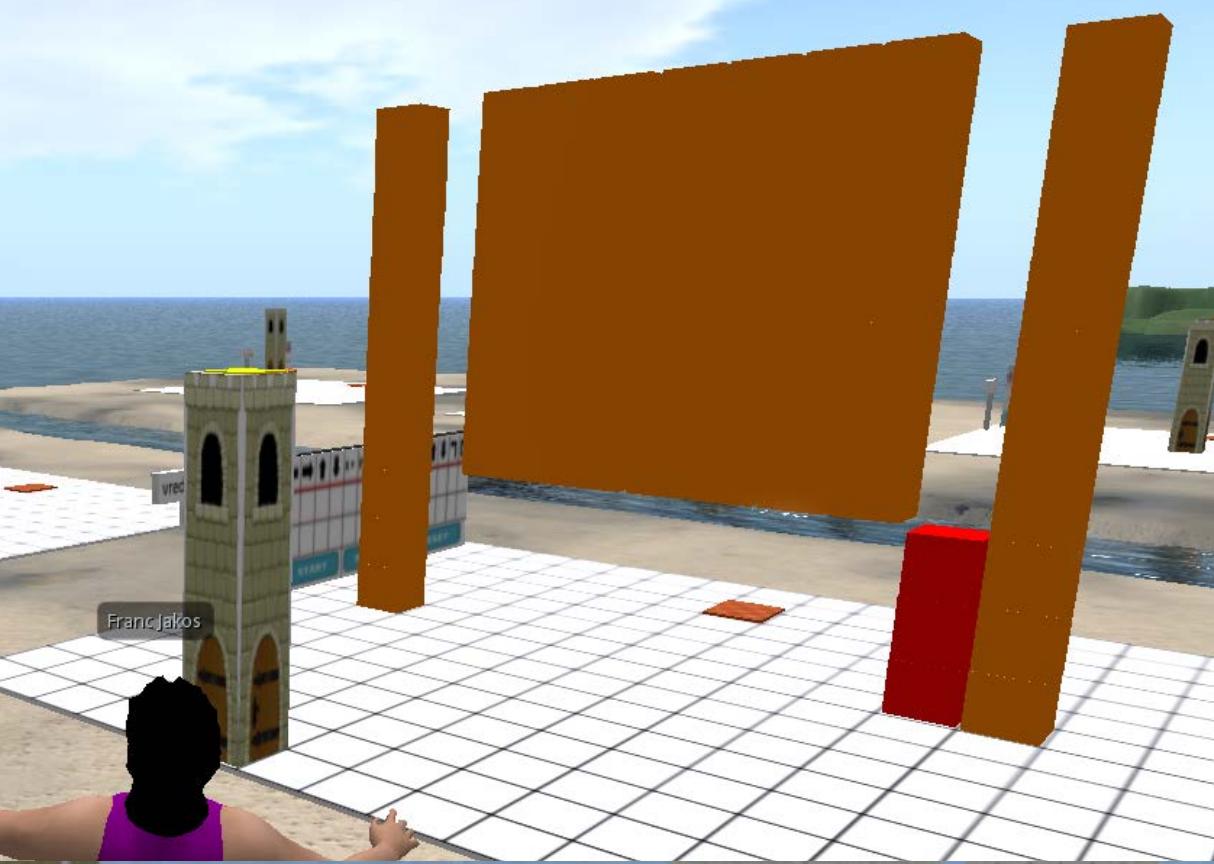
Enostavna nadzorna plošča

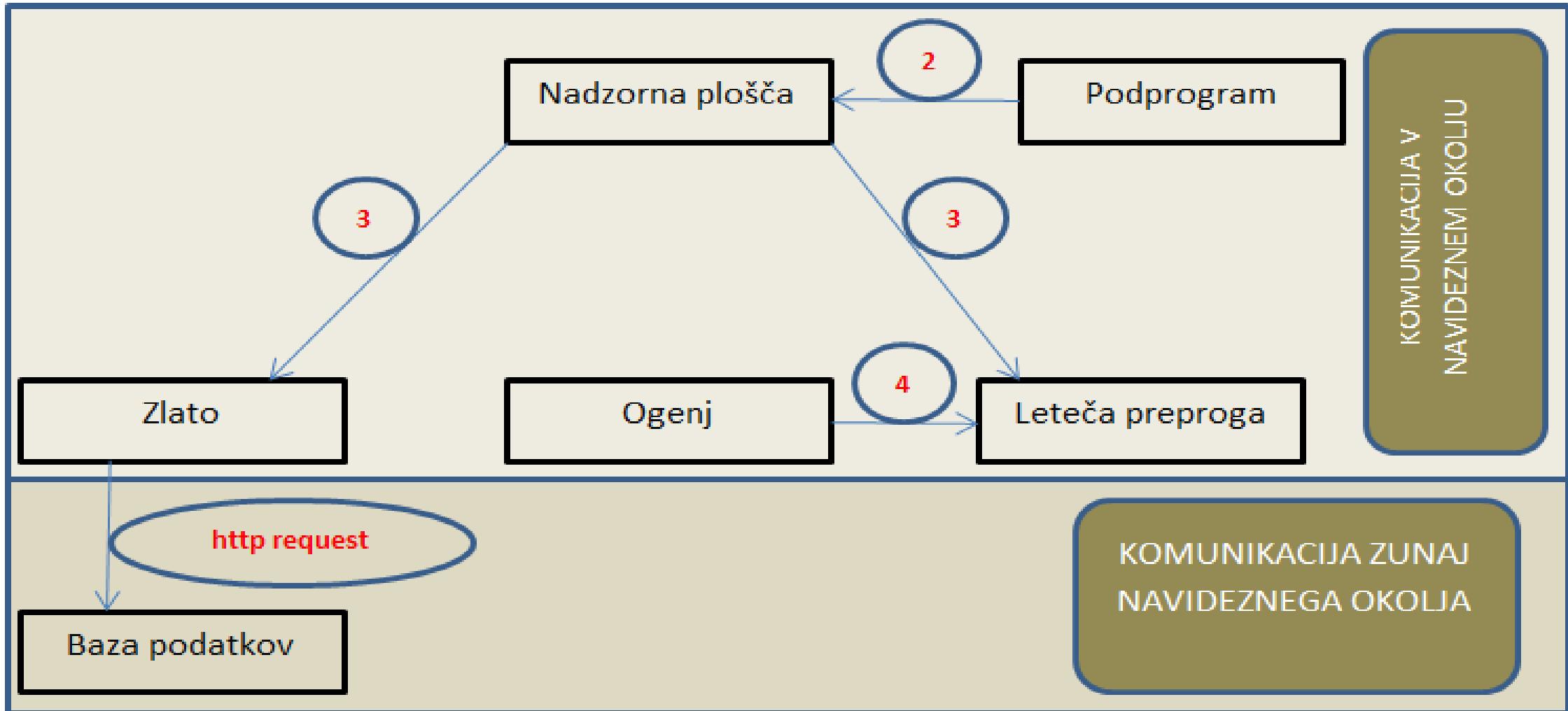


Puščanje sledi



Zahtevnejša nadzorna plošča



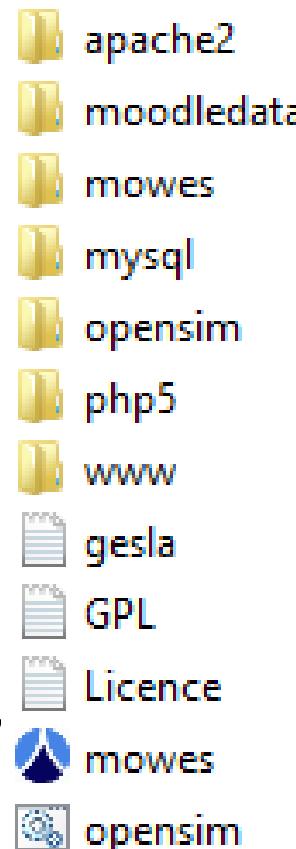


Komuniciranje med gradniki igre

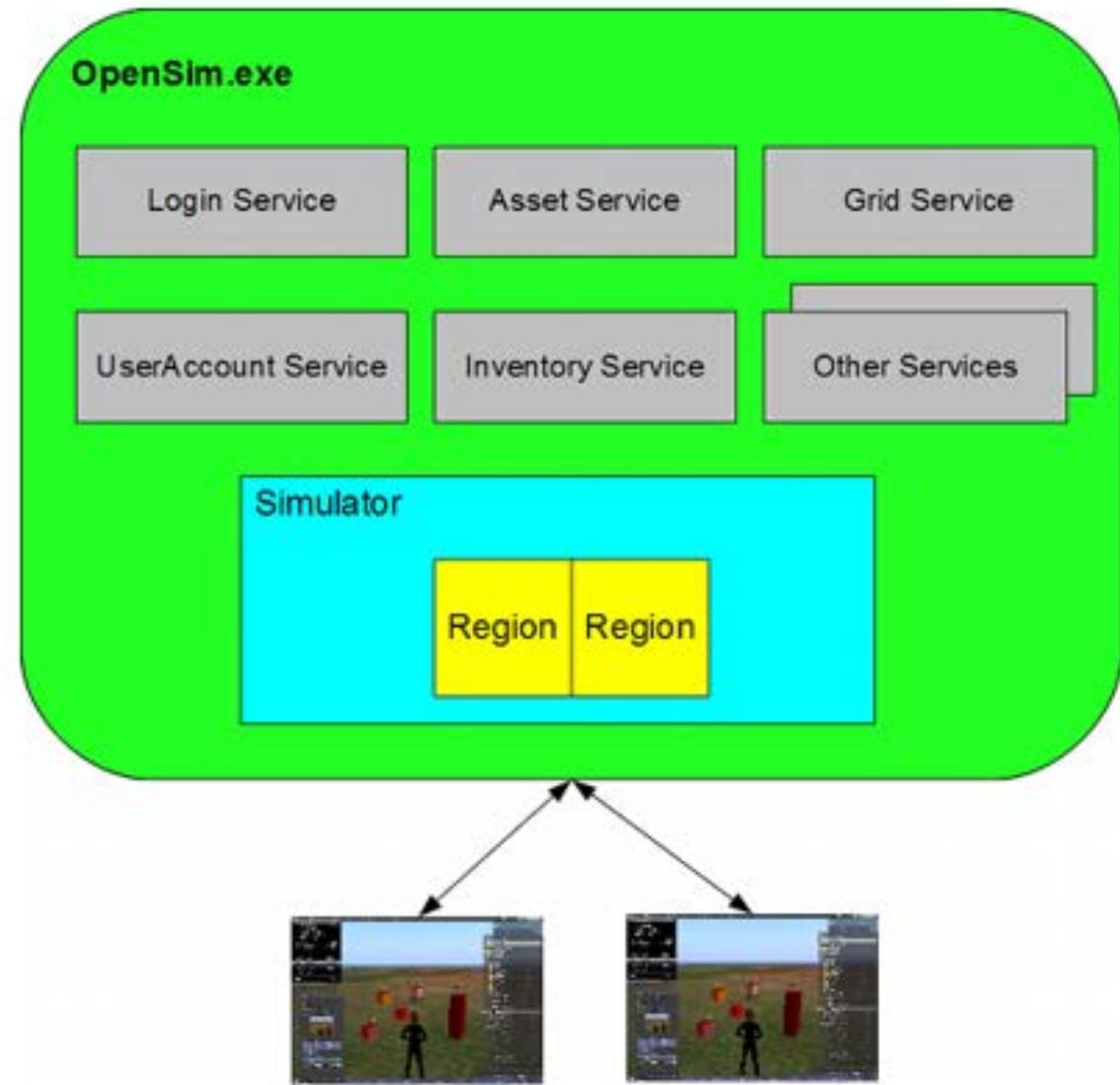
Programska distribucija Aladin_OpenSimulator_0.7.6.1

Vsebuje:

- Mysql bazo podatkov,
- Apache spletni strežnik s php podporo,
- PhpMyAdmin spletni vmesnik za upravljanje Mysql baze podatkov,
- Moodle LMS,
- Opensimulator,
- Sloodle za povezavo Moodle in Opensimulator,
- wifi spletni vmesnik za urejanje uporabnikov,
- izobraževalno igro Aladin in njegova leteča preproga.

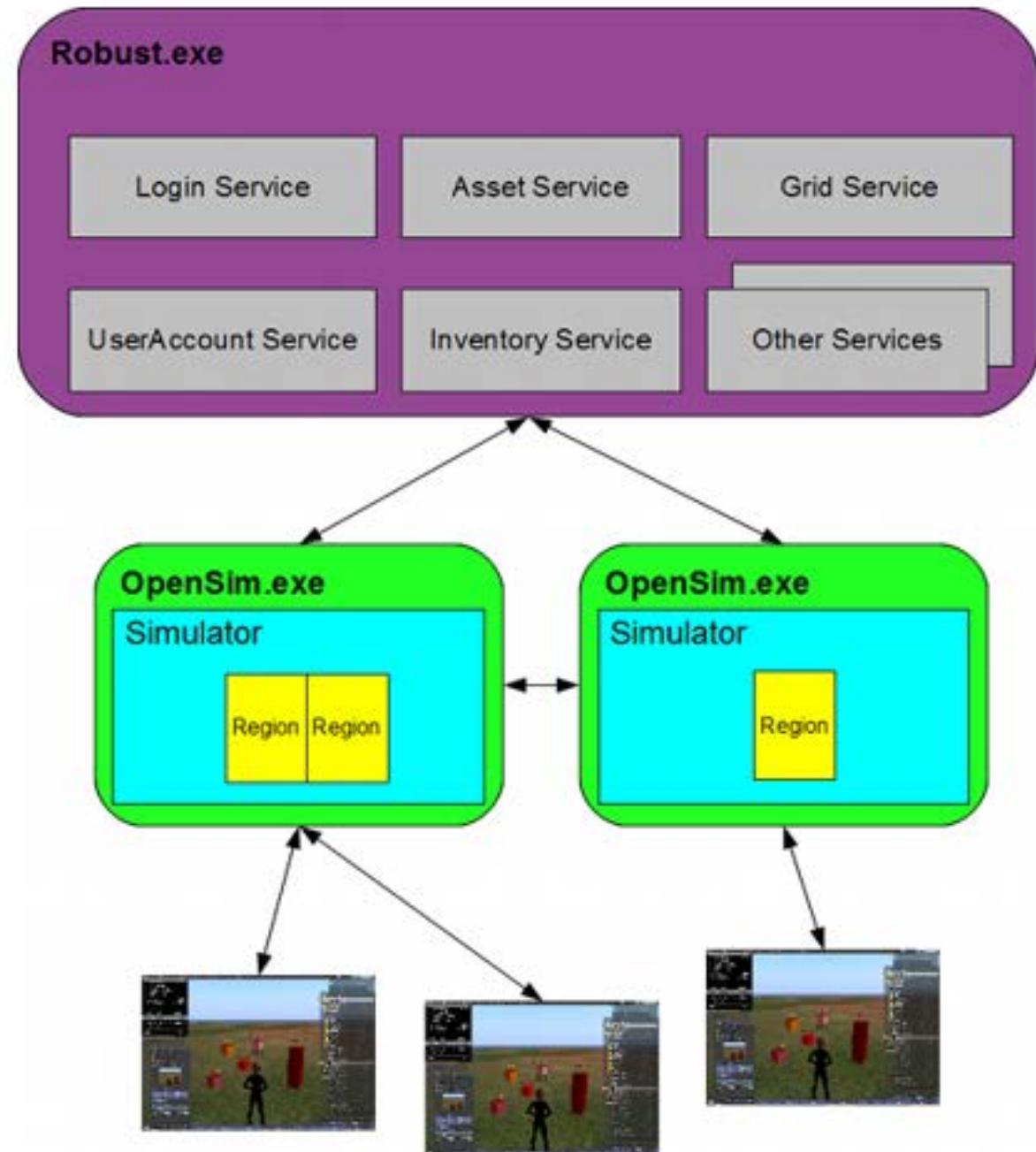


OpenSim.exe

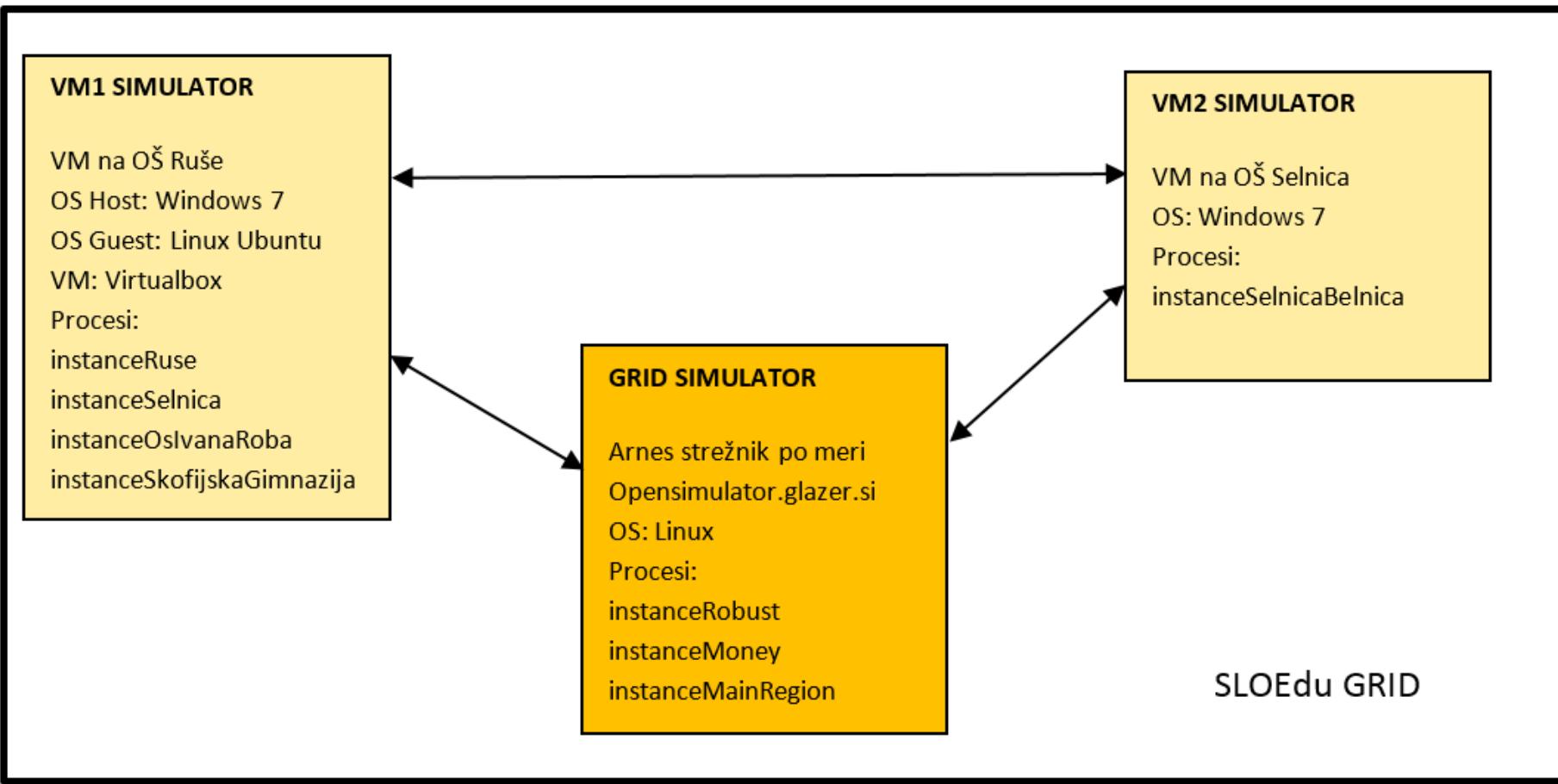


Samostojni način

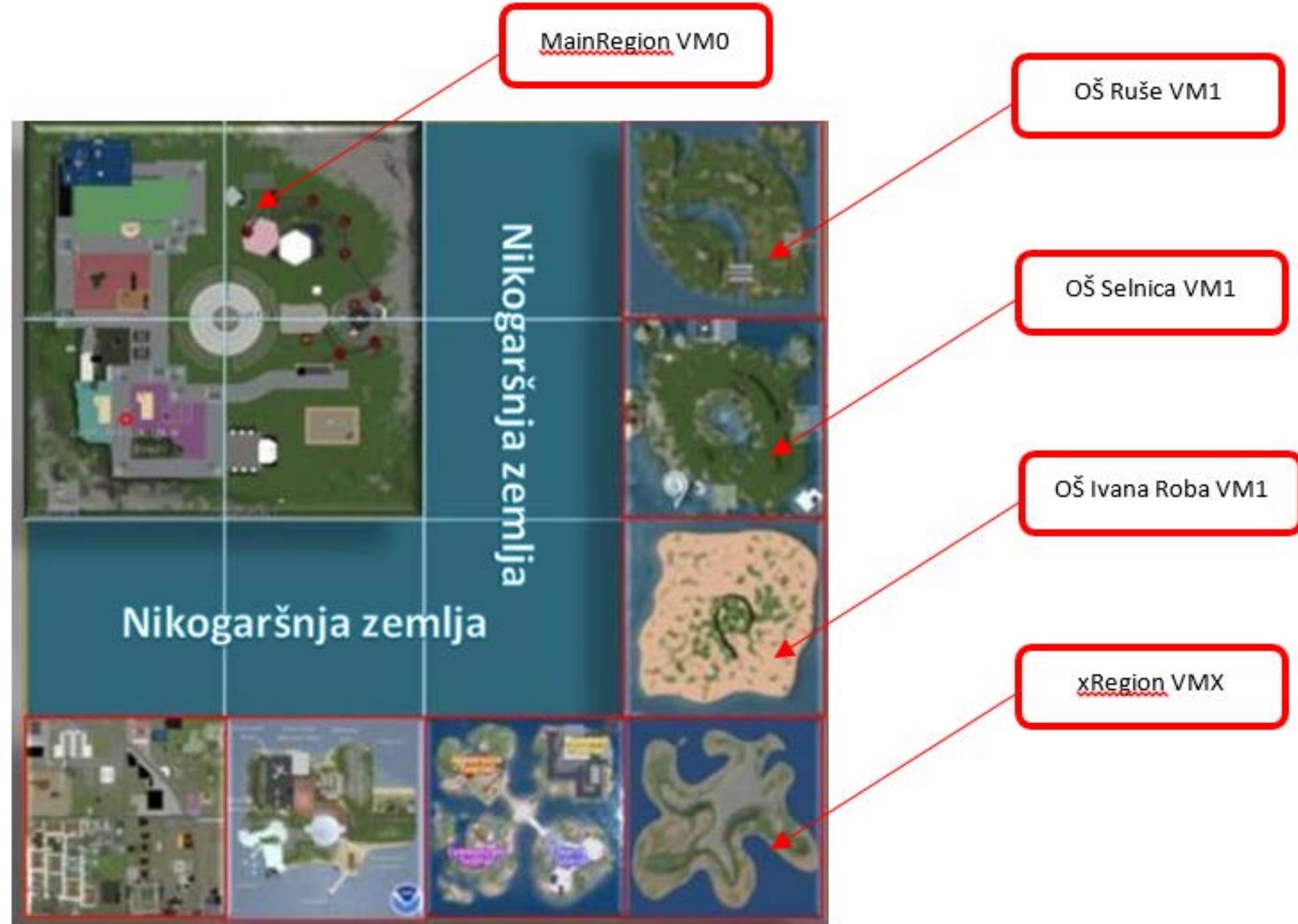
Robust.exe

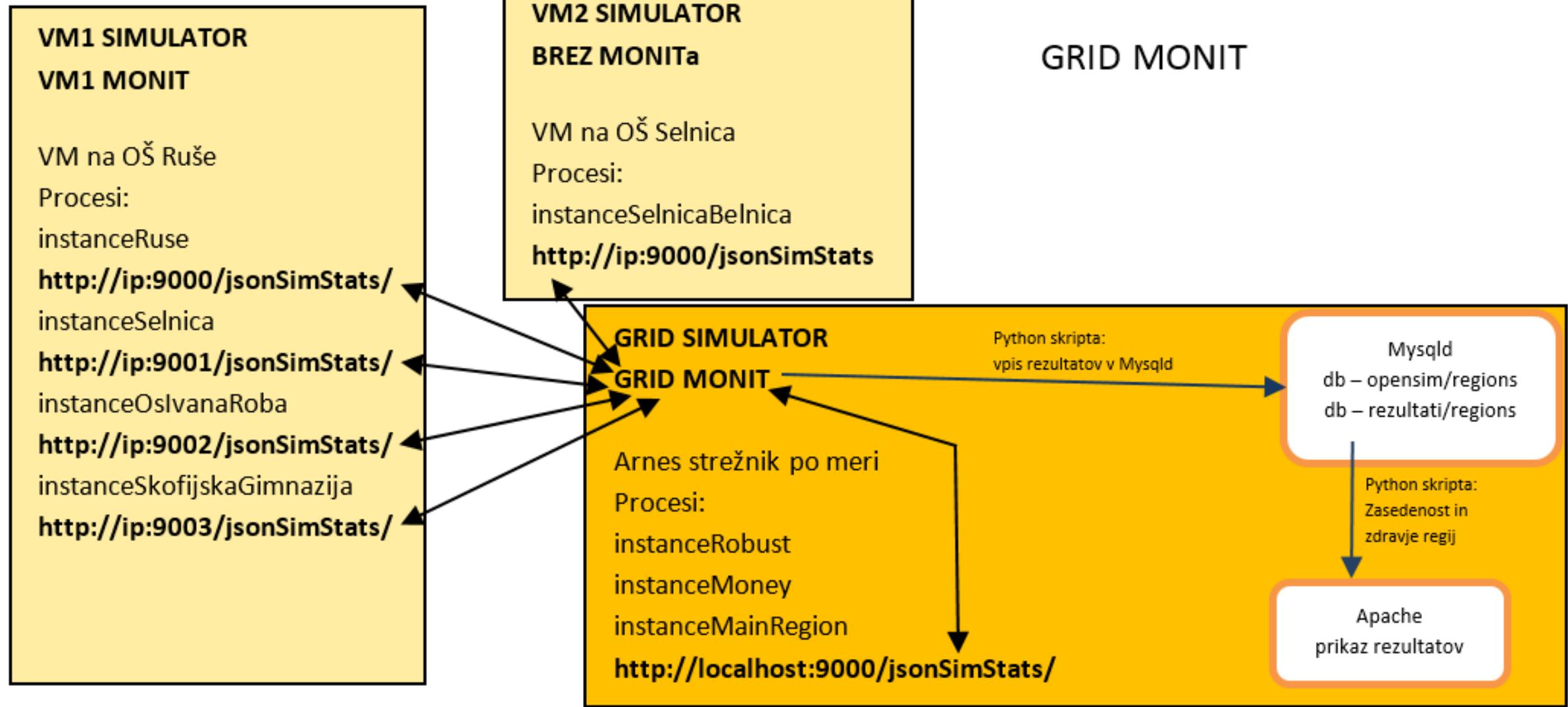


Mrežni način



Topologija regij





Zasedenost in zdravje regij

Projektno delo





Igrifikacija?

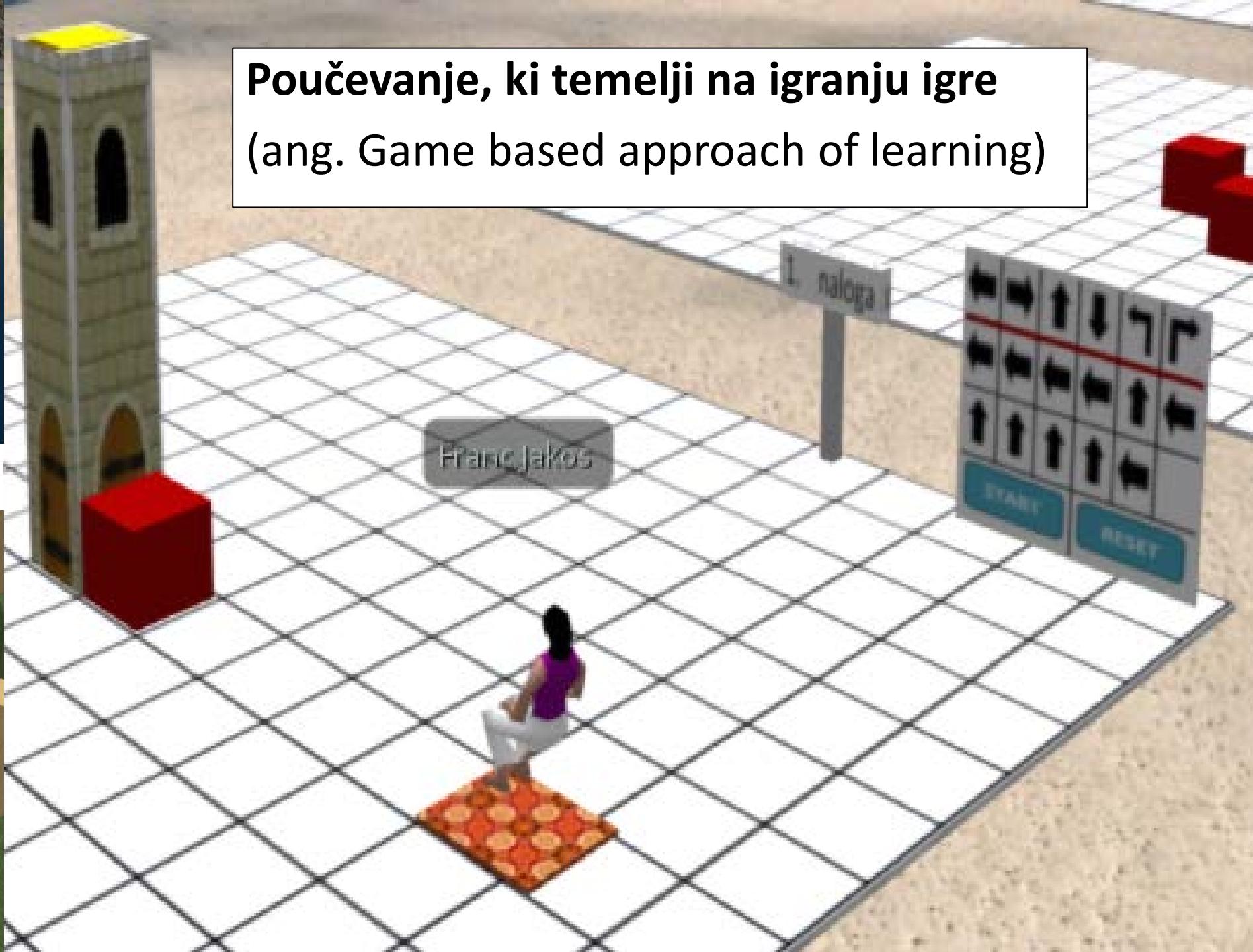
Kje?

Kako?

Igrifikacija ni igranje iger ...



**“Igrifikacija je način poučevanja,
kjer pedagoški proces uporablja
pozitivne elemente/koncepte iz iger.”**



Poučevanje, ki temelji na igranju igre

(ang. Game based approach of learning)

Poučevanje, usmerjeno v učečega
(ang. Student centered learning)

Nelinerana pot učenja

Lasten tempo učenja

Učitelj, kot mentor





Večuporabniška igra!

- Komunikacija
- Sodelovanje
- Medsebojna pomoč





Motivacija v obliki nagajevanja napredka (značke)

(ang. Motivation in a way of rewarding success (badges))

Z reševanjem nalog, učeči zbira "točke".

Neformalno nagajevanje uspešnosti.



Sledenje napredku.

Pozitivna temovalnost.





Učeči se soočijo s problemom,
ki ga (še) ne znajo rešit.

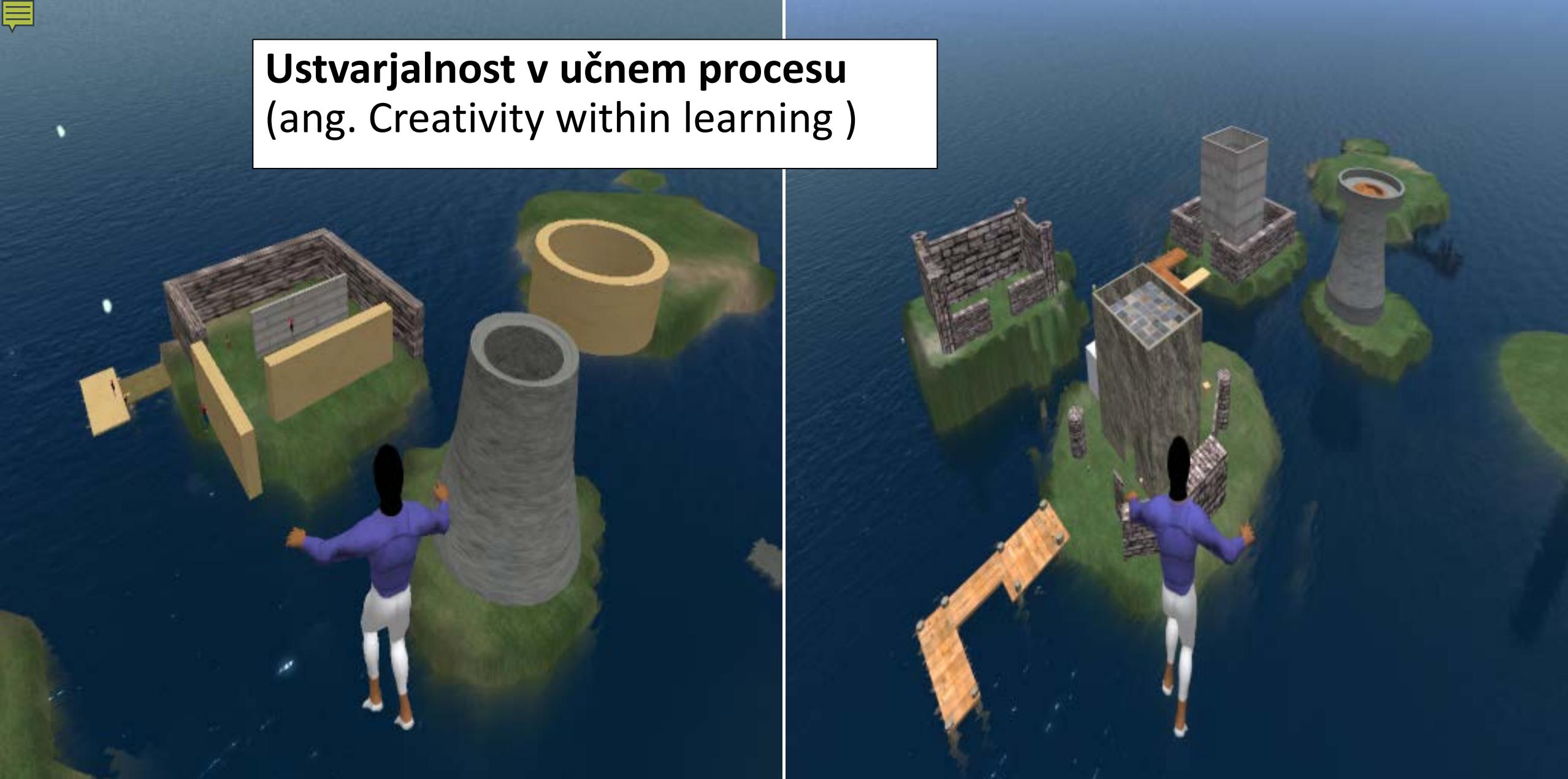
Iščejo znanje.

Rešijo problem.

Učenje skozi delo (ang. Learning by doing approach)



Ustvarjalnost v učnem procesu (ang. Creativity within learning)



Učeči v skupini gradijo vsebino znotraj igre.