



arnes 

Igrifikacija

Helena Mai Osojnik, OŠ Marije Vere Kamnik
Mreža znanja 2019, 4. in 5. december

Igrifikacija – motiviranje k učenju v modernem času

- metoda s pomočjo katere se pedagoškemu procesu dodaja elemente iger, kar popestri proces izobraževanja
- večja motivacija za učenje,
- boljši učni rezultati



Igrifikacija – motiviranje k učenju v modernem času

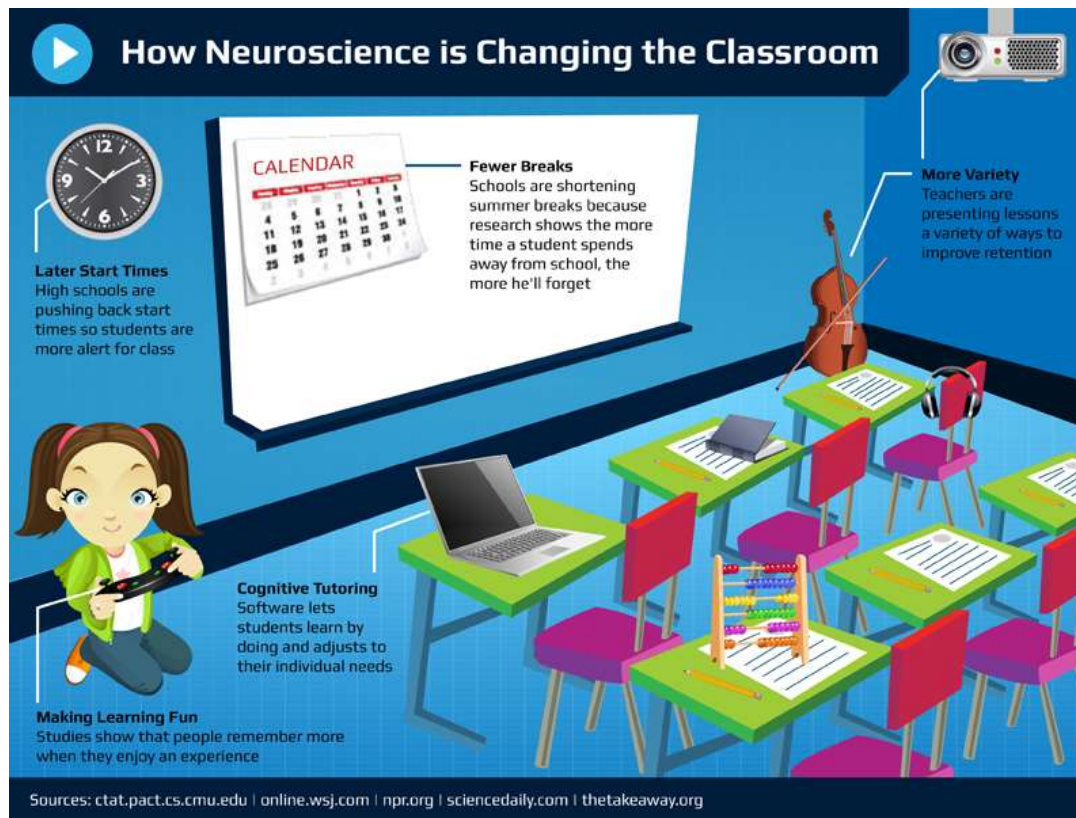
NEVROZKANOST, UČENJE, POUČEVANJE

spomin, stres, preobremenjenost, amigdala, prefrontalni

AMIGDALA ZAUSTAVI PREHAJANJE INFORMACIJ

Amigdala prekorači svojo kapaciteto pretvovanja informacij skozi svojo mrežo v spomin.

BRAIN BRAKE



KAHOOT!

- brezplačna spletna aplikacija, vendar postaja vse bolj plačljiva
- ustvarjanje kvizov za učenje
- sodelovanje preko računalnika ali aplikacije
- igranje v živo ali na daljavo
- omogoča formativno spremljanje



ClassDojo

- brezplačna spletna aplikacija
- pomaga v učencih ustvarjati pozitivne in ustrezne modele obnašanja, jih motivira
- po konceptu igrifikacije nagrajujemo sodelovanje, pomoč drugim, vztrajnost,...
- uporaba: računalnik, mobilni telefon, tablica
- zgradimo skupnost v katero povabimo tudi starše
- www.classdojo.com



GoNoodle

- brezplačna spletna aplikacija
- kratke interaktivne gibalne dejavnosti, vaje za čuječnost, umirjanje
- koncept igrifikacije razred ima svoj avatar, ki ga nadgrajuje
- brain brake
- dodajmo lahko lastne video vsebine z youtuba



Hvala za pozornost!
helena.osojnik@os-marijevere.si

arnes 