

# GAMIFIKACIJA OBRAZOVNOG PROCESA

Dejan Šiptar  
OŠ J. Badalića  
Graberje Ivaničko



Ova publikacija odražava isključivo stajalište autora publikacije i Komisija se ne može smatrati odgovornom prilikom uporabe informacija koje se u njoj nalaze.

# ŠTO JE GAMIFIKACIJA?

- Primjena mehanike igara kako bi se korisnike motiviralo na sudjelovanje
- Kreiranje zadatka dodajući čimbenike igre, čime njegovo izvršenje činimo privlačnijim
- Čimbenici:

## OSOBNI:

- ❖ Bodovi
- ❖ Razine / nivoi
- ❖ Medalje / postignuća
- ❖ Virtualna dobra
- ❖ Vremensko ograničenje
- ❖ Izazov

## DRUŠTVENI:

- ❖ Rang-lista
- ❖ Interaktivna suradnja
- ❖ Nagrade
- ❖ Virtualna dobra

TREBA LI NAM?

A Magazine Is an iPad That Does Not Work

A decorative graphic consisting of several parallel white lines of varying lengths, slanted diagonally from the bottom right towards the top right, located in the lower right quadrant of the slide.

# ŠTO MOŽEMO POSTIĆI



# ALATI

- ✓ Socrative
- ✓ Kahoot
- ✓ Quizziz
- ✓ Learningapps
- ✓ Blendspace
- ✓ Clasdojo
- ✓ Classcraft

