

Naziv predavanja: Moodle (ni)je igra

Predavačice: Tea Čičko, Kristina Golem, Sveučilišni računski centar Sveučilišta u Zagrebu

Sažetak:

U doba digitalnog obrazovanja, klasični oblici nastave često ne zadovoljavaju potrebe novih generacija studenata koji su odrasli uz internetske tehnologije i navikli na brzi pristup informacijama. Igrifikacija predstavlja inovativan pristup poučavanju koji koristi elemente igre poput bodova, znački, razina napretka i nagrada u obrazovnom kontekstu. Cilj uvođenja elemenata igrifikacije je povećanje motivacije i aktivnog sudjelovanja studenata u nastavnom procesu. Osim toga, igrifikacija može nastavnicima poslužiti kao jedan od alata kontinuiranog praćenja i vrednovanja napretka studenata.

Na predavanju će biti pojašnjen pojam igrifikacije te prikazane aktivnosti koje se u e-kolegijima na sustavu Merlin mogu učinkovito upotrijebiti kao elementi igrifikacije.