

Naziv predavanja: Merlin kao igraonica znanja: Primjena igrifikacije u usvajanju vokabulara struke

Predavačica: Iva Grubješić, Sveučilište Sjever

Sažetak:

zlaganje prikazuje kako je primjena igrifikacijskih elemenata unutar sustava za upravljanje učenjem Merlin oblikovala poučavanje i usvajanje vokabulara struke u visokoškolskom kontekstu. Kroz dizajn i provedbu e-kolegija implementirani su elementi poput znački, razina, bodovnog sustava, različitih oblika edukativnih igara te proširenje Level Up, koje služi kao alat za vizualno praćenje napretka, a sve s ciljem povećanja intrinzične motivacije i angažmana studenata. Predstavit će se konkretni primjeri dizajnerskih odluka, tehnička rješenja unutar Moodle okruženja te podaci prikupljeni primjenom kvantitativnih i kvalitativnih metoda istraživanja. Fokus izlaganja stavljen je na pedagošku učinkovitost igrifikacije te refleksije o ulozi nastavnika u oblikovanju motivacijskog okruženja za učenje engleskog jezika kao jezika struke.