

Uključivo obrazovanje kroz ozbiljne igre: iskustva iz Erasmus+ projekata

Izv. prof. dr. sc. **Jurica Babić**

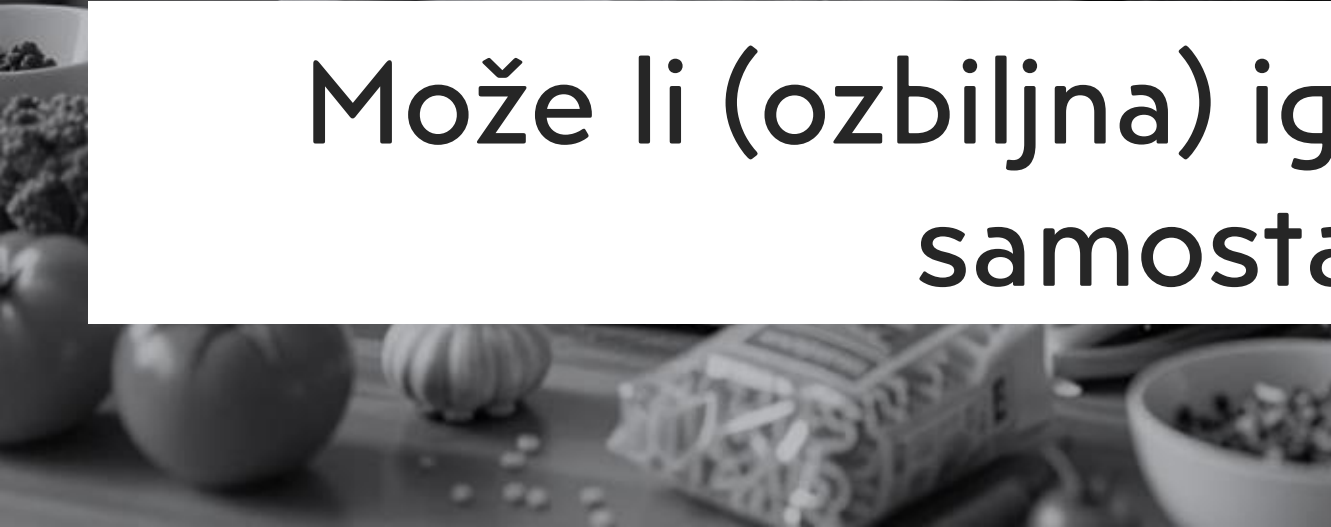
Ana Radović, univ. mag. ing. comp.

Sveučilište u Zagrebu Fakultet elektrotehnike i računarstva





Može li (ozbiljna) igra povećati nečiju samostalnost?



Uključivost nije dodatak obrazovanju

Uključivost nije prilagodba za nekolicinu...

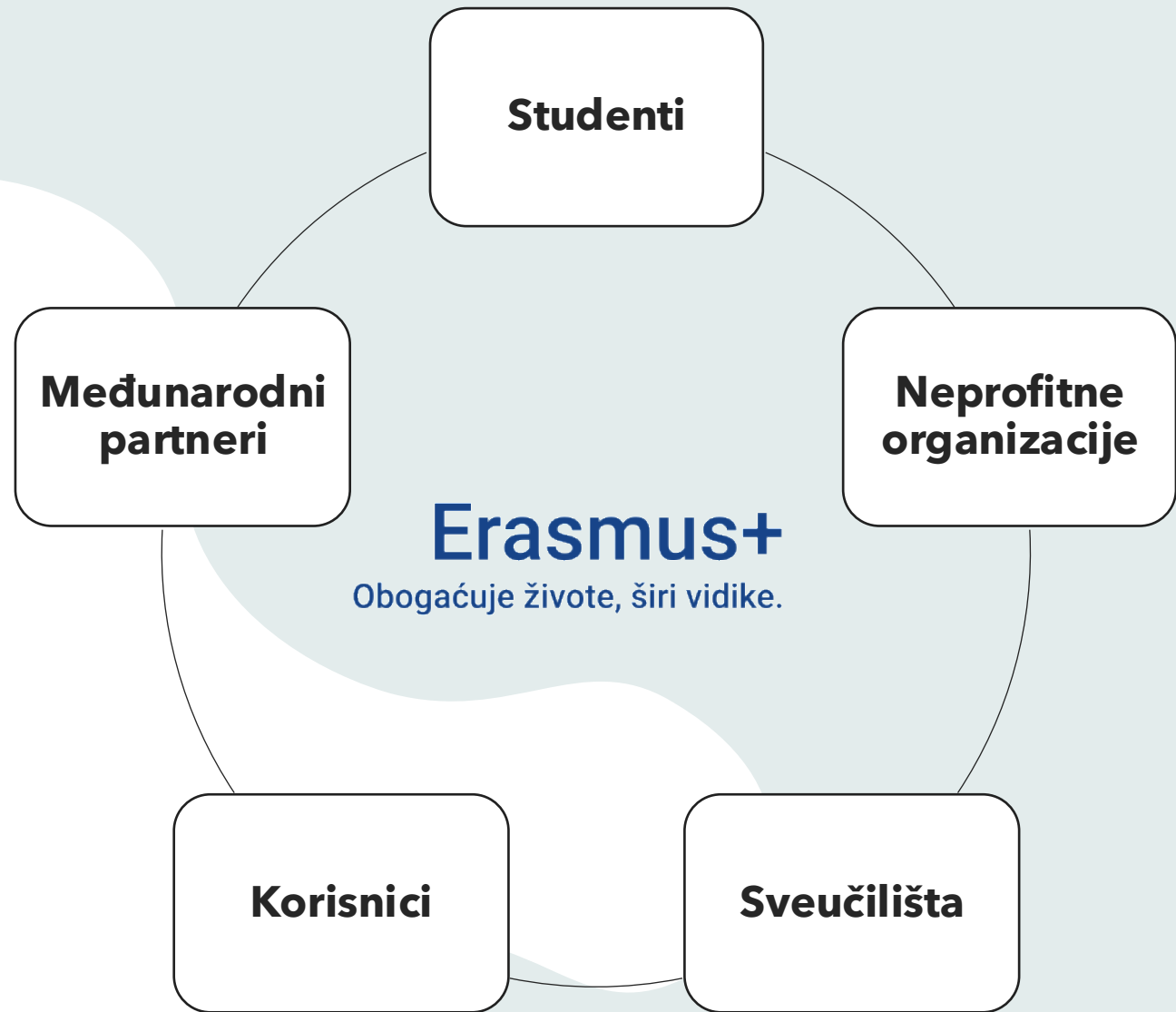
... ona poboljšava iskustvo za **SVE!**

Društvena uključenost jedan je od **KLJUČNIH prioriteta** programa Erasmus+.

Pitanje nije trebamo li...
...već je pitanje **KAKO**
graditi uključiva rješenja.



Nitko ovakve
izazove ne
može riješiti
sam.





INNOSID: od stvarnih potreba do rješenja

Co-design, međunarodna suradnja i ukljućivost na djelu

**Kako povećati samostalnost osoba sa
sindromom Down?**

11.06.2026.

MOODLEMOOT HRVAJSKA 2026



KuhARica

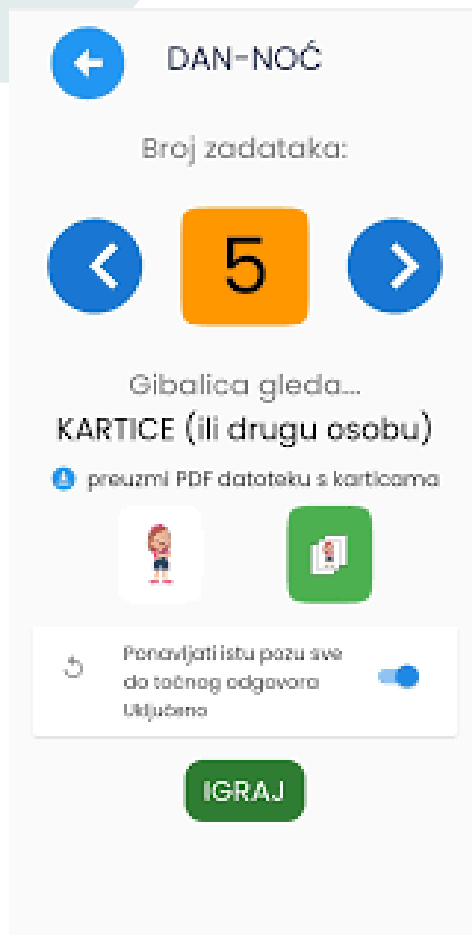
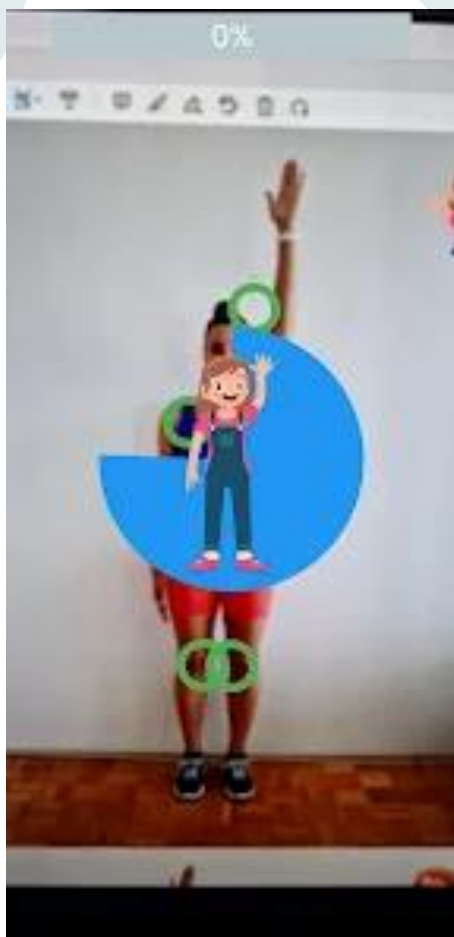
Učenje samostalne pripreme hrane kroz igru

- planiranje obroka
- priprema hrane
- upoznavanje sa zabavnim činjenicama o namirnicama
- proširena stvarnost



Gibalica

Poticanje zdravijih navika kroz igru



- kretanje
- **motivacija**
- nagradni efekti
- zdrave navike
- umjetna inteligencija

Što se promijenilo?



Korisnici
veća samostalnost



Studenti
društveno odgovorni
profesionalci

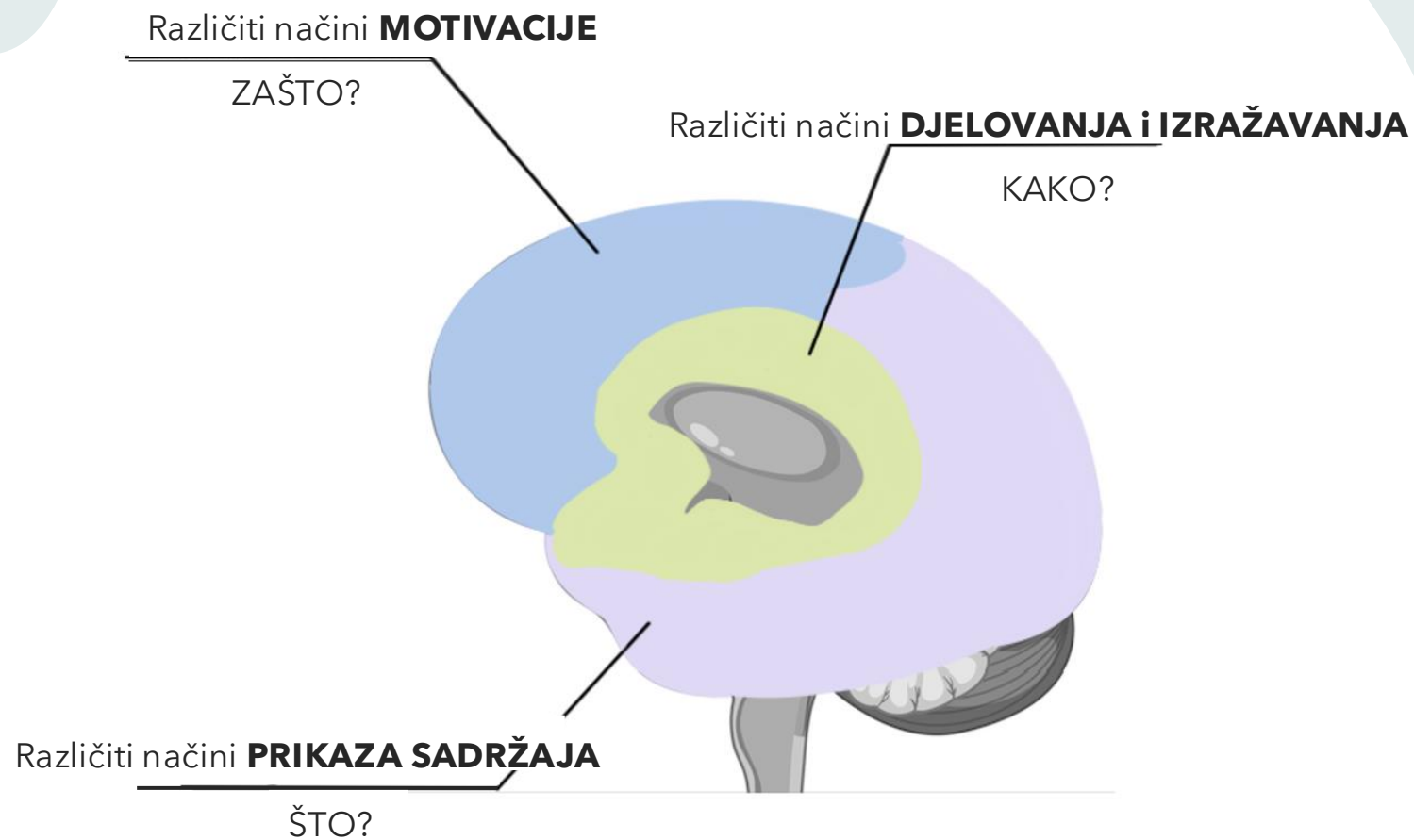


Obrazovanje
povezano sa stvarnim
potrebama društva

Može li isti pristup
rješavati i druge
društvene izazove?



Kako dizajnirati igru u kojoj mogu sudjelovati SVI?



*Projekt Play2Green i
primjena načela
**Univerzalnog dizajna za
učenje (UDL)** u razvoju
ozbiljnih igara*

Ozbiljne igre projekta Play2Green

Načela UDL-a ugrađena su u obje igre kako bi različiti korisnici mogli sudjelovati, učiti i ostati motivirani.

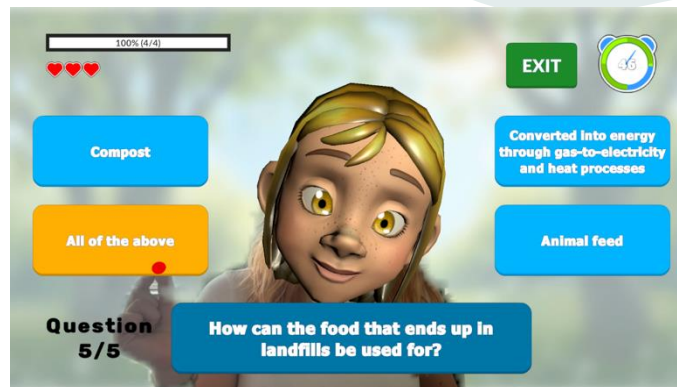
Green Siesta

- održive navike
- umjetna inteligencija
- ekološka osviještenost



Green Siesta Quiz

- provjera znanja
- proširena stvarnost
- sortiranje otpada



Funkcionira li ovakav pristup?

9 od 10

korisnika ostvarilo je
planirane ishode učenja

- **Ishodi učenja**
većina ostvaruje planiranje ishode učenja
- **Pozitivno iskustvo**
većina korisnika prijavljuje pozitivno iskustvo igranja
- **Široka primjenjivost**
pozitivni rezultati kod različitih skupina korisnika, uključujući korisnike s teškoćama



**Izvor: upitnik +
analitika podataka iz
igre**

- Green Siesta (N=280)
- Green Siesta Quiz (N=33)

uključivo obrazovanje

inovativne
tehnologije

Ne razvijajmo igre za ljude...

...već razvijajmo igre **zajedno s ljudima.**

Ne stvarajmo samo bolje igre...

... već stvarajmo **bolje profesionalce i
uključivo društvo.**



ozbiljne igre

međunarodna suradnja

HVALA NA PAŽNJI!

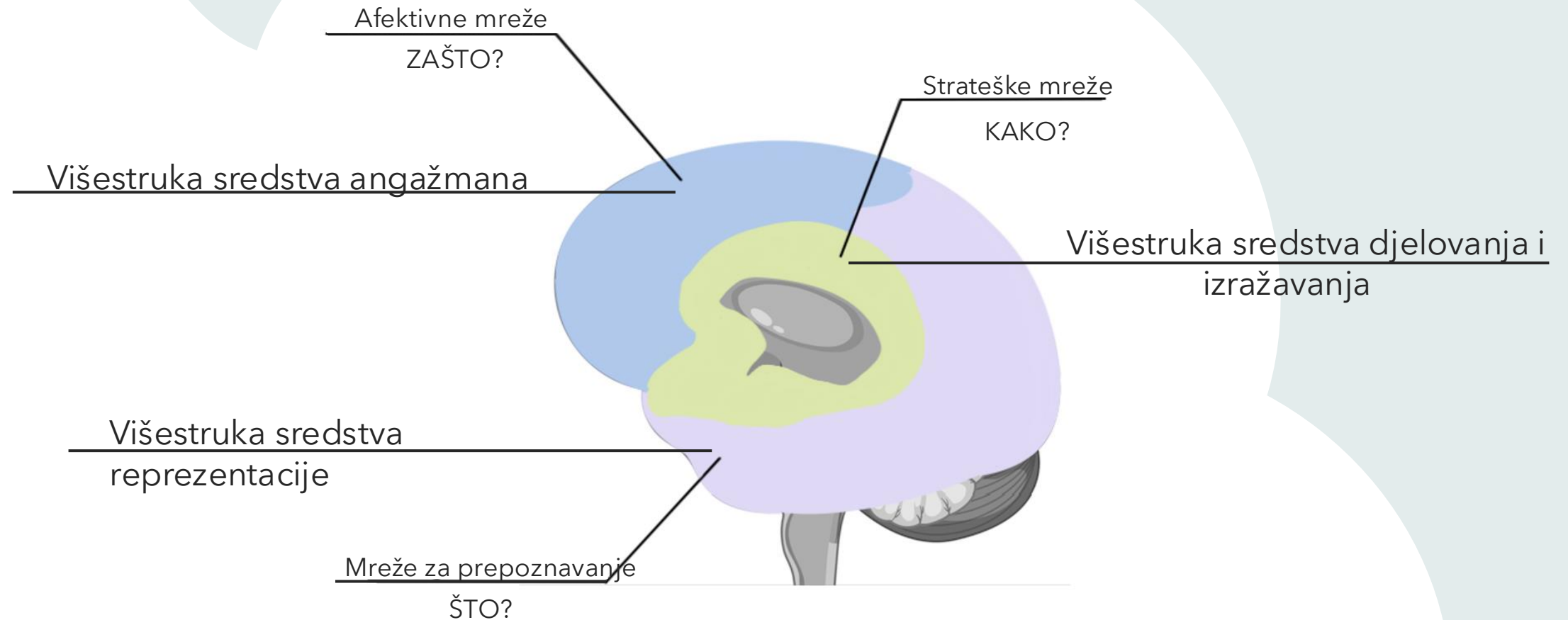
Univerzalni dizajn (za učenje)

Univerzalni dizajn (UD) je pristup koji teži dizajnirati proizvod i/ili okolinu koji je upotrebljiv što većem broju korisnika bez potrebe za prilagodbom

Univerzalni dizajn za učenje (UDL) je pedagoški okvir koji nastoji ostvariti učenje i poučavanje koje će se prilagoditi potrebama što većem broju učenika

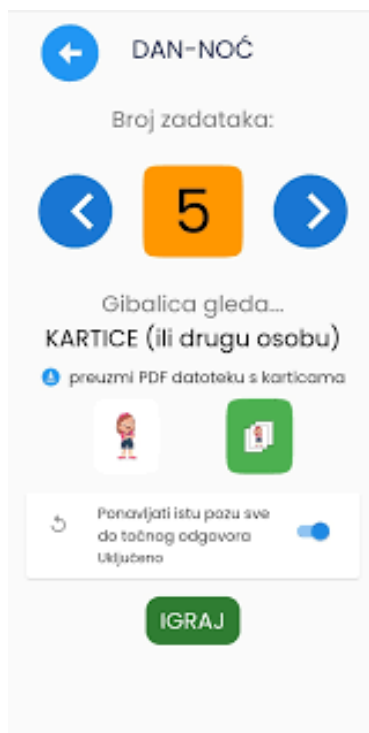
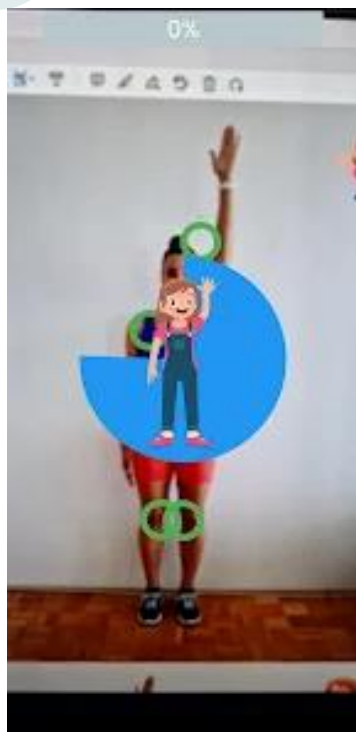
UD odgovara na pitanje *kako oblikovati prostor i proizvode za sve*, a **UDL** na pitanje *kako poučavati tako da svi mogu učiti*

Univerzalni dizajn za učenje



Primjena UDL u ozbiljnim igrama - INNOSID

Primjer 1 - Ozbiljna igra *Gibalica*



Primjer 2 - Ozbiljna igra *KuhARica*

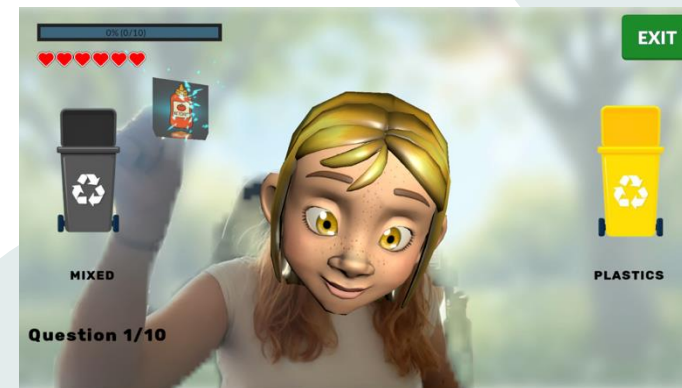
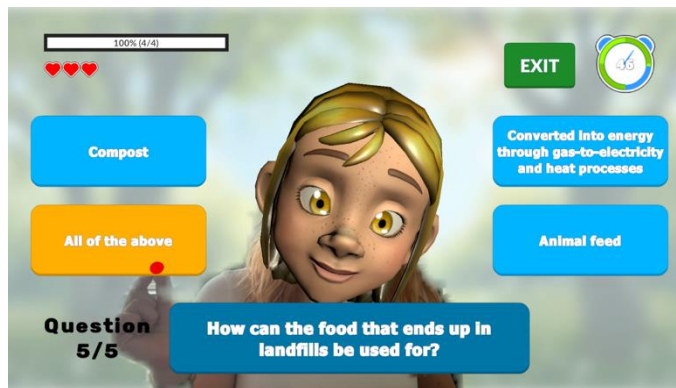


Primjena UDL u ozbiljnim igrama – Play2Green

Primjer 1 – Ozbiljna igra *Green Siesta*



Primjer 2 – Ozbiljna igra *Green Siesta Quiz*



Rezultati evaluacije Play2Green igara

Provedena su istraživanja kako bi se evaluirala integracija UDL-a u ozbiljne igre

Primjer 1 - Ozbiljna igra *Green Siesta*

- Sudionici (N=280): 52% muškaraca, 42% žena, 6% nespecificirano | 88% srednjoškolci, 12% sveučilišni studenti | 25% je prijavilo neku vrstu teškoće
- Nešto bolji tok igre kod mlađih korisnika i korisnika bez prethodnog iskustva i nešto bolji pozitivni afekt kod mlađih učenika

Primjer 2 - Ozbiljna igra *Green Siesta Quiz*

- Sudionici (N=33): 51% muškaraca, 49% žena | 33% sveučilišni studenti, 40% sveučilišni zaposlenici, 27% šira javnost | 20% je prijavilo neku vrstu teškoće
- Bolja uronjenost u igru za žene i korisnike bez invaliditeta

Analize pokazuju da 9/10 korisnika ostvaruje svoje ishode učenja i ima ukupno pozitivno iskustvo igranja u obje igre