

XXX. Proljetna škola školskih knjižničara
„Tradicijska i suvremenost u radu školskog knjižničara“

Radionica: gAmifikacija obrazovnog procesa	
Ime i prezime voditelja radionice	Dejan Šiptar
Zvanje	prof. eng. jezika i književnosti, dipl. književni komparatist, mag. bibliotekarstva
e-mail adresa	dejan.siptar.kr@gmail.com
Mobitel	091/520-7952
Naziv ustanove u kojoj ste zaposleni	Osnovna škola Josipa Badalića, Graberje Ivaničko; Osnovna škola Ludina, Velika Ludina
Županija	Zagrebačka; Sisačko-moslavačka
Trajanje radionice je 60 minuta i ne smije se prekoračiti	
Naziv radionice	gAmifikacija obrazovnog procesa
Radionica je namijenjena knjižničarima	<u>osnovnih i srednjih škola</u>
Maksimalan broj sudionika	20
Potrebna oprema / tehnika za voditelja	Projektor, zvučnik i pristup internetu
Oprema za sudionike	Tablet ili prijenosno računalo, pristup internetu (Wi-fi mreži kako ne bi morali koristiti vlastiti podatkovni promet)
Napomene za sudionike	Za sudjelovanje je potrebno ponijeti bilo koji od navedenih uređaja (pametni telefon, tablet, prijenosno računalo) – molim sudionike da napomenu ako nisu u mogućnosti ponijeti uređaj kako bi im se jedan osigurao unaprijed
Ciljevi radionice	
<ul style="list-style-type: none"> • predstaviti koncept gamifikacije i objasniti kako ga primijeniti u nastavi • prezentirati online alate koji pomažu kod gamifikacije obrazovnog procesa • potaknuti sudionike na primjenu predstavljenih alata i metoda u svom radu 	

Ishodi radionice

- polaznici će se upoznati s nekoliko online alata koje mogu primijeniti u svom radu
- sudjelujući u aktivnostima polaznici će koristiti predstavljene alate i razmotriti njihovu primjenjivost u vlastitom radu
- upoznavši koncept gamifikacije polaznici će smisliti kako ga primijeniti u svom radu

Sadržaj radionice

Postojanje knjižnica već je stotinama godina obilježeno promjenama i prilagodbom. Od ranih dana kada su u svojoj osnovici bile ekskluzivni repozitoriji, promjene u društvu i potrebe korisnika potakle su ih da se otvore javnosti i svoju građu ponude svima. Daljnji razvoj pretvorio ih je i u obrazovna središta zajednice. Razvoj tehnologije dodao im je i multimedijalnu razinu. Gonjeni tim istim razvojem tehnologije prilagođavamo se i danas digitalizacijom i elektroničkim izvorima podataka.

No promjenama tehnologije promijenilo se i društvo, a samim time i naši korisnici. Da je ta promjena sveobuhvatna, prožimajući sve razine korisnika osjetili su i školski knjižničari. Današnji se učenici rađaju u digitalnom svijetu. Od malih dana tehnologija im je dostupna na svakom koraku. Roditelji nerijetko u ranoj dobi svojoj djeci daju na korištenje pametne telefone, tablete i računala kako bi se na njima igrala ili pogledala neki sadržaj. Došavši u školu ta su djeca navikla na digitalni alat i ne pronalaze veliki interes u malo ili nimalo interaktivnim knjigama, časopisima, plakatima i listićima.

Školski se knjižničari ovdje susreću s velikim problemom, posebice u području KIP-a namijenjenom nižim razredima koje se prvenstveno odnosi na fizičke primjere referentne građe, časopisa i knjiga. Kako djeci koju najviše motivira zabava i interakcija koju pruža tehnologija na interesantan način predstaviti građu u knjižnici za koju tehnologija nije potrebna?

Odgovor se nalazi u IKT alatima, Gamifikaciji i knjižničarevoj kreativnosti. Gamifikacija je koncept koji opisuje način provođenja neke aktivnosti tako da se tu aktivnost učini zabavnom sudionicima, potičući ih time na sudjelovanje u njoj. Važno je napomenuti da se taj koncept ne odnosi isključivo na korištenje IKT alata. I u tome do izražaja dolazi kreativnost knjižničara. Kako učenike naučiti koristiti enciklopediju i potaknuti ih na istraživanje? Odgovor je pretvoriti sat u natjecanje. Učenike podijeliti u grupe, pokazati im kako se koristi kazalo, i nakon toga im zadati pojmove koje trebaju naći u što kraćem roku. Sat će biti aktivan, a natjecateljska komponenta će ih potaknuti na aktivno sudjelovanje.

Ovdje se potrebno vratiti na onu digitalnu komponentu kojoj su učenici izloženi i koja ih motivira. Koristeći interaktivne IKT alate u obradi tema učenicima

možemo izaći u susret i stvoriti im aktivnosti u kojima sudjeluju koristeći digitalnu tehnologiju. Ovdje je ponovno ključna kreativnost knjižničara kako bi osmislio aktivnost koja od učenika ne zahtjeva konstantno zurenje u ekran, nego ih potiče i na kretanje i traženje informacija u fizičkim izvorima u učionici. Prilagodba prethodnog primjera s enciklopedijama u tom bi slučaju izgledala ovako: koristeći online alate za kvizove kao što su Socrative, Kahoot! ili Plickers učenicima stvaramo zadatke kojima pristupaju koristeći digitalnu tehnologiju; odgovore na zadatke moraju pronaći u primjercima enciklopedija dostupnim u knjižnici, i unijeti ih u alat koji koristimo. Rezultat su dvostruko motivirani učenici, s jedne strane tehnologijom i interakcijom, s druge strane zaigranom kompetitivnošću.

Alati za upravljanje razredom kao što su Classcraft i ClassDojo imaju funkciju e-imenika, tako što se u njima stvara razred u kojem su zastupljeni svi učenici, koje se kasnije u alatu nagrađuje ili kažnjava za njihove svakodnevne aktivnosti u učionici i na satu, sve popraćeno zabavnim animacijama i bodovima.

Learningapps, Blendspace i Quizizz omogućavaju stvaranje sadržaja koji je učenicima dostupan od kuće, i na taj ih način potiče na izvršavanje zadataka u digitalnom okruženju u svoje slobodno vrijeme.

Naravno da se od knjižničara ne očekuje da primjenjuju sve ove alate u svom radu. No primjena samo jednog učenika će pružiti drugačiji oblik nastave i potaknuti ih na sudjelovanje u aktivnosti, a samim time i usvajanje sadržaja. Najveća prednost Gamifikacije je što, čineći ga zabavnim, u nastavni proces uključuje emocionalnu komponentu, koja je od iznimne važnosti kod usvajanja gradiva i uvelike ga pospješuje.

Sadržaj radionice po točkama:

1. Predstavljanje predavača koristeći online alat Socrative
2. PPT prezentacija o konceptu gamifikacije
3. Predstavljanje online alata za upravljanje razredom Classcraft i ClassDojo
4. Predstavljanje online alata Learningapps i Blendspace
5. Predstavljanje online alata za izradu kvizova Quizizz i Kahoot!
6. Ocjena radionice koristeći online alate Plickers i Mentimeter
7. Stvaranje sadržaja u nekim od prezentiranih alata (prema izboru sudionika)

Ključne riječi

gamifikacija, učenje kroz igru, online alati