|  |
| --- |
| **Ponuda predavanja** |
| **Ime i prezime predavača** | Dejan Šiptar  |
| **Zvanje** | Stručni suradnik knjižničar |
| **e-mail adresa** | dejan.siptar.kr@gmail.com  |
| **Mobitel**  | 0915207952 |
| **Naziv ustanove**  | OŠ Josipa Badalića |
| **Županija** | Zagrebačka  |
| **Naziv predavanja** | Gamifikacija obrazovnog procesa |
| **Održavanje radionice**  | Uživo |
| **Trajanje** | 60 minuta |
| **Ciljevi radionice** |
| • 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 predavanja ili radionice** |
| 1. Predstavljanje predavača koristeći online alat Socrative2. PPT prezentacija o konceptu gamifikacije3. Predstavljanje online alata za upravljanje razredom Classcraft i ClassDojo4. Predstavljanje online alata Learningapps 5. Predstavljanje online alata za izradu kvizova Quizziz i Kahoot!6. Ocjena radionice koristeći online alat Mentimeter7. Stvaranje sadržaja u jednom od prezentiranih alata (prema izboru sudionika) |