|  |  |
| --- | --- |
| **Ponuda predavanja** | |
| **Ime i prezime predavača** | Dejan Šiptar |
| **Zvanje** | Stručni suradnik knjižničar |
| **e-mail adresa** | [dejan.siptar.kr@gmail.com](mailto: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 Socrative 2. PPT prezentacija o konceptu gamifikacije 3. Predstavljanje online alata za upravljanje razredom Classcraft i ClassDojo 4. Predstavljanje online alata Learningapps  5. Predstavljanje online alata za izradu kvizova Quizziz i Kahoot! 6. Ocjena radionice koristeći online alat Mentimeter 7. Stvaranje sadržaja u jednom od prezentiranih alata (prema izboru sudionika) | |