

TEHNOLOGII DIGITALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Gamificarea activităților de învățare



Ce este gamificarea?

Exemple de activități gamificate

Scopuri

Definiție

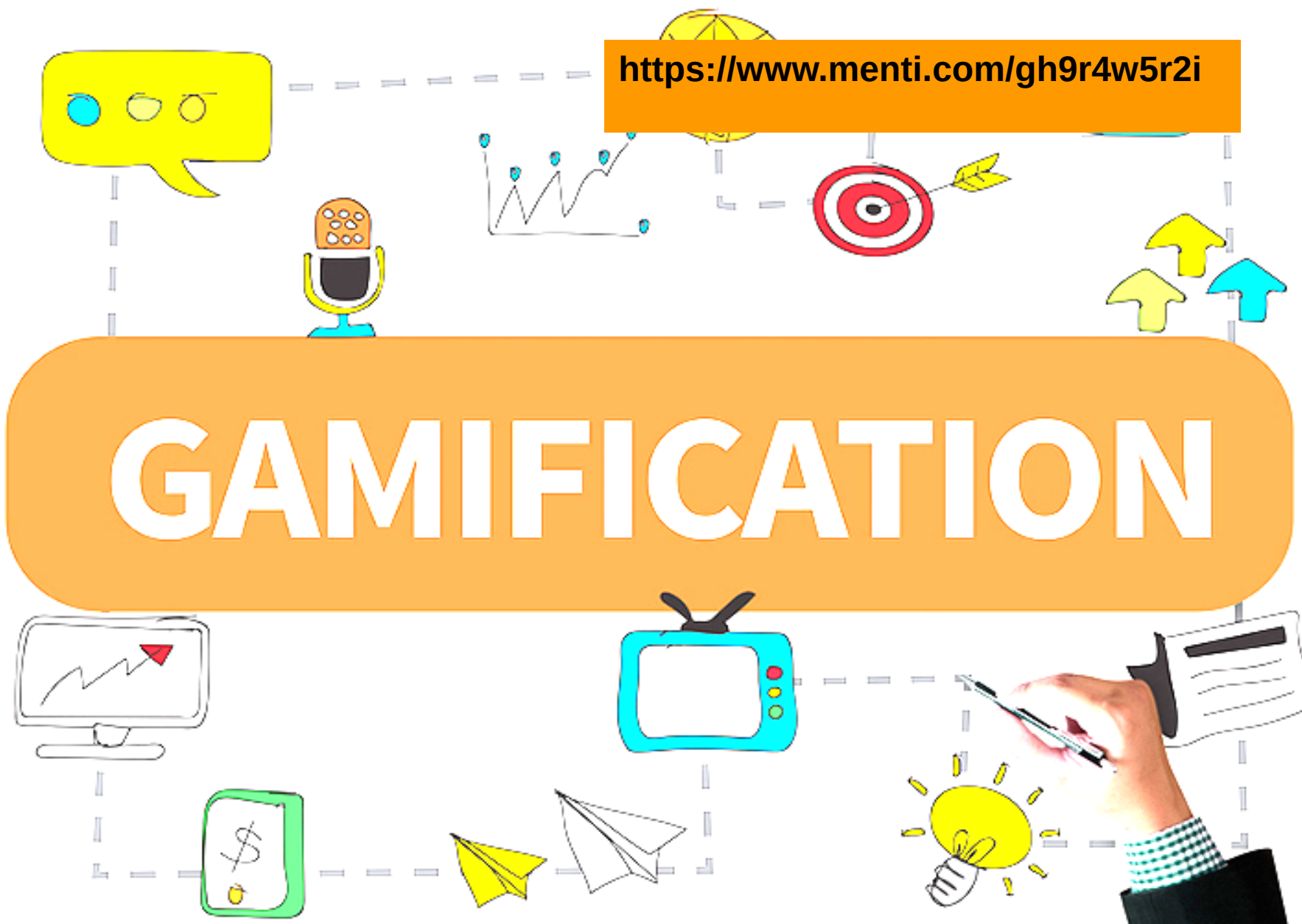


Gamificarea în educație

Respectarea drepturilor

Ce este gamificarea?

<https://www.menti.com/gh9r4w5r2i>



GAMIFICATION

Ce este gamificarea

„utilizarea **elementelor de joc** video în contexte non-joc”
(sociale, educaționale, de business)



acumularea de puncte

crearea de avatari

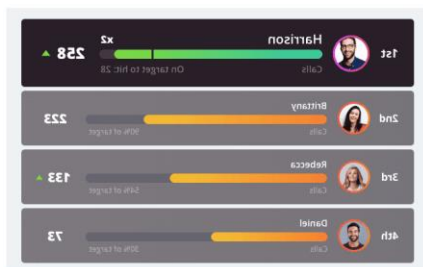


primirea de embleme și trofee



SKETCH ↓

parcurgerea de nivele de joc



măsurarea progresului cu tabele de scor

Scopuri



a crește implicarea și interesul față de o activitate
a crea o experiență plăcută
a crește motivarea de participare
a schimba atitudini și comportamente



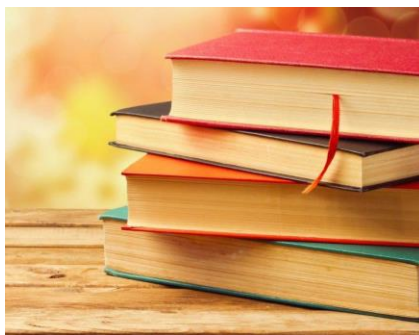
Nike Plus

Super Better

OPower

Gamificarea în educație

Transpunerea conținuturilor de învățare într-un sistem interactiv, tip joc video, cu scopul de a obține rezultate cu valențe formative sau educaționale.



Conectează educația, jocul și tehnologia, pentru a îmbina avantajele ultimelor două cu scopurile primeia.

JOCUL

- reguli
- provocări
- feedback
- colaborare
- competiție
- flexibilitate
- implicare voluntară
- motivație intrinsecă
- amuzament
- posibilitatea de a greși
- procesul iterativ



TEHNOLOGIA

- interactivitate
- răspuns instantaneu la acțiuni
 - ghidaje
- imersiune: lumini, culori, sunete, avataruri, narativ

JOCUL DIGITAL ÎN EDUCAȚIE

încurajarea
abordărilor de tip
rezolvare de
probleme

sporirea capacității de
reținerea a
informațiilor

dezvoltarea de
capacități cognitive
care nu sunt formal
prezente în educație

posibilitatea învățării
continue

sporirea eficienței
învățării

învățare productivă

îmbunătățirea
comportamentului de
atenție

învățarea colaborativă

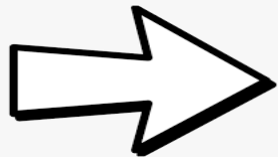
dezvoltarea
capacităților cognitive
și afective

creșterea bunei-
dispoziții pe parcursul
învățării

sporirea motivației și
implicării

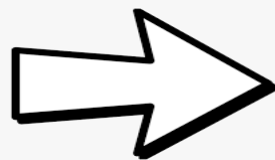
DE CE SĂ NE INTERESEZE GAMIFICAREA?

Experiența școlii online a scăzut implicarea, participarea și motivarea elevilor



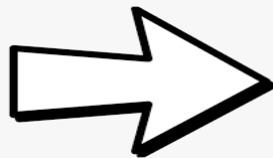
nevoia de a găsi mijloace pentru a face activitățile atractive

Noile tehnologii digitale au generat schimbări mentale și transformări cognitive ale noilor generații



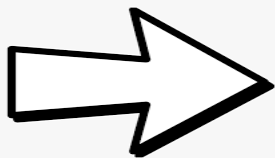
noi necesități și preferințe educaționale ale elevilor

Elevii apreciază jocurile online și cunosc “limbajul”



valorificarea educațională a unei pasiuni

Planul CE de acțiune pentru Educația Digitală 2021-2027



coordonate și exigențe pentru adaptarea educației la era digitală

Aplicații ale gamificării în educație

Kahoot!

<https://kahoot.it/>

Habitica

<https://habitica.com>

Classcraft

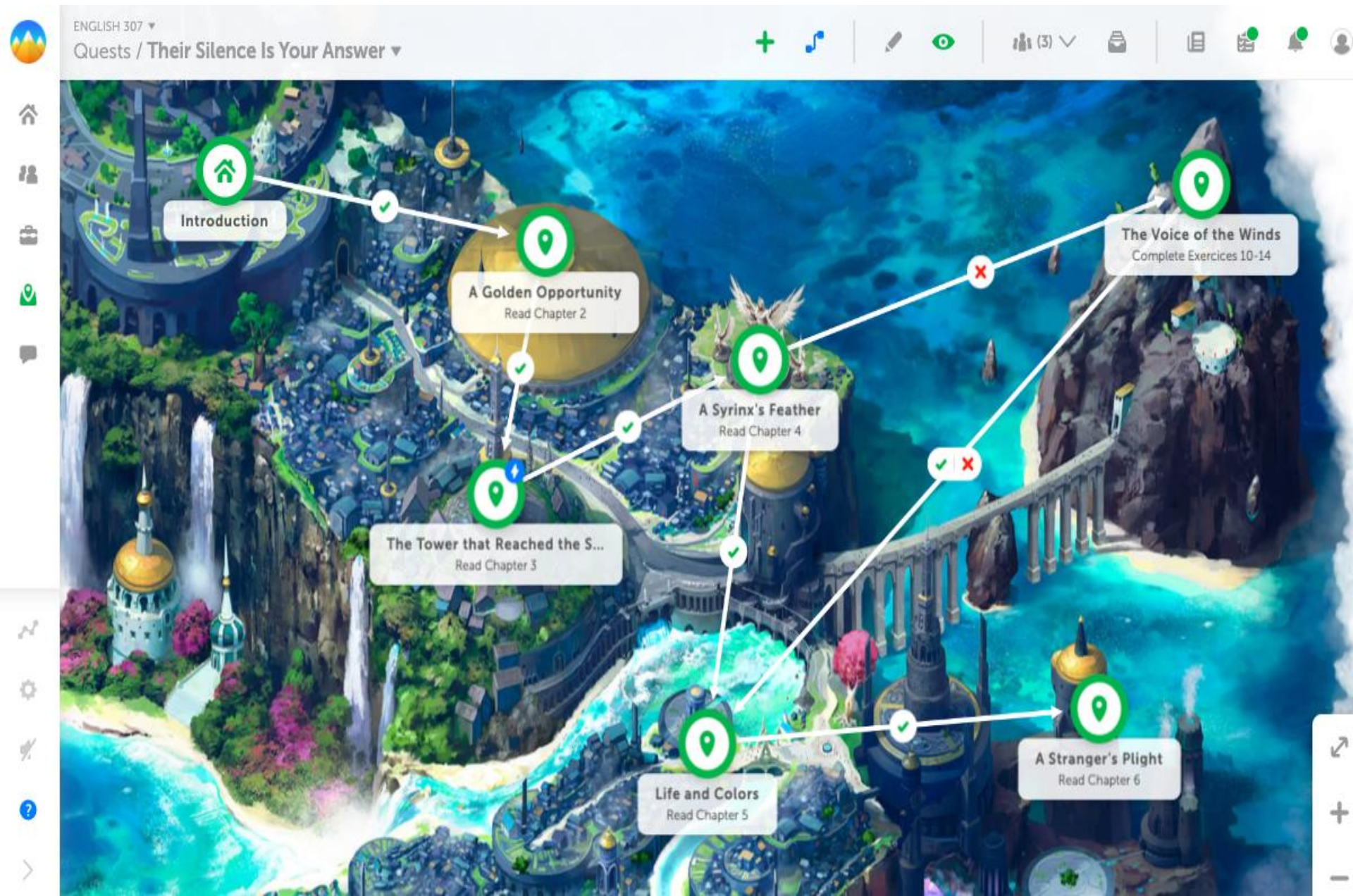
<https://classcraft.com/>

Duolingo

<https://www.duolingo.com/>



În narativul predefinit al jocului, profesorul alocă sarcini de lucru și acordă puncte, puteri și recompense pentru îndeplinirea temelor.



Aplicații ale gamificării în educație

The screenshot displays a 'Game Dashboard' for a 'DEMO CLASS'. The interface includes a sidebar with navigation icons and a main content area. The top navigation bar shows 'PLAYERS', 'TEAMS', and 'CLASS' tabs. The main content area is divided into a left sidebar for 'STUDENTS' and a central area for a selected player, 'Brook Crofts'.

STUDENTS

- Brook Crofts
- Miguel Delaughter
- Pricilla Gasper
- Angelo Gettys
- Morgan Gettys
- Garland Levier
- Julieta Mulherin
- Leonore Pendarvis

Brook Crofts
Warrior • Level 9

VIEW AS STUDENT

HP 49 / 80
AP 20 / 30
XP 8 514 / 9 000
GP 188

POWERS 8
SENTENCES

Brook is in the clear — no outstanding sentences!

The right side of the dashboard features a large image of the character Brook Crofts, a warrior with a yellow shield, standing on a cliff overlooking a blue ocean. Above the image, a table shows the stats for four players:

Player	HP	AP
Brook Crofts	49	20
Julieta Mulh...	32	9
Garland Levi...	50	1
Angelo Gett...	11	9

- comportament adecvat la ore
- exersare abilități sociale
- crearea unui climat prietenos
- motivație
- cooperare și sprijin
- eficiență
- punctualitate
- performanță

Respectarea drepturilor



informare

(despre scopurile gamificării, cunoașterea modului de transformare a punctelor de joc în evaluări școlare)

educație

(cunoașterea nevoilor de învățare ale participanților și a tipologiei de jucători, explicarea clară a scopului educativ al gamificării, corelarea cu obiective clare de învățare)

protecție

(a datelor personale și confidențialitatea datelor de participare; abținerea de la manipulări comportamentale, evitarea competitivității agresive și favorizarea cooperării între participanți)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdLUHQMrljnDBCzA7qXHnD5za-hYdwdT89B9-y9LxjAl94S2Q/viewform?usp=pp_url

Vă mulțumesc!

