Centar kompetencija za pametne gradove

Kako uključiti osnovne škole u istraživanje koncepta gamifikacije?

Blaž Peternel, SMARTIS d.o.o., Rijeka, 20.1.2023

smartis
PAMETNI INFORMACIJSKI SISTEMI

Centar kompetencija za pametne gradove

Gamifikacija = nastava i igra = škola i djeca

- CEKOM Smart-RI projektno testiranje sistema gamifikacije u osnovnim školama:
  - 6 aktivnih škola (trenutno)
  - Facebook društvena mreža
  - Smartić lik sa 10 izazova za djecu
  - Gamifikacijski modul platforme Digit

OŠ Centar
OŠ Nikola Tesla
OŠ SE Dolac
OŠ Kantrida Rijeka
OŠ Fran Franković
OŠ Ivana Zajca

Fotografija nepoznatog autora je licencirana pod imenom CC BY

Centar kompetencija za pametne gradove

Proces gamifikacije: izazov -> cilj - > natjecanje

- Smartić izazov u Facebook grupi

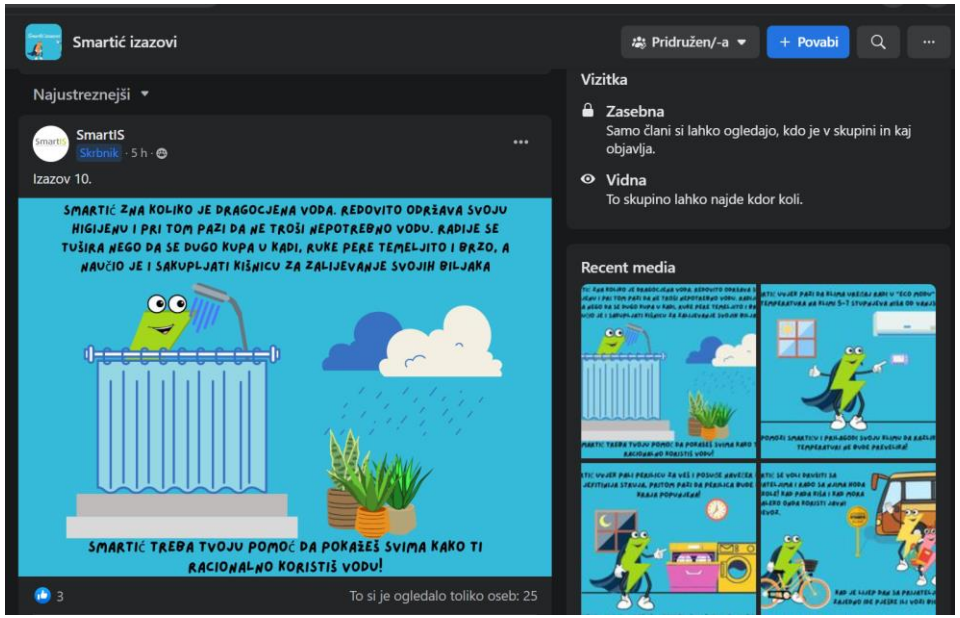
Challenge → Objava infografike scenarija na Smartić profilima društvenih mreža

- Cilj je osvijestiti važnost optimizacije potrošnje svih energetskih resursa koji se svakodnevno koriste u kućanstvu i školi
- Natjecanje u sakupljanju bodova na temelju kreativnosti izazova i utjecaja na Facebook stranici

Centar kompetencija za pametne gradove

Gamifikacijski učinci

- Sakupljanje i analiza podataka
- Analitičke informacije za sudjelujuće škole, učitelje, učenice i roditelje:
  - Kreiranje zelenih inicijativa
  - Zaštita okoliša i sa tim povezane uštede na potrošnji
  - Manji ugljični otisak
  - Razvijanje kreativnosti kod metoda za zaštitu okoliša
  - Gamifikacijske nagrade i suradnja škola



Centar kompetencija za pametne gradove

Pitanja i rasprava

- Koji je vaš izazov?