

Igrifikacija nastave sociologije u srednjim školama

De Both, Fedor

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:858378>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-17**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za sociologiju/Odsjek za pedagogiju

Igrifikacija nastave sociologije u srednjim školama

Diplomski rad

Student: Fedor de Both
Mentor: dr. sc. Zvonimir Bošnjak
Komentor: dr. sc. Zoran Horvat, doc.

Zagreb, 2024.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Igrifikacija.....	2
2.1. Određenje igrifikacije i njeni začeci	2
2.2. Elementi igrifikacije.....	5
2.3. Teorije učenja koje koriste igrifikaciju	6
2.4. Igrifikacija u nastavi	9
2.5. Kompetencije i uloga nastavnika u igrifikaciji	12
2.6. Dobrobiti igrifikacije u nastavi	13
3. Kritika i nedostaci igrifikacije.....	15
4. Primjeri igrifikacije u sustavu odgoja i obrazovanja.....	18
4.1. Igrifikacija u obrazovnoj ustanovi	18
4.2. Igrifikacija u nastavi	19
4.3. Igrifikacija u nastavi putem mobilnih/računalnih aplikacija.....	21
4.4. Pomoćni alati	23
5. Nastava sociologije i igrifikacija.....	24
6. Istraživanje.....	30
6.1. Svrha, cilj i istraživačka pitanja	30
6.2. Metodologija istraživanja.....	31
6.3. Rezultati	33
6.3.1. Koliko su nastavnici upoznati s konceptom igrifikacije?	34
6.3.2. Kakva iskustva nastavnici imaju s izvođenjem igrifikacije u nastavi sociologije?.....	35
6.3.3. Kakav je stav nastavnika prema korištenju igrifikacije u nastavi sociologije?	38
6.3.4. Kako nastavnici vide povezanost igrifikacije u nastavi sociologije s dostizanjem ishoda nastave?.....	41
6.3.5. Koji su stavovi nastavnika o utjecaju igrifikacije na učenike?	42
6.4. Rasprava.....	45
7. Zaključak.....	52
8. Literatura.....	54
9. Prilozi.....	57

1. Uvod

Razni oblici igrifikacije već duže vrijeme provode se u mnogim sustavima kao što su ekonomija, marketing, menadžment pa tako i u odgojno-obrazovnom sustavu. Iako ne nužno pod tim nazivom, stručna primjena igrifikacije prisutna je u svim tim sustavima, ali javljaju se brojna određenja tog koncepta, kao i brojni načini njenog provođenja. Zbog toga području igrifikacije tek predstoji stručni i znanstveni razvoj kako bi se došlo do znanstveno utemeljenih pojmova i afirmiranja same discipline. U ovom radu proučava se korištenje igrifikacije u nastavi, koja je jedan od glavnih elemenata institucionalnog obrazovanja i školstva, što dodaje na važnosti i relevantnosti istraživanja igrifikacije u odgojno-obrazovnom procesu.. Tema ovog rada je igrifikacija, njeno korištenje u sklopu nastave te konkretno mogućnosti igrifikacije u nastavi sociologije.

Kako bi se povezalo igrifikaciju s nastavom, prvo treba ustanoviti koje su glavne odrednice i elementi igrifikacije te koji je potencijal njene primjene u nastavi. Ovim radom kroz pregled literature i istraživanja prikazuju se različiti aspekti igrifikacije i njene primjene u nastavi. Brojni elementi mogu utjecati na kvalitetu igrifikacije te njen učinak može znatno varirati.

Kao i u drugim područjima, glavna svrha igrifikacije u nastavi trebala bi biti podizanje motivacije i angažmana učenika. Svrha ovog rada je, uz prikaz igrifikacije, istražiti stavove nastavnika sociologije u srednjim školama na području grada Zagreba o korištenju igrifikacije. Time će se dobiti bolji uvid u to kako nastavnici percipiraju igrifikaciju, na koji način je koriste te koje potencijalne prednosti i mogućnosti vide u njenoj primjeni.

2. Igrifikacija

2.1. Određenje igrifikacije i njeni začeci

Igrifikacija kao koncept i proces relativno je novo područje i predmet znanstvenih istraživanja te još nije doživjela opću primjenu. Za to je presudna i niska razina informiranosti o konceptu igrifikacije u stručnoj zajednici (Plantak Vukovac i sur., 2018). U prilog tome ide i činjenica da neki autori kada govore o tom konceptu koriste i druge nazive kao što su gamifikacija, funware ili gameful design (Koutropoulos i Porter, 2020; Lovrečki i Moharić, 2021). Iako postoji problem neodređenosti, bitno je da se sama igrifikacija kao koncept više istraži i koristi i to u različitim područjima kako bi se ustanovile mogućnosti njene primjene. Ono oko čega se većina slaže osnovna je ideja koncepta igrifikacije koju je iznio Deterding (2011: 10), a to je da je igrifikacija “korištenje elemenata oblikovanja igre u neigrajućem kontekstu, tj. izvan konteksta u kojem se igra obično provodi.”.

Iz tog određenja igrifikacije vidi se da je to opširan koncept te kako nije u potpunosti jasno što sve obuhvaća. Dakle, ovdje se ne radi samo o korištenju gotovih igara, već i njenih elemenata i principa koji se prilagođavaju novom okruženju u kojem se koriste radi određene dobrobiti. U određenim situacijama u sklopu igrifikacije može se koristiti i gotova igra. Ponekad zna biti vrlo teško odrediti granicu između toga kada se govori samo o korištenju elemenata igre, a kada oni postaju cijela igra. Glavna razlika bila bi u tome što se u korištenju elemenata igre obično radi o kraćem iskustvu i nešto manjoj razini uronjenosti u proces, dok je kod cijele igre to jedan od glavnih ciljeva. Deterding i sur. (2011) govore o tome kako su karakteristike igre kao što su zaigranost i zabava također kratkotrajne i prisutne samo dokle je to potrebno u sklopu procesa igrifikacije te nakon toga prestaju ili se smanjuju što ponovno nije slučaj kada se govori o igri (Deterding i sur., 2011). U igrifikaciji nastave tako mogu biti korišteni i elementi oblikovanja igre i gotove igre, ovisno o situaciji i potrebama nastave. Zaigranost i zabava poželjni su u nastavi i mogu joj uvelike doprinijeti dok god ishodi nastave ostanu u fokusu. Neke gotove igre osmišljene su s ciljem da budu edukativne, dok neke igre imaju samo dijelove koji mogu biti edukativni. Tu je potreban dodatan angažman i priprema nastavnika kako bi se te dijelove uključilo u proces odgoja i obrazovanja. U igrifikaciji nastave najčešće se koriste upravo elementi igre, odnosno elementi igrifikacije, koji će kasnije u radu biti objašnjeni.

Iako je teorijsko i znanstveno-istraživačko područje igrifikacije relativno novo, sama primjena igrifikacije već dugo je zastupljena u različitim sferama društva i institucija. Igrifikacija

se koristila tijekom povijest u raznim oblicima bez da je se nužno zvalo igrifikacijom ili da su bile poznate sve njene odrednice. Čak i u tim ranijim oblicima, igrifikacija se koristila u svrhu podizanja angažmana i motivacije ljudi (Koutropoulos i Porter, 2020). Ovdje ćemo navesti neke primjere igrifikacije iz prošlog stoljeća. Kim i sur., (2018) navode primjer tvrtke za proizvodnju papirnatih trgovačkih kupona Sperry & Hutchinson u Sjedinjenim Američkim Državama. Ti trgovački kuponi bili su preteča današnjih kartica vjernosti koje mnoge trgovine sada koriste kako bi potaknule kupce da im se vraćaju. Ta je tvrtka u suradnji s raznim trgovinama dijelila svoje kupone ovisno o tome koliko su kupci potrošili novaca. Zatim su kupci mogli te kupone mijenjati za određene nagrade te se time održavala odanost kupaca. Još neki primjeri što ih navode isti autori su American Airlines i Holiday Inn koji su imali svoje programe odanosti kojim su nagrađivali kupce što često koriste njihove usluge popustima ili drugim nagradama (Kim i sur., 2018). To su neki od početnih primjera igrifikacije te su se mnogi drugi kasnije počeli javljati i prilagođavati svoj model igrifikacije. Koutropoulos i Porter (2020), a i neki drugi autori, govore o počecima izviđača (Boy Scouts) kao organizacije koja se koristila igrifikacijom. Jedan od glavnih principa te organizacije je upravo dodjeljivanje bedževa sudionicima za postizanje određenog cilja. Postavljali su se jasni ciljevi te se dodjeljivanjem bedževa poticala motivacija za dostizanje tih ciljeva pri čemu su bedževi služili kao simbol uspjeha i ugleda osobe koja ih je dobila. Noviji primjeri igrifikacije su aplikacija Pain Squad koja potiče raznim virtualnim ciljevima i nagradama mlade pacijente koji su bolesni da u aplikaciji bilježe svoje osjećaje i simptome radi njihovog lakšeg praćenja. Aplikacija Nike+ pomaže ljudima u praćenju napretka u trčanju te također uspoređuje njihove rezultate s rezultatima drugih ljudi što potiče kompetitivnost, ali i vlastiti napredak (Koutropoulos i Porter, 2020).

U određenim situacijama uobičajeni način rada može postati monoton i izgubiti svoju kvalitetu te bi upravo u takvim situacijama igrifikacija mogla biti korištena kako bi se promijenila atmosfera te povećala motivacija i angažman onih koji u njoj sudjeluju (Kim, 2015). Kako bi se kvalitetno provodila igrifikacija, svi uključeni u nju trebaju znati koja je svrha njezina korištenja. Ponekad se koriste samo neki elementi igre, gdje nije nužno naglašavati funkciju igrifikacije učenicima, već je bitno da igrifikacija bude postavljena tako da potiče motivaciju i angažman. Dakle, kada se odrede njihovi ciljevi, plan provođenja, očekivana ponašanja za vrijeme provođenja i očekivani rezultati na kraju provedbe, tada se govori o pravom potencijalu igrifikacije (Kim, 2015; Kim i sur., 2018). Također Kim i sur. (2018) govore kako igrifikacija

nije samo jedna izdvojena aktivnost, već bi igrifikacija trebala biti niz aktivnosti i procesa, unutar određenog sustava, koji služe rješavanju određenog problema (Kim i sur., 2018).

U pogledu primjene igrifikacije u školskom okruženju postoje dvije perspektive koje se najviše spominju. Tako igrifikacija može biti dugotrajan, sistematizirani proces koji se sastoji od više povezanih aktivnosti, dakle traje npr. cijelu školsku godinu. Suprotno tome, može biti u obliku individualnih kraćih dijelova u obliku jednog nastavnog sata ili samo jednog njegovog dijela. U ovom radu zvat ćemo ih dugoročna i jednokratna igrifikacije. Dugoročna igrifikacija može se, na primjer, primijeniti na domaće zadaće tijekom cijele školske godine tako da se domaća zadaća poveže s bodovnom ljestvicom. Ta bodovna ljestvica služila bi kao dodatna motivacija za učenike da pišu zadaće i da budu što bolji natječući se ili stječući neke određene nagrade ovisno o skupljenim bodovima. Naravno, treba uzeti u obzir dob učenika kao i način na koji se određeni oblik igrifikacije primijeni, jer se igrifikacija lako može pretvoriti u bodifikaciju, koja će kasnije biti objašnjena, ili neki drugi iskrivljeni oblik zbog čega se izgubi njena primarna svrha.

U literaturi češće je zastupljena perspektiva u kojoj je igrifikacija dugoročni proces te smatramo da takvo određenje igrifikacije nije najbolje rješenje zato što se tako isključuju drugačiji oblici igrifikacije, oni koji su kraći ili mješavina dugih i kratkih oblika. Oba oblika igrifikacije zahtijevaju promišljanje o njenom korištenju, planiranje provedbe, njenu određenu svrhu, ciljeve i očekivanja nakon provedbe te se prema tome ta dva oblika igrifikacije ne razlikuju. Može se reći da dugoročna igrifikacija ima prednost u tome što samim duljim trajanjem pravila takve igrifikacije postaju jasnija i moguće je da se stvara veća kompetitivnost među sudionicima. Također sudionici imaju veću mogućnost planiranja svog prolaska kroz igrifikaciju i stvaranja odnosa prema igrifikaciji dok u jednokratnom obliku to može biti manje zastupljeno.

Kim (2015) govori kako jednokratna igrifikacija ima prednost u tome što njena novina upravo doprinosi samim njenim ciljevima koji su prvenstveno podizanje motivacije, angažmana i interesa kod sudionika za određenu temu (Kim, 2015). Ona također ima prednost u tome što održava veću dinamičnost nastave samim time što se izmjenjuje više pristupa i načina rada. Oba oblika kvalitetna su na svoj način i vrijedna korištenja te smatramo da ni jedan ne treba zanemariti, već ih se može kombinirati uz ostale didaktičko-metodičke pristupe.

2.2. Elementi igrifikacije

Proces igrifikacije, uz mogućnost korištenja gotovih igara, ponajprije se odnosi na korištenje elemenata oblikovanja igre te još nije postignut konsenzus oko određenja elemenata igrifikacije s kojim bi se svi složili pa te elemente razni autori drugačije navode. Ovdje ćemo navesti neke od podjela i određenja elemenata igrifikacije prema kojima su elementi igrifikacije sljedeći: dinamike, mehanike i estetike prema Hunicke, LeBlanc i Zubek (2004) te Zicherman i Cunningham (2011); priča, mehanizmi, tehnologija i estetika prema Schell (2014); mehanike i estetika igre, razmišljanje igrača, sposobnost igre da uključi sudionika u nju, sposobnost igre da potakne motivaciju, učenje i rješavanje problema prema Ružić i Dumančić (2015); mehanike i dinamike prema Bunchball (2016); te mehanike, dinamike i komponente prema Werbach i Hunter (2012).

Ta zadnja podjela odnosno pristup po Werbachu i Hunteru (2012) prema Lovrenčić i dr. (2018), najobuhvatnija je i nekako uključuje sve aspekte igrifikacije te ih konkretizira. To su dakle elementi dinamike, mehanike i komponente. Dinamike su najapstraktniji elementi jer se na njih ne obraća izravno pažnja niti je fokus na njima, ali su uvijek postojani i presudni za funkcioniranje igre. Dinamike se odnose ponajprije na strukturu igre, a čine ih postavljena ograničenja igre, emocije koje se javljaju tijekom igre, narativ/radnja kao motivacija i značenje igre, napredovanje igrača kroz igru i odnosi koji se stvaraju za vrijeme igre. Mehanike su elementi putem kojih se dinamike ostvaruju u igri. Pomoću njih potiče se sudionike da sudjeluju u igri i da se ponašaju za vrijeme igre na poželjan način. Mehanike se sastoje od: izazova, prilika, natjecanje, suradnje, povratne informacije, dobivanje dobara/resursa, nagrade, raznih razmjena, poteza i uvjeta pobjede, dok su komponente najbliži element samoj igri i igraču te su samim time najmanje apstraktni element. Putem njih provode se dinamike i mehanike igre. U komponente pripadaju: dostignuća, avatari, bedževi, završne borba, kolekcije, otvaranje novih sadržaja, darovanje, bodovna ljestvica, nivoi, bodovi, zadaci, socijalni grafovi, timovi i virtualna dobra (Werbach i Hunter, 2012 prema Lovrenčić i sur., 2018; Kim i sur. 2018). Ako se toj podjeli elemenata igrifikacije doda još i element priče, onda imamo najobuhvatniji pristup. Iako se u podjeli od Werbach i Hunter (2012) prema Lovrenčić i sur. (2018) spominje narativ kao dio dinamika igre, smatramo da sama priča može imati veliku ulogu u samoj igri i da zbog toga zaslužuje biti element za sebe. Priča kao element igrifikacije služi kao motivator za igrače tako da oni imaju dodatan poticaj sudjelovati u igrifikaciji osim samog ostvarivanja cilja. Priče, kako

Schatten i sur. (2023) govore, mogu biti raznolike te mogu biti podložne promjenama ovisno o ponašanjima i akcijama sudionika, ali ono što one donose u igrifikaciju povezivanje je igrifikacije sa svijetom (Schatten i sur., 2023). Priča tako može biti vrlo poticajan element igrifikacije upravo u nastavi jer, kako smo rekli, u nastavi se često javlja problem upravo s motivacijom učenika što bi dobro osmišljena priča mogla popraviti. Također korištenjem priče stvara se dodatna povezanost sadržaja s okruženjem i ovisno o priči može se vidjeti utjecaj primjene naučenog u pravom svijetu. Razni elementi igrifikacije već su prisutni u nastavi i koriste se s tom svrhom te stoga već postoji dobar temelj za provođenje igrifikacije.

Kada se govori o tim elementima bitno je naglasiti da igrifikacija ne smije biti svedena samo na određene elemente kao što su dijeljenje bodova, nagrada i pobjedničke tablice jer se time gubi cijela svrha procesa. Ti elementi mogu biti prisutni, ali ne smiju prevladati i postati glavni cilj procesa. U kontekstu nastave, glavni cilj igrifikacije je da se stvori drugačiji i kvalitetan pristup učenju kojim će se podići motivacija i angažman sudionika (učenika). Na taj način proširuje se i obogaćuje proces učenja i poučavanja (Ružić i Dumančić, 2015; Kim i sur., 2018).

2.3. Teorije učenja kroz igrifikaciju

Postoje različite teorije učenja koje mogu koristiti igrifikaciju u nastavi te ćemo ovdje prikazati neke od njih. Neke od tih teorija su: teorija motivacije, teorija samoodređenja, teorija motivacije postignuća, teorija socijalnog učenja, teorija situacijskog učenja i teorija postavljanja ciljeva.

Teorija motivacije fokusira se na to kako je motivacija glavni element koji može utjecati na uspjeh igrifikacije. U tom pogledu bitno je razlikovati oblike motivacije te se ona dijeli na intrinzičnu i ekstrinzičnu. Intrinzična motivacija je ona koja dolazi iz osobe same i iz osjećaja ispunjenja koji osoba doživljava baveći se nečime. Tako Buckley i Doyle (2014) govore o podjeli intrinzične motivacije na tri tipa. Ti tipovi motivacija su samo znanje, odnosno užitak usvajanja znanja, motivacija za postignućem gdje užitak dolazi iz mogućnosti rješavanja složenih zadataka i motivacija za stimulaciju gdje je užitak u samom sudjelovanju u aktivnosti, dok je ekstrinzična motivacija, s druge strane, ona na koju utječu vanjski čimbenici te osoba radi nešto zbog nekog oblika nagrade. Kim i sur. (2018) govore kako ljudi drugačije reagiraju na različite podražaje pa tako i na igrifikaciju te će se kod nekih razviti više intrinzična, a kod nekih

ekstrinzična motivacije, a na nama je da prepoznamo što utječe na učenike kako bi znali što koristiti i na koji način (Kim i sur., 2018). Doći do intrinzične motivacije u kontekstu obrazovanja jedan je od temeljnih ciljeva nastave zato što se njome stvara pozitivan odnos učenika prema određenoj temi i području.

Teorija samoodređenja makroteorija je motivacije i govori o tome da motivacija i volja ljudi proizlazi i pod utjecajem je njihovog socijalnog i kulturnog okruženja. Za tu teoriju bitno je da se pojedinci igrifikacijom razvijaju putem autonomije, kompetencije i osjećaja povezanosti. Učenicima se daje osjećaj kontrole nad okolinom, kao i osjećaj da mogu riješiti zadatke. Također da se osjećaju kao dio skupine u kojoj se nalaze i koja se susreće s istim problemima kao i oni (Kim i sur., 2018). Za samu igrifikaciju to znači da učenici grade svoj karakter i svoju autonomiju osjećajem kontrole nad procesom nastave. Odnosno, oni su ti koji su odgovorni za svoj uspjeh.

Teorija motivacije postignuća vođena je idejom da su pojedinci motivirani željom da dostignu određeni cilj unutar igrifikacije, a taj cilj može biti u obliku savladavanja neke vještine ili dokazivanja svoje sposobnosti. Savladavanje neke vještine odnosi se na to da pojedinac svlada vještinu tako da je može koristiti u drugim situacijama, dok se dokazivanje svoje sposobnosti odnosi na natjecanje s drugima i željom da pojedinac bude bolji od drugih. Oba oblika javljaju se kod učenika te oba mogu biti produktivna na svoj način, iako neka istraživanja pokazuju kako oblik savladavanja vještine u igrifikaciji dovodi do većih rezultata (Kim i sur., 2018).

Povezano s time, navest ćemo teoriju postavljanja ciljeva Tondella i sur. (2018) koji naglašavaju kako je veliki dio igrifikacije upravo orijentiranost prema cilju. Ta teorija povezuje postavljanje ciljeva s angažmanom i aktivnostima kojima se ti ciljevi potiču. Postoje brojni načini na koje se u igrifikaciji mogu postavljati ciljevi ili koji mogu služiti kao sami ciljevi, od bodževa i bodovnih ljestvica, otključavanja novih sadržaja i rješavanja istraživačkih zadataka, do diploma i potvrda o završetku ili samog učenja i rješavanja zadataka. Tako se razlikuju tri tipa ciljeva, ciljevi koji se odnose na rezultate, ciljevi koji se odnose na izvedbu i ciljevi postupka ili učenja. Ciljevi koji se odnose na rezultate možda su najočitiji te se odnose na rješavanje konkretnih zadataka pa je dostizanje tih ciljeva lako određivo. Ciljevi koji se odnose na izvedbu odnose se ne samo na rješavanje zadataka već rješavanje zadataka uz što više prikupljenih bodova, što bi se u igrifikaciji i igrama vidjelo preko bodovnih ljestvica ili dostignutih razina i postignuća. Ciljevi postupka ili učenja odnose se na razvijanje novih vještina i sposobnosti koje

su potrebne pojedincima za dostizanje prijašnjih tipova ciljeva koji im mogu biti preteški, stoga im je fokus, odnosno cilj, da vježbaju na tome (Tondello i sur., 2018). Tu sami učenici mogu postavljati svoje ciljeve, ali i određeni zadaci i elementi unutar igrifikacije mogu biti postavljeni tako da odgovaraju određenim tipovima ciljeva.

Teorija socijalnog učenja govori o korištenju kognitivnih i socijalnih procesa pri učenju u igrifikaciji tako da pojedinci proučavaju svoju okolinu, druge pojedince i ponašanja te na temelju toga promišljaju i dolaze do zaključaka. Objekt proučavanja su dakle obično ponašanja koja se mogu vidjeti bilo gdje (drugi učenici, nastavnici, poznanici, mediji, itd.) i na temelju njih i reakcija na ta ponašanja pojedinac usvaja određena znanja i pravilnosti o tome kako se ponašati (Kim i sur., 2020). Također neki učenici mogu preferirati učenje u kontaktu s drugima, odnosno socijalnim interakcijama za razliku od samostalnog učenja što upravo ta teorija i zagovara.

Teorija situacijskog učenja slična je prethodnoj tako da se odnosi na socijalnu interakciju unutar igrifikacije, ali ovdje je naglasak na kontekstu i kulturi unutar koje se odvija. Za razliku od prethodne teorije gdje se ponašanja mogu vidjeti bilo gdje, ova teorija govori kako bi ponašanja koja se usvajaju trebala biti autentična i odvijati se u kontekstu gdje imaju smisla i izvediva su (Kim i sur., 2018).

Svaka od tih teorija ima svoj fokus i na svoj specifičan način odnosi se prema igrifikaciji. Kada se bavimo igrifikacijom, najbolje bi bilo sagledati sve te teorije i vidjeti koje su njihove dobrobiti u izvedbi igrifikacije. Sve se one mogu nadopunjavati te se do najprikladnijeg oblika igrifikacije u odnosu na nastavne sadržaje, dobnu skupinu i specifičnosti učenika može doći kada se razumiju sve teorije i na odgovarajući način primijene njihovi principi.

2.4. Igrifikacija u nastavi

Do sada smo prikazali koncept igrifikacije, njene odrednice i površinski je povezali s primjenom u nastavi. Ovdje ćemo konkretnije objasniti odnos igrifikacije i nastave te ćemo prikazati neke osnovne pojmove koji su nam potrebni za razumijevanje igrifikacije nastave.

Budući da je glavna svrha igrifikacije potaknuti angažman i podići motivaciju sudionika u određenom području, može se pretpostaviti da bi igrifikacija mogla biti korisna u nastavi gdje brojni nastavnici imaju problema s održavanjem motivacije učenika (Kim i sur., 2018). Također cilj igrifikacije u nastavi je da pomogne u dostizanju ishoda učenja. Tako je definicija igrifikacije u učenju, odgoju i obrazovanju Kim i sur. (2018) da je ona skup aktivnosti i procesa koji su

namijenjeni rješavanju problema povezanih s učenjem, odgojem i obrazovanjem putem korištenja mehanika igre.

Kada se govori o nastavi, može se reći da je ona pedagoški osmišljena i sustavno organizirana aktivnost s glavnim ciljem i svrhom odgoja i obrazovanja pojedinca (Jelavić, 1993) ili sustavno organizirana aktivnost u kojoj sudjeluju nastavnik i učenik te kojom se ostvaruju zadaci odgoja i obrazovanja (Bognar i Matijević, 2002). Igrifikacija u kontekstu nastave može biti pomoćni alat kojim se služi radi uspješnijeg ostvarivanja tih ciljeva i svrhe odgoja i obrazovanja kao i nastave same.

Vlada Republike Hrvatske u dokumentu Projekt Hrvatskog odgojno-obrazovnog sustava za 21. stoljeće (2002) navodi kako je svrha odgoja i obrazovanja pridonosenje kvaliteti života. U tom kontekstu također se govori o osposobljenostima pojedinca kroz odgoj i obrazovanje. U praksi odgoj i obrazovanje trebali bi biti komplementarni i graditi se zajedno, dok u teoriji, iako su i dalje usko povezani, može ih se u određenoj mjeri razdvajati u svrhu određenja njihovih konkretnih ciljeva i zadataka.

Odgoj podrazumijeva odnos između pojedinaca u kojem jedan pojedinac, odgajatelj, utječe na drugoga/druge, odgajanike, tako da se kod njega/njih razvija individualni i društveni aspekt njegove/njihove osobnosti (Bognar i Matijević, 2002). Individualni aspekt odnosi se na zadovoljavanje osnovnih ljudskih potreba koje su biološke, socijalne i samoaktualizirajuće, a društveni aspekt ostvaruje se putem egzistencijalnog, socijalnog i humanističkog odgoja (Cindrić i sur., 2010), Pri tom se obrazovanje može gledati kao aktivnost pojedinca kojom se razvijaju njegovi spoznajni, psihomotorni i doživljajni interesi, ali i njegove intelektualne, emocionalne i tjelesne sposobnosti i znanja (Bognar i Matijević, 2002; Cindrić i sur., 2010).

Kadum i Bošnjak (2012) prema Lovrečki i Moharić (2021) govore o tome kako se suvremena nastava sve više usmjerava na same učenike i na njihovu aktivnost u procesu odgoja i obrazovanja. Time se očekuju promjene metoda i oblika rada koje bi odgovarale usmjerenju na razvoj kompetencija učenika (Kadum i Bošnjak, 2012 prema Lovrečki i Moharić, 2021). Igrifikacija upravo može biti ta koja potiče veću uključenost učenika u nastavi i njihovu aktivnu ulogu te im može dati određenu razinu samostalnosti i odgovornosti za njihovo obrazovanje. Igrifikacija se bazira na igri i principima igre koji stavljaju igrača/učenika u središte pažnje te je u igri sve postavljeno tako da igraču/učeniku pruži što bolje i potpunije iskustvo. Taj pristup

može se lakše primijeniti u nastavi kroz igrifikaciju jer je ona u biti već postavljena na način da to potiče (Lovrečki i Moharić, 2021).

Tako se u nastavi igrifikacija može koristiti na razne načine: u svim nastavnim predmetima ili jednom predmetu, može obuhvaćati cijeli nastavni predmet ili neke njegove dijelove te može biti korištena u cijelom nastavnom satu ili samo u određenim dijelovima nastavnog sata kao što su uvod, obrada sadržaja, ponavljanje ili provjera znanja (Borić, 2020). Još neki primjeri korištenja igrifikacije su: kao glavni način poučavanja, korištenje elemenata igrifikacije npr. bodovi, ljestvice, bedževi za podizanje motivacije, korištenje igrifikacije na zaigran način sa svrhom razvijanja vještina potrebnih za rješavanje izazova, korištenje igara u svrhu evaluacije napretka učenika, korištenje igrifikacije u svrhu stvaranja atraktivnijeg i kvalitetnijeg poučavanja (Schatten i sur., 2023).

U nastavi bi se trebali ostvariti ishodi učenja koji se odnose na ono što bi učenici nakon određenog razdoblja trebali znati, razumjeti i moći napraviti (Divljak, 2008). Igrifikacija upravo može doprinijeti dostizanju ishoda učenja te je ona u pozitivnom odnosu s njima, o čemu ćemo kasnije više reći. Huterer (2020) govori o Bloomovoj podjeli ishoda učenja prema kojoj se oni dijele na tri područja pa tako imamo kognitivno, afektivno i psihomotoričko područje. Kognitivno područje bavi se znanjem i vještinama te mogućnostima njihove primjene. Ono se dalje dijeli na šest razina koje ćemo navesti od najniže na hijerarhiji do najviše: razina znanja kao prepoznavanje informacija, razina razumijevanja kroz shvaćanje informacija, razina primijenjenog znanja pri rješavanju problema, razina analiziranja u smislu razdvajanja informacija na dijelove, razina sinteze kao primjena znanja i razina vrednovanja u smislu prosuđivanja korisnosti. Afektivno područje odnosi se na usvajanje i nošenje s vrijednostima, osjećajima i motivacijama, a to sve dolazi iz internalizacije društvenih vrijednosti u vlastite. Ono se dijeli na sljedeće razine, ponovno od najniže razine do najviše: razina prihvaćanja kroz slušanje, razina odgovaranja/reagirana, razina vrednovanja kroz internalizaciju, razina organiziranja vrijednosti u vlastite prioritete i razina integriteta kao usvajanja i prihvaćanja svoje vlastite internalizacije. Psihomotoričko područje odnosi se na fizičke radnje kao što su motoričke vještine i koordinacija u smislu njihove preciznosti, brzine i vještine pri izvođenju. Ono se dijeli na razinu percepcije, razinu spremnosti na djelovanje, razina imitacije, razina pokušaja i pogreške, razina automatiziranih radnji, razina složenih obrazaca pokreta i razina stvaranja kroz kreativnosti (Huterer, 2020).

Schatten i sur. (2023) sumirali su od raznih autora određene tehnike igrifikacije koje bi upravo trebale pomoći u dostizanju ishoda učenja i uključivanju učenika u nastavu, poboljšati zadržavanje znanja i povećati razinu motivacije učenika. Neke od tih tehnika igrifikacije su krivulja angažmana kojom se zadržava angažman tijekom nastave, postignuća i ciljevi kojima se definiraju sve teži ciljevi i pokazuju razine postignutog znanja, nagrade kojima se potiče uključenost i koje služe kao dodatan poticaj za svladavanje sadržaja, pravila koja održavaju strukturu i način na koji se radi, itd. Također se u sklopu igrifikacije podrazumijeva da učenici dobivaju neposredne povratne informacije koje im pomažu da shvate kada nešto dobro rade. Tim tehnikama učenicima je lakše vidjeti što su sve postigli i na koji način te imaju bolji uvid u svoje obrazovanje (Schatten i sur., 2023).

Kim i sur. (2018) govore kako korištenje igrifikacije omogućuje nastavniku da učini svoju nastavu zabavnijom i pristupačnijom za učenike i sebe, ali i puno više od toga. Ona može pomoći nastavniku da poveća motivaciju i angažman učenika, da kroz zanimljivo i poticajno okruženje pomogne učenicima dostići bolji akademski uspjeh kao i višu razinu usvojenosti sadržaja. Uz to, u igrifikaciji se može poticati suradnja među učenicima, ali i razvijati međusobno pozitivno natjecateljsko okruženje. Kako bi to natjecateljsko okruženje bilo kvalitetno i uistinu pozitivno, trebaju ga prihvatiti sami učenici. Cijeli proces može biti još kvalitetniji ako sadrži česte i lako dostupne povratne informacije kojima učenici mogu pristupiti (Kim i sur., 2018).

2.5. Kompetencije i uloga nastavnika u igrifikaciji

Nastavnik je taj koji će najčešće u nastavi provoditi igrifikaciju pa kvalitetna izvedba igrifikacije ovisi o njegovim kompetencijama, kao i njegovoj otvorenosti prema novim pristupima i mogućnostima rada u nastavi. U suvremenoj nastavi na ulogu nastavnika gleda se kroz kompetencije koje bi oni trebali imati. Jurčić (2014) govori o kompetencijama nastavnika kao sposobnostima koje proizlaze iz njegovih znanja, vještina i stavova koje on može primijeniti u svom radu. To se može vidjeti u organizaciji, vođenju i vrednovanju nastave, ali i kao kreativnost i inovativnost nastavnika da mijenja svoju nastavu putem novih ideja. Kompetencije nastavnika mogu se podijeliti u dva područja, a to su pedagoške i didaktičke kompetencije. Nastavnik s pedagoškim kompetencijama ima mogućnost mijenjati i prilagođavati nastavu situacijskim potrebama te putem njih osigurava kvalitetu svoga rada. One se odnose na osobnu, komunikacijsku, analitičku, socijalnu, emocionalnu, interkulturalnu, razvojnu dimenziju i

vještine u rješavanju problema. Didaktičke kompetencije odnose na nastavnikovo poznavanje i korištenje metodologije izgradnje predmetnog kurikuluma, organiziranje samog nastavnog procesa, postavljanje kvalitetnog ozračja, praćenje postignuća učenika i razvijanje partnerstva s roditeljima (Jurčić, 2014).

Za samu igrifikaciju, prema Shatten i dr. (2023), nastavnici trebaju poznavati instrukcijski dizajn kako bi uveli igrifikaciju u nastavu i obuhvatili sve potrebne elemente kao što su ishodi nastave, potrebe učenika, razvoj materijala i metoda te procjena učenja. Povezano s time trebaju moći uskladiti ishode nastave i potrebe učenika prije definicije samih ishoda. Zatim bi trebali odrediti strategije koje će koristiti u igrifikaciji i integrirati ih u nastavu tako da elementi igrifikacije doprinose dostizanju ishoda nastave. Važno je da nastavnik evaluira igrifikaciju tijekom cijelog trajanja kako bi je mogao prilagođavati prema potrebama i na vrijeme uočiti potencijalne probleme (Schatten i sur. 2023).

Nastavnik pedagoškim vođenjem može uvesti učenike u proces igrifikacije i pobrinuti se da se stvori pozitivno ozračje. Korištenjem igrifikacije uz dobro vođenje nastavnika učenici bi, nastavu mogli vidjeti kao nešto pozitivno, zabavno, i nešto čemu se žele posvetiti.

Također na nastavniku je da uoči potencijalne probleme i odgovarajućim strategijama ih pokuša riješiti. Kako ne bi došlo do prevelikog naglaska na kompetitivnost, nastavnik bi mogao povezati natjecanje i suradnju kroz već spomenuti *coopetition* (Schatten i sur., 2023) što znači natjecanje u grupama. Trebalo bi izbjeći nagrade koje utječu na ekstrinzičnu motivaciju osmišljavanjem nagrada koje su više usmjerene na sam sadržaj i praćenje postignuća. Nastavnik treba upotrebljavati raznolike elemente igrifikacije kako bi pratio potrebe učenika te, kao što je već spomenuto, od nastavnika se očekuje da traži povratne informacije od učenika radi lakše prilagodbe igrifikacije.

Budući da je igrifikacija relativno nov pristup u nastavi, barem pod tim nazivom, u dokumentu Smjernice za igrifikaciju nastavnog procesa (Schatten i sur., 2023) navodi se kako za provedbu i planiranje igrifikacije može biti koristan multidisciplinarni tim koji bi se mogao sastojati od nastavnika, pedagoga, stručnjaka za igre, tehnologa i učenika. Znači sva odgovornost ne bi trebala biti isključivo na jednom nastavniku, već je poželjno da on ima podršku. Tim postoji sa svrhom definiranja ciljeva igrifikacije, razvijanja plana provedbe igrifikacije, implementacije strategija i praćenja igrifikacije, evaluacije i dijeljenja rezultata (Schatten i sur., 2023). To bi bio idealan pristup igrifikaciji, ali u praksi nastavnici mogu i sami provoditi

igrifikaciju s pretpostavkom da se ona kvalitetno provodi i da doprinosi dostizanju ishoda nastave.

2.6. Dobrobiti igrifikacije u nastavi

Iako je igrifikacija već duže vrijeme predmetom znanstvenog interesa, njena primjena u praksi značajno zaostaje ili nastavnici nisu ni upoznati s njom. To ne znači da će se u školama igrati videoigre umjesto nastave, već da će se koristiti elementi igara/videoigara tako da se nastava poboljša i da se poveća ponajprije intrinzična motivacija učenika (Sandusky, 2015). U nastavi su motivacija i angažman učenika jedni od glavnih čimbenika koji doprinose uspjehu učenika te još više zadovoljstvu učenika sa samim procesom nastave. Na nastavnicima je da nastavu pripreme i predstave na što zanimljiviji način kako bi potaknuli motivaciju i angažman kod učenika. Igrifikacija ima mogućnost tome doprinijeti te su provedena istraživanja koja su pokazala i uspjeh i neuspjeh igrifikacije s obzirom na motivaciju učenika i njihov opći školski uspjeh na kraju procesa (Sandusky, 2015). Tako su Buckley i Doyle (2014) proveli istraživanje kojim su htjeli vidjeti utjecaj igrifikacije na motivaciju učenika kao i na njihov uspjeh i znanje. Zaključak istraživanja bio je da se igrifikacijom povećala motivacija učenika i potaknulo ih da se više i dublje uključe u temu nastave za njenog trajanja, ali i izvan tog vremena. Također se pokazalo da je znanje učenika o temi poraslo, ali i da nisu svi učenici bili u potpunosti zadovoljni s nekim dijelovima igrifikacije upravo zbog toga što je proces previše odskakao od uobičajenog programa. Igrifikacija je proces koji teži drugačijem gledanju na uspjeh, uglavnom putem pokušaja i pogreške ili više mogućih puteva k rješenju. To je zato stvaralo zabunu kod nekih učenika i nelagodu zbog odmicanja od onoga što im je poznato (Buckley i Doyle, 2014). Samo korištenje igrifikacije ne jamči uspjeh i nije rješenje za svaku situaciju, pa ni za sve učenike, već njen uspjeh ovisi o mnogo toga. Uspjeh ovisi o dobrom planiranju i pripremi, načinu provedbe i odnosu nastavnika kao i o samim učenicima. Učenici ponekad mogu biti loše raspoloženi ili nezainteresirani za rad, a nastavnik treba znati i prepoznati s kojim učenicima se može provoditi koji oblik igrifikacije. Igrifikaciju treba prilagoditi njihovoj dobi, ali i predmetu ili temi nastave. S korištenjem igrifikacije nastavnik bi trebao biti fleksibilan i znati je koristiti u pravo vrijeme na pravi način. Sve to može imati ulogu u razlici između višeg i nižeg uspjeha procesa igrifikacije.

Osim toga, dobrobiti igrifikacije u nastavi mogu se vidjeti u tri područja: socijalnom, kognitivnom i emocionalnom (Lee i Hammer, 2011 prema Lovrečki i Moharić, 2021). Ta ista

područja spominjana su u ishodima učenja te se tako te dobrobiti odnose na ulogu igrifikacije u dostizanju tih ishoda.

Za socijalno područje igrifikacija pozitivno utječe na dva načina. Prvi je taj što se igrifikacijom sudionici mogu uživjeti u neku dodijeljenu ulogu ili preuzeti neki novi identitet u sklopu procesa. Iako se ovdje ne radi o izravnom kontaktu s drugima, samim tim privremenim mijenjanjem sebe u nekog drugog dolazi do razvijanja socijalnog aspekta osobe i mogućem boljem razumijevanju drugačijih pogleda i perspektiva. Drugi način na koji igrifikacija može utjecati u socijalnom području je u izravnom kontaktu s drugima. To se najčešće događa suradnjom i zajedničkim radom u dostizanju ciljeva, što bi u nastavi bio grupni rad i rad u parovima (Lovrečki i Moharić, 2021). Naravno ta dva oblika se mogu i isprepletati u nastavi. Za kognitivno područje pozitívni utjecaj proizlazi iz toga što igrifikacija može stvoriti takvo okruženje koje potiče dodatno učeničko istraživanje i eksperimentiranje kako bi svladali raznolike zadatke i izazove koji se stavljaju pred njih (Lovrečki i Moharić, 2021). Također ti zadaci trebaju biti osmišljeni na način da prate didaktičko načelo postupnosti koje govori kako se treba krenuti od lakšeg i poznatijeg sadržaja, a kasnije raditi na onom težem i manje poznatom. Bitno je dakle održati razinu izazova za učenike koji je dovoljno poticajan da kod njih dolazi do osjećaja istinskog uspjeha i zadovoljstva prilikom rješavanja.

U emocionalnom području igrifikacija ima pozitivan efekt u smislu što se kroz sam njen proces kod učenika pojavljuju brojne emocije s kojima se trebaju naučiti nositi i razumjeti ih. Glavna dobrobit igrifikacije u tom području učenje je nošenja s neuspjehom. Igrifikacija bi trebala biti organizirana na način pokušaja i pogreške gdje je pogreška samo jedan korak prema krajnjem uspjehu. U igrifikaciji neuspjeh i pogreška prilike su za učenje i napredovanje bez negativnih emocija koje bi nepovoljno utjecale na razvoj učenika i opću atmosferu (Lovrečki i Moharić, 2021).

3. Kritika i nedostaci igrifikacije

Glavna kritika među autorima koji se bave igrifikacijom odnosi se na definiciju i određenja igrifikacije. Prema Tullochu (2014), brojni autori određuju igrifikaciju na nešto drugačiji način, ali pokušavaju postaviti neke njene elemente kao presudne i određujuće. Kritičari igrifikacije protive se naglašavanju pojedinačnih elemenata tvrdnjom kako korištenjem tih

elemenata u određenom kontekstu ne dolazi do igrifikacije i igre, jer oni smatraju da je igra puno više od samih njenih elemenata (Tulloch, 2014).

Neki su kritičari stroži i smatraju kako je takvo određenje igrifikacije lažno i uvredljivo za igre te da se radi o *exploitationware*, odnosno iskorištavanju tih manjih mehanizama igre (Bogost, 2012 i Chronney, 2012 prema Tulloch, 2014). Drugi kritičari nešto su blaži i vide potencijal igrifikacije, ali tvrde da je njena izvedba u praksi pogrešno vođena (Robertson, 2010 prema Tulloch, 2014). U toj kritici ne govori se kako je pogrešno koristiti elemente igara u igrifikaciji, već da je pogrešno što ih se predstavlja kao glavne aspekte igrifikacije. Ti bi elementi prema kritičarima trebali biti samo alati provođenja igrifikacije i sekundarni dio cijelog procesa, gdje je primarni dio sam sadržaj igre i uživljanje u igri (Tulloch, 2014). Ta kritika povezuje se s bodifikacijom o kojoj pišu Lovrečki i Moharić (2021), koja podrazumijeva svođenje igrifikacije na samo površne elemente, prvenstveno dodjeljivanje bodova i bodovne ljestvice. Tu se radi zapravo o pogrešnom korištenju igrifikacije ili neshvaćanju njene glavne ideje. Bez dubljeg poznavanja koncepta igrifikacije lako je krenuti pogrešnim putem iako imamo svrhovite ciljeve i ideju njezine primjene.

Nadalje, prema Lovrečki i Moharić (2021), igrifikacija se kritizira zbog nedovoljnog broja provedenih istraživanja koja bi potvrdila efikasnost i uspješnost njene implementacije. Brojna istraživanja koja su provedena nisu dovoljno duga u svojoj provedbi ili imaju neke druge provedbene nedostatke što utječe na njihove rezultate (Lovrečki i Moharić, 2021). Dakle, potrebno je više i strože kontroliranih i postavljenih istraživanja čiji bi rezultati doprinijeli općem doprinosu igrifikacije u nastavi. Kao nedostatak navodi se mogućnost pretjeranog razvijanja ekstrinzične motivacije kod učenika, a ne intrinzične. To se povezuje s bodifikacijom u kojoj zbog pretjeranog svođenja procesa na vanjske nagrade (bodove) povećava se ekstrinzična motivacija jer je učenicima glavni cilj skupiti bodove kako bi napredovali.

Pri kvalitetnom provođenju igrifikacije u nastavi, naglasak procesa trebao bi biti na tome da se učenike zainteresira za nastavu i sadržaj tako da ga sami žele istraživati i sudjelovati u njemu sa željom osobnog rasta kroza nj. Zato Lovrečki i Moharić (2021) govore kako je takvu igrifikaciju teže postići od bodifikacije te se radi o kompleksnoj strukturi, ali to je srž igrifikacije. Igrifikacija, iako može donositi brojne prednosti i dobrobiti za nastavu i učenike, nije jedini oblik vođenja nastave i ne smije ju se uzimati kao takvu. U nekim situacijama ona može biti glavni proces u nastavi, ali opet u drugim situacijama ona može biti korištena samo u manjim

dijelovima, dok je nekada ne bi trebalo uopće koristiti u nastavi. To je važnost konteksta, znati i prepoznati kada i na koji način se igrifikacije može provoditi (Lovrečki i Moharić, 2021).

Kao još jedan nedostatak igrifikacije navodi se angažman nastavnika kako bi se dovoljno informirao i educirao o konceptu igrifikacije, osmislio je, prilagodio i proveo u svojem razredu. Budući da je to relativno nov pristup u nastavi, nema dovoljno organizirane podrške i pripreme pri njenom provođenju pa većina njezine primjene primarno ovisi o individualnom naporu i entuzijazmu nastavnika. Vrijeme potrebno za pripremu igrifikacije povezuje se s padom kvalitete ostalih dijelova nastavnčkog posla. Također stres se navodi kao glavni čimbenik s kojim se nastavnici nose, posebno zbog nedostatka vremena u svom poslu (Lovrečki i Moharić, 2021). Dok je ta kritika igrifikacije s jedne strane valjana, s druge opet i nije. Neovisno o svojim sklonostima, svaki nastavnik trebao bi kroz svoj rad pratiti i proučavati novosti koje se javljaju u odgoju i obrazovanju te mijenjati i prilagođavati rad u skladu s time. Tome se teži poticanjem cjeloživotnog obrazovanja. Ta bi kritika zato bila bolje usmjerena na općeniti nedostatak vremena nastavnika da prilagođavaju svoj rad i uvode novosti u njega, a ne kritika igrifikacije. Ono što bi mogli izdvojiti kao posebnost igrifikacije jest to što ona nema dovoljna pokrića u pedagoškoj i istraživačkoj evaluaciji.

S time povezano može se spomenuti i nedostatak financijske i profesionalne podrške za nastavnike, čemu bi mogao doprinijeti upravo multidisciplinarni tim koji se prije u radu spominjao. Dok se može reći da je to opći problem s kojim se nastavnici mogu susretati prilikom provođenja novih oblika nastave, to je prisutno i kod igrifikacije. Ovisno o obliku i načinu na koji se igrifikacije planira provesti, ona može podrazumijevati određena materijalna sredstva koja su potrebna za njenu provedbu. To mogu biti kupnja i izrada fizičkih rekvizita i alata za korištenje u nastavi ili plaćanje za pristup određenim digitalnim sadržajima. Smatramo da je to još jedna dodatna prepreka za nastavnike koji bi htjeli provoditi igrifikaciju, ali nisu u mogućnosti ili nemaju resurse kako bi je proveli.

Kao još jedan problem može se navesti i slaba upoznatost nastavnika, a i šire zajednice, s igrifikacijom. Nedavno istraživanje (Plantak Vukovac i sur., 2018) bavilo se stavovima nastavnika osnovnih i srednjih škola u Hrvatskoj o igrifikaciji te njihovim korištenjem igrifikacije u nastavi. U tom istraživanju ustanovljeno je da većina ispitanika nije upoznata s konceptom igrifikacije zbog nedostatka obrazovanja u tom području, dok oni koji jesu upoznati s njim uglavnom to rade u privatno vrijeme na svoju inicijativu. U tom istraživanju ispostavilo se

da nastavnici koriste igrifikaciju čak i ako nisu upoznati s njom što bi moglo značiti da oni više intuitivno već provode igrifikaciju. Kao glavne prepreke za korištenje igrifikacije navedeni su formalni razlozi, mišljenja da je igrifikacije samo trenutačni trend, teška integracija igrifikacije u nastavu kao i osobna odbojnost prema samom konceptu. U tom uzorku pokazalo se da igrifikaciju više provode nastavnici srednjih škola nego osnovnih škola te je većina ispitanika voljna i zainteresirana za korištenje igrifikacije u nastavi s namjerom povećanja motivacije i angažmana učenika. To nije reprezentativan uzorak i ne može se generalizirati, ali daje ipak neki uvid u stvarno stanje među nastavnicima kada se radi o igrifikaciji.

U istraživanju su spomenuti razni nastavni predmeti, od kojih su najzastupljeniji bili hrvatski jezik, matematika i strani jezici, ali nije spomenuta sociologija i ne daje nam dodatan uvid u to područje. Upravo zato nam je potrebno više takvih istraživanja koja bi pomogla dati obuhvatniju sliku na svim razinama odgojno-obrazovnog procesa i konkretnim nastavnim predmetima (Plantak Vukovac i sur., 2018).

Te kritike upućuju nas na moguće probleme na koje treba paziti prilikom provođenja igrifikacije i prilikom njenog daljnjeg istraživanja.

4. Primjeri igrifikacije u sustavu odgoja i obrazovanja

4.1. Igrifikacija u obrazovnoj ustanovi

Prvo ćemo prikazati nekoliko oblika igrifikacije koji su korišteni na razini obrazovne ustanove, a što ih navode Kim i sur. (2018) u svome radu.

Just Press Play je oblik igrifikacije koji se odvija u cijeloj ustanovi fakulteta kroz različite poticaje, zadatke i mogućnosti koje nudi. Sudjelovanje u toj aktivnosti neobavezno je i ne očekuje se da svi sudjeluju, ali sudjelovanjem studenti imaju priliku pojednostaviti si određene aspekte obrazovnog procesa, ako to odluče. To je dobar način davanja poticaja novim studentima da se upoznaju sa svojom okolinom te da se lakše i brže uključe u nju. Osim samih studenata, i nastavnici sudjeluju u tom programu te kroza njega studenti mogu lakše stupati u kontakt s nastavnicima i dobivati povratne informacije. Također taj program pomaže studentima da prate svoj rad tako da kroz aplikaciju vide koje aktivnosti pretežno rade, a to se vidi dobivanjem bodova u četiri područja (individualni rad ili rad s drugima; otkrivanje novih stvari ili dublje razvijanje postojeće vještine). Za određene aktivnosti studenti dobivaju više bodova u jednom

od tih područja te tako mogu pratiti svoj razvoj i što su postigli (Kim i sur., 2018). studente se potiče da razvijaju već postojeće vještine, ali i da se okušaju u novim područjima.

Who is Herring Hale? sličan je oblik korištenja igrifikacije te je napravljen u svrhu pomoći pri snalaženju u novom okruženju tako da studenti dobivaju tjedne zadatke da se upoznaju s čim novim. Sadržaj s kojim se upoznaju uvijek je nešto što im može biti korisno, a i samo sudjelovanje u takvom programu može stvoriti osjećaj pripadnosti nečemu kao i razviti nove interese (Kim i sur., 2018).

Takvi ili slični oblici igrifikacije mogli bi se koristiti gotovo u bilo kojoj obrazovnoj ustanovi. Sudjelovanje u njima može biti neobavezno dok oni nude pojedincima priliku da se na organizirani način upoznaju sa svojom novom okolinom te ih uz to upoznaje s igrifikacijom i može služiti kao dobar uvod u provođenje igrifikacije u samoj nastavi.

4.2. Igrifikacija u nastavi

Sandusky (2015) piše o igrifikaciji domaće zadaće te se poziva na Goehle (2013) koji je proveo istraživanje o toj temi. U tom istraživanju autor povezuje dobar dizajn igre sa stvaranjem dobrog okruženja za rad i učenje pa se htjelo vidjeti koliko igrifikacija domaće zadaće doprinosi angažmanu studenata na fakultetu. Tu su igrifikaciju domaće zadaće autori proveli online programom (WeBWorK) tijekom cijelog matematičkog kolegija na fakultetu. Glavna je ideja bila da se potakne studente na rješavanje domaće zadaće, ali da im taj proces bude i zabavan i poticajan. To se pokušalo postići dodavanjem elemenata nivoa, skupljanja iskustva u obliku bodova i skupljanjem dostignuća (*achievements*). Program je dodjeljivao bodove za riješene zadaće, ali i za dodatne zadatke koji su bili dostupni studentima, kao i dodatnim uvjetima u kojima su se zadaće rješavale. Dostignuća su bila moguće najzanimljiviji dio jer su zahtijevala posebne uvjete kako bi se ostvarila i sakupila. Neka su bila da zadaće trebaju biti 100 % riješene, riješene s manje od pet pogrešaka, uspješno riješene nakon nekoliko neuspjeha te da je jedna zadaća riješena između ponoći i dva sata ujutro. Takav sustav potiče studente da se više potrudu kako bi skupili ta razna dostignuća i dodatne bodove te se radi na zabavan način. Bitan dio tog programa je da se zadaće i zadaci mogu ponavljati i prepravljati više puta dok studenti nisu zadovoljni s rezultatom koji dobiju. Kako bi se zadovoljio osnovni kriterij programa, nije bilo potrebno raditi nikakve dodatne zadatke osim prelaska bodovnog praga svake zadaće da bude uspješno riješena te su ostali zadaci i izazovi bili izborni. U istraživanju se pokazalo da je 90 %

studenata rješavalo dodatne sadržaje, pratilo svoj uspjeh te dobivalo više od 90 % bodova na svim zadaćama. Na kraju istraživanja zaključilo se kako je takva igrifikacija domaće zadaće doprinijela povećanju angažmana studenata, i to većine studenata (Goehle, 2013 prema Sandusky, 2015).

To se može uzeti kao primjer igrifikacije dijela nastavnog procesa koji se pokazao uspješnim, ali uspješnost ovisi o mnogo toga. Tu se radilo o odabiru pravog oblika igrifikacije na pravu skupinu studenata koja je njima bila prihvatljiva i motivirajuća te se zato pokazala uspješnom. Ponuđena dostignuća u programu za neke studente bi mogla upravo činiti suprotan efekt od očekivanog i umjesto poticaja, stvarati pritisak u smislu da se osjećaju obvezni rješavati dodatne sadržaje. To ovisi o samim studentima i njihovom odnosu prema nastavi i izazovima, ali i o odnosu nastavnika prema cijelom procesu. Također odnos ostalih studenata prema procesu može utjecati na pojedine studente na način da se osjećaju primorani prilagoditi se načinu rada većine iako bi pojedini studenti htjeli raditi na nešto drugačiji način. Zato bi najbolja situacija bila ona gdje se svi, koliko je to moguće, slože oko pristupa igrifikaciji i očekivanjima od nje te je na nastavniku da što bolje stvori atmosferu u kojoj se svatko osjeća sigurno te da ima mogućnost sudjelovati u igrifikaciji na način koji mu odgovara.

Ograničenje toga primjera je to što je u njemu prikazana primjena na fakultetu te ne možemo pretpostavljati da će imati isti efekt i kod učenika. U provođenju igrifikacije treba voditi računa o tome tko su njeni sudionici i prema tome je organizirati i voditi. Teško je reći kako bi se taj oblik igrifikacije mogao primijeniti u srednjim školama, ali on nam služi za primjer načina na koji se igrifikacija može postaviti. Korištenje igrifikacije, a pogotovo već gotovih oblika igrifikacije, podrazumijeva stalnu prilagodbu i promišljanje o njenoj korisnosti i primjerenosti određenom kontekstu.

Sljedeći primjer koji spominju Kim i sur. (2018) je Star Question, a to je oblik igrifikacije koji služi za ponavljanje i učenje sadržaja prije ispita. Program je osmišljen tako da svaki student na kraju seta predavanja, obično prije ispita, ponudi pitanje vezano za predavanje te se ta pitanja iznose pred ostalim studentima koji ih zajednički odgovaraju i ocjenjuju ovisno o tome koliko smatraju da je to pitanje dobro za temu i treba li biti na ispitu. Nastavnik izabire neka od najbolje ocijenjenih pitanja te ih stavlja u ispit pri čemu studenti čija su to pitanja dobivaju određenu nagradu i priznanje za pitanje koje su osmislili. Dakle, taj program osigurava određeni oblik

zajedničkog ponavljanja gdje studenti imaju važnu ulogu te se njihov trud može nagraditi (Kim i sur., 2018).

Tu su također ponovno u istraživanju sudjelovali studenti, a ne učenici, ali taj oblik igrifikacije ipak je jednako provediv i u školama u obliku ponavljanja prije ispita. U slučaju provođenja u školama, mogao bi se pojaviti potencijalni problem socijalnog pritiska među učenicima koji nije nepoznat u nastavi, ali jedan je od problema na koje nastavnik treba paziti i pokušati pomoći učenicima. Socijalni pritisak odnosi se na nevoljnost govora pred drugima, pogotovo kada se radi o vlastitim idejama učenika ili postavljanju pitanja. U ovom primjeru može doći upravo do toga da se neki učenici mogu bojati podijeliti svoja pitanja zbog straha od reakcija drugih učenika ili samih nastavnika. Kod nekih to može biti zbog straha od ismijavanja zbog “glupih” pitanja, dok kod drugih može biti strah od osuđivanja zbog “teških” pitanja. Važno je da nastavnik razmišlja o tome pri planiranju takvih oblika igrifikacije i uzima u obzir socijalnu i emocionalnu dobrobit učenika i na koji način može pomoći učenicima da se osjećaju sigurno i voljno sudjelovati. To ne znači da bi trebalo izbjegavati takve oblike rada već ih nastavnik može koristiti upravo u svrhu pomoći učenicima u iznošenju svojih stavova i kao pomoć u javom izlaganju pred razredom.

Classcraft je oblik igrifikacije u kojemu učenici preuzimaju ulogu određene klase kao što bi se radilo u nekim videoigramima (čarobnjak, borac, iscjelitelj) te ovisno o klasi dobivaju određene resurse kojima se mogu služiti za vrijeme nastave. Svaka klasa ima određenu prednost/nagradu te učenici mogu odabrati onu koja im najbolje odgovara, npr. čarobnjak može kasniti na nastavu dvije minute. Uz klase svaki učenik dobiva i dodatne resurse te, ovisno o njegovom sudjelovanju u nastavi, gubi ili dobiva dodatne resurse te ih može koristiti na kreativan način. Taj oblik igrifikacije daje dosta mogućnosti i prostora učenicima da iskažu svoju osobnost korištenjem resursa koji su im dostupni te nastavnik ima mogućnost pratiti njihovo ponašanje preko njihovih uloga i toga na koji način koriste resurse (Kim i sur., 2018).

Tu se može pojaviti problem s prednostima/nagradama koje nastavnik odluči dodijeliti učenicima. Kako su autori naveli u ovom primjeru, jedna od prednosti upravo je mogućnost kašnjenja na nastavu dvije minute. Dok to samo za sebe ne izgleda kao velik problem, što se više nagrada sličnih toj koristi to problem može biti veći. Trebalo bi se poticati autonomiju učenika i njihov osjećaj odgovornosti i kontrole nad procesom nastave, ali ne na način kojim se remeti struktura nastave i rada te se ometa druge učenike za vrijeme nastave. U nastavi je potrebna

određena struktura i pravila ponašanja unutar nje. Također treba paziti s kojom skupinom učenika se takav oblik igrifikacije provodi i odgovara li ona dobi i profilu učenika, upravo bi u svrhu toga bilo bi korisno unaprijed provjeriti spremnost učenika za takav oblik igrifikacije.

4.3. Igrifikacija u nastavi putem mobilnih/računalnih aplikacija

Postoje oblici igrifikacije koji se provode isključivo putem aplikacija te je jedna od takvih najpoznatijih aplikacija Kahoot! Kahoot! je poznata i raširena platforma koja je namijenjena za pomoć u učenju pri čemu je veliki naglasak i na podizanje motivacije svih uključenih. Dobrobit te platforme je u tome što je vrlo jednostavna za korištenje i ne zahtijeva posebna znanja i vještine za osmišljavanje (Lovrenović, 2022). Platforma je namijenjena kao alat za nastavnike putem kojeg oni osmisle kvizove s pitanjima i više ponuđenih odgovora, a učenici sudjeluju putem svojih mobilnih uređaja i odgovaraju na ta pitanja. Ta platforma koristi bodove koje učenici dobivaju točnim odgovaranjem na pitanja te se više bodova ostvaruje ako se što prije, ali i dalje točno, odgovori na pitanja. Bodovi mogu služiti u svrhu samoevaluacije učenika i njihovog rada i znanja, ili kao opcija za nastavnika da prati napredak učenika, ali služi i kao natjecateljski element za same učenike, pogotovo zbog toga što se na kraju kviza pokaže bodovna lista te se može vidjeti tko je dobio najviše bodova. Platforma omogućava korisnicima da sami odabiru svoja imena koja će se prikazivati za vrijeme korištenja te se time omogućava određena razina anonimnosti.

Još jedna od poznatijih aplikacija koja se služi igrifikacijom kao alatom za pomoć u učenju je aplikacija Duolingo. To je aplikacija za učenje stranih jezika koja se služi brojnim elementima igrifikacije kao što su bodovi, bodovna ljestvica, virtualna valuta, nivoi te otključavanje novih značajki i nivoa. Aplikacija je postavljena tako da se odrađuju zasebne lekcije s određenom temom nakon koje slijedi kratki test kojim se provjerava usvojenost sadržaja (Kim i sur., 2018).

Program Practice Series koji obuhvaća nekoliko tema kao što su politika, marketing i strani jezik. U području politike program se može postaviti tako da učenici preuzmu uloge i mjesta članova kongresa te su im postavljeni određeni zadaci i problemi koje trebaju riješiti i tako naučiti kako kongres i zakonodavstvo funkcionira. U području marketinga učenici uče o principima tržišta i u simuliranom okruženju uče o tome što je potrebno za uspješno poslovanje (Kim i sur., 2018).

Postoje brojne mobilne aplikacije kojima je glavna svrha obrazovanje. Stalno se javljaju nove aplikacije, neke postaju složenije ili počinju obuhvaćati više područja. Postoji velika dostupnost obrazovnih aplikacija, ali je potrebno prepoznati koje od njih nude kvalitetan sadržaj te imaju potencijal svrhovite primjene u nastavi. Neke aplikacije su upravo osmišljene i namijenjene za korištenje u nastavi ili je to naknadno postao njihov cilj nakon što su ih brojni nastavnici počeli koristiti u svojoj nastavi. Sve one mogu se činiti kao gotova rješenja za provođenje igrifikacije, ali one su daleko od toga.

Za nastavnike je bitno da znaju kako koristiti određene aplikacije. Potrebna je neovisna i kompetentna procjena nastavnika o prikladnosti korištenja pojedine aplikacije. Aplikacije, kao i sama igrifikacija, mogu služiti samo kao dio nastavnog procesa pa tako korištenje većine aplikacija najbolje odgovara dijelu ponavljanja i vježbanja već obrađenog sadržaja. Barem za sada aplikacije nisu postavljene tako da u potpunosti odgovaraju nastavi i zato one ne mogu zamijeniti presudne dijelove nastavnog procesa. Upravo u obradi novog sadržaja izravan kontakt s nastavnikom pa i drugim učenicima može biti presudan u razumijevanju sadržaja jer učenici imaju više prilika postavljati raznolika pitanja, dijeliti ideje pa time i usmjeravati nastavu. Nastavnik u tom slučaju može lakše i brže reagirati na učenike i njihove potrebe. Korištenjem aplikacija to nije moguće jer se u većini njih nude određeni odgovori i scenariji, dok sve više od toga nije dopušteno. Dok aplikacije imaju prednost u brzini bilježenja rezultata, praćenju napretka učenika i vođenju evaluacije u nastavi, one su ipak u dosta slučajeva ograničene odabirom koji nude.

4.4. Pomoćni alati

Postoje brojne internetske stranice koje sadrže alate i aplikacije za provođenje igrifikacije u nastavi. Jedna od njih je *LearningApps* (<https://learningapps.org>) na kojoj se nalaze brojni alati koji mogu pomoći uvrštavanju elemenata igre u nastavu. Također tamo se nalazi i mnoštvo već gotovih alata ostalih korisnika koji se mogu koristiti ili služiti kao inspiracija za vlastite alate. Tu postoji mogućnost za pripremu raznolikih alata koji mogu pomoći nastavnicima u igrifikaciji njihove nastave. Ti alati mogu služiti za usvajanje novog gradiva, ponavljanje, samostalno učenje, učenje u grupama i parovima, itd. Nastavnik također može precizno pratiti koji učenik pristupa kojem sadržaju i koliko je bio uspješan u rješavanju.

Iako nastavnici mogu i sami osmisliti i koristiti brojne alate kako bi igrificirali svoju nastavu, takve stranice taj proces mogu značajno olakšati. Te stranice služe kao mjesto dijeljenja

ideja svih korisnika što može pomoći u osmišljavanju provedbe igrifikacije, ali i alati koji se nude olakšavaju sam proces pripreme igrificirane nastave što može biti vrlo zahtjevan proces za neke nastavnike.

Kim i sur. (2018) također u svom radu spominju simSchool, a to je program koji simulira učionicu i njene sudionike. Za razliku od prethodnih primjera, to je alat za nastavnike koji žele razvijati svoje vještine i učiti više o tome kako biti bolji nastavnik i nositi se s određenim izazovima i učenicima. Nastavnik može izabrati svoju temu predavanja, ali zatim može odrediti tip učenika (etnicitet, godine, spol, poznavanje jezika, poteškoće u razvoju) koji želi u učionici za taj nastavni sat. Na taj način učenici mogu razvijati svoje sposobnosti u “sigurnom” okruženju i odmah dobivati povratne informacije o svom nastupu kao i imati samorefleksiju o svom radu (Kim i sur., 2018).

Svi ti primjeri igrifikacije koji su navedeni korišteni su u nekoj odgojno-obrazovnoj ustanovi ili konkretno u nastavi određenih nastavnih predmeta u školama ili na fakultetima. Nažalost, u nastavi sociologije ima jako malo provedenih istraživanja u kontekstu igrifikacije. Bez obzira na to, primjeri koji nisu povezani s temom sociologije mogu biti korisni i mogu se iskoristiti neki njihovi elementi kako bi se osmislili novi ili prilagođeni oblici igrifikacije koji bi odgovarali potrebama nastave sociologije. Jer kao što je prije navedeno, igrifikacija u nastavi trebala bi biti proces koji se konstantno mijenja ovisno o potrebama koje treba zadovoljiti, ali i sudionicima, učenicima, koji će sudjelovati u njoj.

5. Nastava sociologije i igrifikacija

Budući da je glavna tema rada upravo igrifikacija nastave sociologije, krenut ćemo od nekih određenja nastave sociologije i čemu ona doprinosi na srednjoškolskoj razini. Bošnjak (2013) je proveo istraživanje kojim je htio vidjeti kako sociolozi i nastavnici sociologije gledaju na obrazovne ishode nastave sociologije u srednjim školama. U tom istraživanju vidjelo se da ispitanici najveći naglasak predmeta sociologije u srednjim školama stavljaju na njegovu integralnu ulogu, odnosno prijenos predmetnih i generičkih vještina i stavova, a manje na samo znanje.

Bošnjak je 2013. godine u suradnji s drugima izradio prijedlog Nacionalnog kurikulumu nastavnog predmeta sociologije na temelju kojeg je 2019. donesen službeni Kurikulum nastavnog predmeta sociologija. U njemu je navedeno kako je svrha nastave sociologije u

srednjim školama usvajanje znanja i razvijanje vještina potrebnih za razumijevanje suvremenih društvenih odnosa, pojava i procesa (Kurikulum nastavnog predmeta sociologija, 2019).

U tom dokumentu određeni su odgojno-obrazovni ishodi nastave sociologije koji su razrađeni i podijeljeni prema trima domenama u organizaciji nastave sociologije, a te domene su: sociološka imaginacija, pojedinac i društvo te analiza suvremenoga društva. Navest ćemo ishode i kojoj domeni pripadaju: prvoj domeni pripadaju ishodi da učenik kritički propituje društvene odnose, pojave i procese u neposrednoj okolini, raspravlja o sociološkim temama usmeno i pismeno te izražava pozitivne osobne i društvene vrijednosti. Drugoj domeni pripadaju ishodi da učenik: analizira društvene i kulturne različitosti, nejednakosti i identitete te analizira suvremenu obitelj. Trećoj domeni pripadaju ishodi da učenik: objašnjava društvo i društvenost, razumije društvene institucije, društvenu strukturu i društvene promjene te analizira suvremena društvena zbivanja na odabranim primjerima (Kurikulum nastavnog predmeta sociologije, 2019). U istom dokumentu navodi se sljedeće: “U pripremi, izvedbi ili vrednovanju naglasak je na onim nastavnim oblicima i strategijama koje učeniku omogućuju razumijevanje socioloških znanja, njihovu primjenu na primjerima, analizu socioloških pojmova i pristupa, kao i primjera iz suvremenoga društva, kritičko propitivanje društvenih odnosa, razvijanje komunikacijskih i interpretacijskih vještina te razvijanje i izražavanje društveno prihvatljivih vrijednosti i stavova.” (Kurikulum nastavnog predmeta sociologije, 2019: 15).

Iako se objektivno vrednovanje odgojno-obrazovnih ishoda i dalje odvija brojačno zaključnom ocjenom od 1 do 5, tu postoji prostor i drugačijim oblicima vrednovanja. Svrha tog vrednovanja bila bi u motivaciji za daljnji rad i oblikovanju strategija za učenikov napredak. To bi bilo formativno vrednovanje, odnosno vrednovanje razumijevanja, primjene i analize socioloških znanja, vrednovanje istraživačkih i komunikacijskih vještina i izražavanja stavova (Kurikulum nastavnog predmeta sociologije, 2019). Za takav oblik vrednovanja može nam biti korisna upravo igrifikacija. Igrifikacija u nastavi može poprimiti raznolike oblike i može sadržavati mnogo toga, ali kvalitetno osmišljena igrifikacija može biti metoda poučavanja kao i u isto vrijeme oblik vrednovanja ishoda nastave. Igrifikacija može biti osmišljena tako da se učenike upoznaje sa sadržajem nastave kroz oblike tipične predavačke nastave te se od njih zatim očekuje primjena naučenog kroz razne oblike zadataka i izazova koji im se predstavljaju. Ti zadaci i izazovi učenicima upravo mogu biti poveznica teorije nastave sa svijetom koji ih okružuje te se kroz te zadatke i izazove može vidjeti usvojenost gradiva i primjena znanja. Sve se to odvija

igrifikacijom koja postavlja strukturu cijelog tog procesa kao i pravila, nagrade, ljestvice napretka, dodatne neobavezne izazove za učenike, itd. Iako je evaluacija sastavni dio svake nastave, ovisno o obliku igrifikacije ona može sadržavati upravo mogućnost bržih i kontinuiranih povratnih informacija koje učenici mogu dobiti igrifikacijom. Kako Lovrečki i Moharić (2021) govore, dizajn igara i videoigara koji preuzima igrifikacija postavljen je tako da omogućava i podrazumijeva dijeljenje povratnih informacija tijekom učenja, evaluacija je orijentirana na proces, a ne rezultat, sama evaluacija nije u obliku ocjena te ne dovodi do težih posljedica (Lovrečki i Moharić, 2021) Tako postavljena evaluacija, koja je već povezana s igrifikacijom, u skladu je sa suvremenim metodama vrednovanja koje su okrenute više prema formativnom vrednovanju, odnosno na proces učenja, a ne same ocjene.

Nastava sociologije služi, uz usvajanje i učenje sadržaja samog predmeta sociologije, razvijanju vještine sociološke imaginacije. Naravno, neće svaki oblik igrifikacije u nastavi doprinosti jednako svakom području razvoja učenika, pa ni razvoju svih sposobnosti, ali kvalitetnim i konkretnim oblikovanjem igrifikacije njena svrha može biti usmjerena prema razvitku određenog područja razvoja ili sposobnosti učenika pa tako i sociološke imaginacije. Što se tiče same sociološke imaginacije, može se reći da se ona usko veže uz kritičko mišljenje i sposobnost propitivanja stvarnosti kao i sagledavanja stvarnosti, društva i problema u društvu kroz razne perspektive, a pogotovo kada se te perspektive razlikuju od naših (Wheaton i Hall, 2016). Tako je sociološka imaginacija jedna od prvih vještina s kojom bi se učenici sociologije trebali upoznati i shvatiti je. Ona je preduvjet za vođenje kvalitetnih diskusija među učenicima kao i za razumijevanje društvenih fenomena koje učenici uče. Za razvijanje vještine sociološke imaginacije vrlo korisna može biti metoda igranja uloga koja se već veže uz mnoge igre i videoigre pa samim time i igrifikaciju. Metoda igranja uloga zahtjeva od sudionika da se stave u određenu ulogu koja može biti bliska njihovoj, ali i vrlo udaljena od nje. Ponekad je vrlo zahtjevno usvojiti sve ono što podrazumijeva preuzimanje određene uloge te upravo igre i igrifikacija s elementima igranja uloga mogu poslužiti kao pomoćni alat. One mogu ponuditi već predodređene uloge koje učenici trebaju preuzeti. Naravno uloge trebaju biti definirane i postavljene na način da služe svrsi nastave odnosno ostvaruju njene ishode. Igranje uloga uvodi u nastavu elemente zabave, uzbuđenja i uživanja u samu aktivnost nastave te se time ujedno podiže i angažman i motivacija učenika za rad.

Igrifikacija može uvelike pomoći u razvijanju sociološke imaginacije te su autori Wheaton i Hall (2016) u svom radu prikazali kako to može biti izvedivo. Njihov primjer odnosi se na studente prve godine fakulteta, ali uz određenu prilagodbu, postupak bi se mogao koristiti i u srednjim školama. U njihovom primjeru osmišljen je digitalni alat, aplikacija, u kojoj studenti igraju ulogu pomoćnika sociologa iz budućnosti koji je izgubio sociološke podatke iz prošlosti te mu studenti trebaju pomoći doći do tih podataka kroz određene izazove. Svaki tjedan studenti dobivaju novi izazov koji se tiče nastavne cjeline koja se obrađuje taj tjedan. Dakle, nakon odrađenog predavanja i dodijeljene literature koja može pomoći u razumijevanju teme, dolazi dio koji je igrificiran. U tom dijelu studentima je putem aplikacije određeno vrijeme u ljudskoj povijesti, lokacija na zemlji i pojedinac ili skupina koju trebaju “ispitivati”. Studenti zatim primjenjuju znanje usvojeno s predavanja i iz literature koja im je dostupna te pokušavaju prikazati određeni fenomen, npr. urbanizaciju, kroz perspektivu pojedinca/skupine koju su “ispitivali”. Njihov prikaz pomaže sociologu iz budućnosti koji im zahvaljuje i predstavlja novi izazov (Wheaton i Hall, 2016). Cijela je aplikacija potkrijepljena audiovizualnim sadržajima, od sociologa u budućnosti koji razgovara sa studentima kada im daje izazove, do prikaza primjera koji je dodijeljen studentima svaki tjedan. U ovom se istraživanju pokazalo kako je taj primjer igrifikacije pomogao studentima u svladavanju nastavnog sadržaja, što su oni sami izjavili u anketi, ali se to vidjelo iz iz njihovih boljih rezultata na ispitima. Uz to vidjelo se da su studenti više koristili platforme za diskusiju o temama te su više raspravljali o nastavi. Autori tvrde kako su upravo interaktivna priča i audiovizualni elementi doprinijeli uspjehu igrifikacije jer su putem toga mogli bolje približiti temu studentima i to je pomoglo u održavanju motivacije i angažmana studenata (Wheaton i Hall, 2016).

Obrazovni scenarij u ovom primjeru, pomaganje sociologu iz budućnosti i interakcija s određenom skupinom, zapravo je element igrifikacije koji je prikazan kao priča, a on služi primarno za povezivanje sudionika sa stvarnim svijetom i s onime što rade čime se povećava njihova motivacija i angažman. U ovom slučaju sociološka imaginacija nije bila izvorna tema nastave, već je na kreativan i zanimljiv način korištena kao teorijski okvir za usvajanje novog znanja i rad na drugim temama. Jednako tako se i u nastavi sociologije u srednjim školama kreativnom primjenom igrifikacije može povezati razvijanje vještine sociološke imaginacije s ostalim temama. Time se ujedno bolje povezuje sadržaj nastave sa svijetom i društvom koje nas

okružuje. To je iznimno važno za nastavu sociologije jer se ona odnosi upravo na poučavanje o građi društva i položaju/ulozi pojedinca u njemu.

U svom istraživanju autori Susilaningih i sur. (2020) proučavaju primjenu igrifikacije na nastavu sociologije u srednjoj školi. U tom istraživanju htjelo se vidjeti kako su učenici doživjeli nastavu na taj način, kako je igrifikacija utjecala na njihovu aktivnost unutar nastave, u kojoj mjeri su svladali nastavne sadržaje te teme, kao i utjecaj igrifikacije na njihov angažman i motivaciju za učenje sociologije. Igrifikaciju su proveli kroz jednu temu nastave sociologije te je ona bila nadopuna uobičajenom predavačkom obliku nastave.

Tema u sklopu koje se igrifikacija provodila bila je socijalna kontrola u društvu. Ta tema obrađena je na četiri razine: osnove socijalne kontrole, oblici socijalne kontrole, uloga formalnih i informalnih institucija u socijalnoj kontroli i ponavljanje. Te razine, redom kojim su navedene, poredane su od najlakše do najteže s obzirom na to što se očekuje od učenika da usvoje. Svaka razina ima svoj cilj, odnosno svrhu i izazov koji se očekuje da učenici izvrše kako bi usvojili gradivo i svladali tu razinu. Tako je cilj svake razine da učenici nauče i razumiju sadržaj te razine. Svaka od razina traje određeno vrijeme, od trenutnog predavanja do sljedećeg te se svaki izazov odrađuje nakon odrađenog predavanja povezanog s temom te razine. Dakle, svi učenici kreću se kroz te razine zajedno i u isto vrijeme. Izazov prve razine je da učenici putem prezentacije u PowerPointu nauče sadržaj i riješe kviz u kojemu povezuju videosadržaj sa sadržajem nastave. Na drugoj razini učenici su podijeljeni u grupe te kao grupa trebaju napraviti umne mape o sadržaju nastave za tu razinu te je zatim svakoj grupi dodijeljen jedan od oblika socijalne kontrole koji kroz novi kviz trebaju svojim odgovorima zastupati. Na trećoj razini učenici također u grupama provode kratki intervju s dodijeljenom osobom u školi (te osobe se također nalaze u hijerarhiji socijalne kontrole unutar škole) o temi određenog problema s kojim se te dodijeljene osobe nose. Putem intervjuja učenici bi trebali vidjeti koliko kontrole koja osoba ima nad problemom koji su učenici izabrali. Na četvrtoj razini izazov je samostalna domaća zadaća gdje učenici intervju, koji su proveli u grupi, trebaju povezati s prijašnjim razinama, odnosno analizirati situaciju iz intervjuja s teorijom koju su do tada naučili.

Nakon provedbe toga dijela istraživanja, učenici su putem ankete odgovarali na pitanja o tome kako su doživjeli igrifikaciju nastave. Prema iskazima učenika pokazalo se da se većina učenika osjećala kao da ima aktivnu ulogu u svom obrazovanju, da su više motivirani za nastavu,

da žele biti što bolji (bolji od drugih) te da im je takva nastava bila zabavna (Susilaningsih i sur., 2020).

Taj primjer igrifikacije učenicima je uz dio predavačke nastave dao aktivnu ulogu u drugom dijelu gdje su rješavali postavljene izazove. Također učenici su u ovom primjeru igrifikacije imali priliku bolje se upoznati sa svojom školom i njenim zaposlenicima kao i naučiti kako barem jedan aspekt škole funkcionira, a to je socijalna kontrola.

U nastavi sociologije u srednjim školama i gimnazijama u Hrvatskoj obrađuju se razne teme pa ako se drže udžbenika Sociologija (2020) te teme su sljedeće: Društvo i sociologija, Od čega se društvo sastoji, Kako pojedinci postaju članovi društva, Obitelj i brak, Društvene nejednakosti, devijantnost i konformizam, Suvremeno društvo: promjene i trendovi, Sociološko tumačenje i istraživanje društva (Bošnjak, Paštar, Vukelić, 2020). Iz samih naslova tema može se vidjeti kako su one povezane i isprepletene sa svijetom koji nas okružuje. Odnosno ljudi svakodnevno imaju priliku doći u kontakt i biti dio brojnih društvenih fenomena i odnosa koji se poučavaju u nastavi sociologije. Kako bolje poučavati o tim društvenim fenomenima i odnosima nego kroz određen oblik interakcije s njima. To upravo zagovaramo da je izvedivo korištenjem igrifikacije u nastavi. Kao što se vidjelo iz primjera autora Susilaningsih i sur. (2020), igrifikacija je pomogla učenicima da kao prvo nauče nastavni sadržaj, ali što je još bitnije da povežu taj sadržajem sa svijetom oko sebe. Tako su učenici naučili što je socijalna kontrola te su vidjeli kako je ona primijenjena u njihovoj školi i kako su zaposlenici škole, koji su im više ili manje poznati, uključeni u nju. To je upravo bit nastave sociologije kao i sociološke imaginacije, sagledati makroperspektivu i mikroperspektivu istovremeno. Na ovom primjeru to znači razumjeti čemu socijalna kontrola služi u društvu, kao makroperspektiva, te kako socijalna kontrola utječe na pojedinca, kao mikroperspektiva. Učenici su to bolje mogli razumjeti i povezati kada su sami mogli istraživati i doći u kontakt sa sadržajem koji su učili.

Takav oblik igrifikacije mogao bi se primijeniti u nastavi i na temama koje se poučavaju u našim školama. Tako npr. u temi "Od čega se društvo sastoji" imamo nastavne jedinice: Društvena struktura, Društveni položaj i društvene uloge, Društvene grupe i institucije te Društvene mreže. Te nastavne jedinice mogle bi se provesti kroz igrifikaciju na sličan, ako ne i gotovo jednak način, kao u primjeru autora Susilaningsiha i sur. (2020). Kroz predavanja bi se upoznao učenike s temom i njenim sadržajem te im se zatim mogu postaviti zadaci kroz koje bi učenici mogli doći u interakciju sa samim sadržajem, a to može biti upravo na primjeru njihove

škole. Primjena igrifikacije ovisi o kreativnosti i volji svakog nastavnika, dok većina alata i primjera igrifikacije postoji i dostupna je drugima da ih koriste i prilagođavaju. Za ovaj primjer mogu se osmisliti i dodatni neobavezni zadaci čijim rješavanjem bi se skupljali bodovi kao poticaj za sudjelovanje, a kroz njih bi učenici mogli još dublje usvojiti temu nastave te je povezati sa svojom okolinom. Prikupljeni bodovi mogli bi se prikazivati na bodovnoj ljestvici učenika kao element kompetitivnosti (ako se to uvede kao odgovarajući pristup s određenom grupom učenika), njihovo prikupljanje mogla bi biti pomoć na ispitu znanja u obliku dodatnog boda, kao metoda praćenja napretka za učenike i nastavnike ili nešto slično tome. Takav oblik igrifikacije s više zadataka mogao bi se primijeniti na cijelu školsku godinu ili određene teme koje su tome više prikladne, pa bi se time moglo dodatno povezivati teme nastave. Budući da je dio sociologije upravo uočavanje i razumijevanje odnosa različitih društvenih fenomena i aktera, što se objašnjava u ovoj temi, to bi bio dodatni poticaj da se kroz zadatke povezuju i objedinjuju različite teme nastave sociologije.

Dok se neke teme sociologije mogu lakše izravno povezati s okolinom, kao u prijašnjem primjeru gdje se sadržaj nastave može povezati sa samom školom i na njenom primjeru, u kontaktu sa zaposlenicima, bolje razumjeti temu, nekada je to teže izvedivo. U takvim situacijama nastavnik ima mogućnost koristiti se simulacijama, bilo digitalnima bilo tekstualnima. Simulacija omogućuju nastavniku da stvori ozračje i situaciju u kojoj učenici kroz igranje uloga ili neki drugi način imaju priliku biti u interakciji s osmišljenim sadržajem koji je predviđen nastavnim planom i programom. Na primjer, u nastavnoj temi Temeljne sociološke perspektive u kojoj se uči nekoliko osnovnih socioloških perspektiva i teorija, može se osmisliti simulirana situacija u kojoj svaki učenik preuzima ulogu koja je povezana s jednom od socioloških teorija i zatim je treba braniti i zauzimati se za nju nasuprot drugih učenika koji rade to isto za svoju teoriju. Ta se tema nalazi na kraju udžbenika te se nju može povezati sa svim prijašnjim temama i primijeniti sociološke teorije na sve njih kako bi se ponovno povezalo teme nastave na smislen način. To bi pomoglo i igrifikaciji jer bi otvorilo mogućnosti za dodatne zadatke i izazove za učenike tijekom cijele nastavne godine koji bi dodatno potaknuli razvijanje sociološkog načina razmišljanja učenika.

U osmišljavanju igrifikacije postoji niz mogućnosti i načina na koje nastavnici to mogu učiniti. Ovdje su prikazani samo neki opći primjeri i ideje kako bi se igrifikacija mogla koristiti u nastavi sociologije. Kako bi se dalje razradilo to područje, i proširile spoznaje o igrifikaciji i

možnostima njenog provođenja, potrebno je provoditi istraživanja s naglaskom na analizu i mogućnosti njezine primjene u nastavi. Takvih istraživanja nema mnogo, a pogotovo ne na području Hrvatske i u predmetu sociologije. Ovdje će zato biti provedeno istraživanje kojim ćemo ispitati stavove nastavnika sociologije o igrifikaciji te to istraživanje može poslužiti kao svojevrsna podloga u istraživanju i promišljanjima o primjeni, kao i o teorijskim određenjima igrifikacije.

6. Istraživanje

6.1. Svrha, cilj i istraživačka pitanja

U sklopu ovoga rada planirana je provedba istraživanja kojemu je svrha ispitati mišljenja i iskustva nastavnika sociologije u srednjim školama i gimnazijama u gradu Zagrebu o igrifikaciji i povezanih s igrifikacijom i njenim korištenjem u nastavi sociologije. Koliko god se teorijski raspravljalo o dobrobitima i nedostacima igrifikacije, važno je vidjeti odvija li se ona i kako u samoj praksi. Cilj istraživanja je prikupiti i analizirati podatke o stavovima i iskustvima nastavnika sociologije u srednjim školama i gimnazijama o igrifikaciji kao nastavnoj metodi, primjeni igrifikacije u praksi i utjecaju igrifikacije na nastavu. Analizom prikupljenih podataka moći će se bolje razumjeti pozicija nastavnika s obzirom na temu istraživanja.

Istraživačka pitanja koja proizlaze iz gornjeg cilja i na koja želimo odgovoriti u istraživanju su:

- Jesu li nastavnici upoznati s konceptom igrifikacije?
- Kakva iskustva nastavnici imaju s izvođenjem igrifikacije u nastavi sociologije?
- Kakav je stav nastavnika prema korištenju igrifikacije u nastavi sociologije?
- Kako nastavnici vide povezanost igrifikacije u nastavi sociologije s dostizanjem ishoda nastave?
- Koji su stavovi nastavnika o utjecaju igrifikacije na učenike?

6.2. Metodologija istraživanja

Riječ je o empirijskom kvalitativnom istraživanju koje se temelji na paradigmi razumijevanja i deskriptivnoj metodi (Mužić, 2004). Ovakvim istraživačkim pristupom nastoji se bolje razumjeti praksa nastave sociologije i vidjeti koje su mogućnosti igrifikacije unutar nje. Istraživanje je transverzalno te nas zanima konkretno trenutačno stanje u školama i među

nastavnicima sociologije što nam može biti korisno pri budućim pokušajima ostvarivanja kvalitetnijeg nastavnog procesa. Uzorak istraživanja namjeran je s obzirom na to da nam treba točno određena skupina ljudi, a to su nastavnici sociologije u srednjim školama i gimnazijama u gradu Zagrebu. Intervjuirano je 13 ispitanika. Ispitanici su nastavnici sociologije koji provode 35-satni i 70-satni program te koji rade u javnim ili privatnim školama. Instrument korišten u istraživanju je polustrukturirani intervju. Taj instrument omogućava nam izravan kontakt s ispitanicima, a vođen je okvirnom strukturom pitanja (Mužić, 2004). Pitanja nas vode prema dostizanju cilja istraživanja, ali nam ostavljaju mjesta i za moguća dodatna saznanja do kojih se može doći razgovorom s ispitanicima. Zna se dogoditi da potaknuti pitanjima ispitanici podjele neke informacije koje imaju veze s istraživanjem, a da ih istraživači unaprijed nisu bili svjesni. Intervjui su se provodili uživo ili putem Zoom aplikacije, ovisno o mogućnostima nastavnika, a trajali su od 30 do 45 minuta te su provedeni od 6. svibnja 2024. do 28. lipnja 2024. Intervjui su se zvučno snimali, uz pristanak ispitanika, radi lakšeg prikupljanja i analize podataka. Istraživanje, kao i pitanja korištena u istraživanju (prilog 1), odobrilo je Povjerenstvo za etičnost u pedagojskim istraživanjima Odsjeka za pedagogiju kao i Povjerenstvo Odsjeka za sociologiju za prosudbu etičnosti istraživanja.

U analizi podataka slijedit ćemo etape kako ih je Mužić (2004) naveo, a to su redukcija podataka, sređivanje podataka i izvođenje zaključaka. Prvo ćemo napraviti transkript intervjuja, iz kojih su izdvojeni svi podaci koji su nam bitni za temu istraživanja. Zatim ćemo te prikupljene informacije grupirati u odgovarajuće skupine prema istraživačkim pitanjima i pitanjima za intervju. U istraživanju se ne navode imena ispitanika te će se tako zaštititi njihova anonimnost. Naposljetku ćemo donositi zaključke koji se odnose na i rezultate i sve relevantne podatke te će ih se komentirati i povezati s teorijskim dijelom rada.

Pitanja za sudionike intervjuja:

1. Koliko imate godina?
2. Koliko dugo radite kao nastavnik/ica sociologije, koliko od tog vremena u trenutačnoj školi?
3. Radite li u privatnoj ili javnoj školi?
4. Predajete li po 35-satnom ili 70-satnom programu?
5. Jeste li upoznati ili ste čuli za pojam igrifikacije/igrifikacije u nastavi?
 - 5.1. Ako ste čuli, odakle je to, na fakultetu, iz stručnog usavršavanja, samostalno ili nešto drugo?

5.2. Jeste li ikada imali neki oblik obrazovanja o temi igrifikacije? Na fakultetu, stručnom usavršavanju, samostalno ili nešto drugo?

6. Jeste li provodili neki oblik igrifikacije u svojoj nastavi? Ako da koji i kako?

6. 1. Ako da, kakva su bila Vaša iskustva s provedbom igrifikacije?

7. Ako ne koristite igrifikaciju u svojoj nastavi, zašto ne?

8. Biste li bili voljni nadalje provoditi igrifikaciju u Vašoj nastavi?

9. Što mislite o igrifikaciji i njenoj primjeni u nastavi sociologije? Smatrate li je više pozitivnom ili negativnom?

10. Za koji dio nastavnog sata sociologije smatrate da bi igrifikacija bila najpodobnija? Obrada novog sadržaja, ponavljanje, priprema za ispit ili nešto drugo?

10.1. Za koji dio nastavnog sata ne biste koristili igrifikaciju?

11. Za koju nastavnu jedinicu ili cjelinu smatrate da bi igrifikacija bila najpodobnija?

11.1. Za koju nastavnu jedinicu ne biste nikako upotrijebili igrifikaciju?

12. Smatrate li da je igrifikacija dobra metoda za dostizanje odgojno-obrazovnih ciljeva ili ishoda nastave sociologije? Zašto, kojih?

13. Na koji način smatrate da bi učenici reagirali na igrifikaciju u nastavi sociologije?

14. Mislite li da bi igrifikacija mogla imati pozitivan učinak na motivaciju i angažman učenika u nastavi sociologije?

15. Smatrate li da bi se korištenjem igrifikacije podigao interes učenika za sadržaj i predmet nastave sociologije?

16. Što vidite kao glavne prepreke za provođenje igrifikacije, a što kao glavne prednosti?

17. Imate li što još za nadodati u vezi s temom da smatrate važnim, a da to nije bilo spomenuto?

6.3. Rezultati

U ovom dijelu rada prikazat ćemo rezultate i opažanja koji su dobiveni provedbom intervjua s ispitanicima. Podatke ćemo grupirati u kategorije prema istraživačkim pitanjima i pitanjima za intervju radi njihove preglednosti i boljeg fokusa na određenu temu. Radi održavanja anonimnosti svi ispitanici bit će oslovljavani samo s ispitanik, bez obzira na njihov rod.

Iako je poziv za sudjelovanje u istraživanju poslan velikom broju nastavnika sociologije u srednjim školama i gimnazijama na području grada Zagreba, na njega se odazvalo 13 nastavnika. Ne može se reći sa sigurnošću, ali može se pretpostaviti da su nastavnici koji su se odazvali i koji

su bili spremni sudjelovati u istraživanju skloniji samoj temi, novinama u nastavi pa i propitivanju vlastitog rada u nastavi. Imajući to na umu, krenut ćemo s analizom prikupljenih podataka.

Prvo ćemo analizirati pitanja općeg karaktera (pitanje 1. – 4.). Ona nisu izravno povezana s temom istraživanja, ali su uvrštena u istraživanje radi dobivanja šire slike o poziciji i perspektivi ispitanika. Može se vidjeti kako je većina ispitanika u 40-im godinama s nekoliko iznimka koji su u 50-im godinama te jedan ispitanik u 60-im godinama koji odlazi u mirovinu. Također se može vidjeti kako je raspon radnog staža nastavnika sociologije u srednjim školama među ispitanicima od 5 do 25 godina gdje se većina ipak nalazi blizu sredine. Neki ispitanici koji imaju kraći radni staž u nastavi sociologije imaju duži radni staž u nastavi općenito. Vidi se da većina ispitanika radi u javnim srednjim školama, odnosno njih 11, dok dvoje ispitanika rade u privatnoj srednjoj školi. Većina također radi prema 70-satnom programu, njih devetero, troje prema 35-satnom programu te jedan ispitanik u oba programa, ovisno o školskom programu pojedinog razreda.

Podaci o dobi i radnom stažu ispitanika nisu se pokazali relevantni za temu istraživanja, dok su se podaci o programu po kojemu ispitanici rade i rade li u javnoj ili privatnoj školi u nekim slučajevima pokazali relevantnima. Oni koji rade po 35-satnom programu rekli su kako nedostatak vremena općenito smanjuje mogućnosti korištenja igrifikacije u nastavi.

6.3.1. Koliko su nastavnici upoznati s konceptom igrifikacije?

Prvim pitanjem istraživanja htjelo se vidjeti jesu li nastavnici čuli za koncept igrifikacije, na što se nadovezuje do koje mjere su upoznati s konceptom te jesu li imali neki oblik obrazovanja o toj temi.

Od 13 ispitanika, devetero ih je čulo za koncept igrifikacije, od čega ih je petero i upoznato s konceptom i nekim oblicima primjene, dok četvero ispitanika nije čulo za koncept igrifikacije do susreta s ovim istraživanjem. Osim ispitanika koji su baš upoznati s igrifikacijom, većina ostalih imala je neku ideju o tome što bi igrifikacija bila, što je bio pravi smjer prema onome što se govorilo u ovom radu, ali ne u potpunosti.

Jedan ispitanik izjavljuje “Meni je škola igra.”, dok drugi odmah upozorava kako nema pozitivan stav prema igrifikaciji u mjeri u kojoj je poznaje i u kojoj je ona bila provođena. Treći ispitanik navodi kako je igrifikacija postala dio njegovog šireg interesa te da ju puno koristi i eksperimentira s njom.

Što se tiče porijekla spoznaja o igrifikaciji, troje ispitanika izjavilo je da je to bilo samostalno i na stručnom usavršavanju, petero ispitanika izjavilo je da je to bilo samostalno i/ili od kolega nastavnika, a jedan ispitanik izjavio je da je to bilo isključivo iz razmjene iskustava s kolegama.

Kada su upitani o obrazovanju o temi igrifikacije, troje ispitanika izjavilo je kako su imali neki oblik formalnog obrazovanja putem stručnog usavršavanja te da su samostalno istraživali o temi i primjeni igrifikacije za vlastitu nastavu. Ostali ispitanici nisu imali nikakav oblik obrazovanja o temi igrifikacije, a oni koji su se upoznali s pojmom samostalno putem internet smatraju kako je to ostalo na razini površnog upoznavanja te nije prešlo u samostalno obrazovanje o temi.

“Bili smo zapravo “sam svoj majstor” imali smo mentore koji su nam zadavali teme i ishode koje trebamo postići, a sami smo trebali dokučiti kako bi to proveli.” (I7)

6.3.2. Kakva iskustva nastavnici imaju s izvođenjem igrifikacije u nastavi sociologije?

Ovim pitanjem ispitivali smo jesu li nastavnici provodili neki oblik igrifikacije u svojoj nastavi, ako jesu, kakva su bila njihova iskustva s time te ako nisu, zašto je tome tako. Kako bi imali adekvatnu podlogu za odgovoriti na to pitanje, koncept igrifikacije ispitanicima je u sklopu istraživanja objašnjen, sukladno njenom određenju prikazanom u teorijskom dijelu rada. Ispitanici su na temelju toga i svog prijašnjeg znanja navodili primjere za koje su smatrali da bi pripadali igrifikaciji. Tu bi naveli kako je dosta ispitanika imalo poteškoća sa sigurnošću u navođenju primjera jer nisu bili sigurni što sve može pripadati igrifikaciji te su tako neki na početku navođenja često započinjali rečenice s “Ne znam da li ovo tu spada, ali provodio sam...”. Mnoge nastavne metode koje bi pripadale igrifikaciji ispitanici su koristili, ali im je bilo teško povezati ih sve jer ih nikada prije nisu gledali u zajedničkoj kategoriji, ovdje pod nazivom igrifikacije. Uz vođenje i pomoć istraživača ta slika o tome što pripada igrifikaciji postala je čišća te su tu naveli brojne primjere od kojih su se neki među ispitanicima i ponavljali. Ispostavilo se da su svi ispitanici provodili neki oblik igrifikacije te su neki i sami bili iznenađeni s time koliko toga može pripadati igrifikaciji. Zapravo su navođenjem primjera to sami otkrivali te su neki kasnije u svom navođenju započinjali rečenice sa “Sada kada više razmišljam o tome i ... bi moglo spadati pod igrifikaciju.”.

Smatramo vrijednim podijeliti primjere koje su ispitanici naveli jer nam to daje najbolji uvid u to kakvi oblici igrifikacije se primjenjuju u nastavi, na koji način te kakva su iskustva nastavnika s njima. Neki ispitanici samo su navodili primjere igrifikacije i površno ih opisivali, dok su drugi ulazili dublje u neka njihova objašnjenja i načine provedbe. Neki primjeri koje ćemo navesti odnose se na konkretne igre s razvijenim pravilima i ulogama, dok se drugi odnose više samo na elemente igrifikacije koje ispitanici koriste.

Među prvim primjerima koje su ispitanici navodili često je spominjan Kahoot! i različiti slični oblici kvizova. Razlog može biti što je u objašnjenju igrifikacije istraživač naveo upravo Kahoot! kao vrlo poznatu aplikaciju. Kahoot! je navelo šestero ispitanika dok je ostale oblike kvizova navelo osmero ispitanika. Za Kahoot! jedan ispitanik navodi kako je to jedan od prvih oblika igrifikacije s kojima se susreo te ga i dalje koristi rekavši: “Kao sada kada gledam na to je jako basic, al tada je to bilo puno i nešto posebno.” Dok drugi ispitanik za Kahoot! kaže: “Zahtijeva više vremena da na pravi način bude napravljeno. Na Kahoot! već znaju vriti očima i što više se koristi to više to postaje “dosadno”. Većina ispitanika koja je spominjala kvizove navodi kako ih ponajprije koristi kao oblik ponavljanja te u nekim slučajevima i za neki oblik evaluacije, dok neki nagrađuju nekoliko najboljih učenika s ocjenom 5 iz zalaganja.

Osmero ispitanika spominje razne oblike igranja uloga i simulacija igranjem uloga. Tu navode igre kao što su “Barometar stavova”, “Simulacije suđenja”, “Kratke debate”, “Predstavljanje supkulture”, “Iskorakni naprijed” i “Dijalozi kroz situacije”.

Jedan ispitanik navodi kako su to radili u obliku simulacija suđenja s izmišljenim slučajevima gdje učenici igraju aktivne uloge u tom suđenju te to iziskuje svojevrsan napor učenika da što bolje odrade svoju ulogu jer se to na kraju može ocjenjivati. Drugi ispitanik također navodi da kako bi učenici mogli u potpunosti sudjelovati i uživjeti se, oni prvo trebaju razumjeti uloge i svladati određena znanja. Treći ispitanik kaže kako mogu biti jako mješovite reakcije učenika pa neki kažu kako im se stvorila bolja slika o tome što uče i bolje su to povezivali, dok su drugi nezainteresirani i odbijaju sudjelovati s izgovorima poput: “Kako ja sada mogu biti žena gradonačelnica kad sam ja muško.” Četvrti ispitanik kaže kako igranje uloga može biti zabavno i korisno, pogotovo u razvijanju vještina komunikacije i boljeg shvaćanja drugih društvenih uloga, ali jako puno vremena odlazi na to te ishodi nisu uvijek jasni. Peti ispitanik navodi kako neke od tih igara mogu dovesti do neugodnih situacija ovisno o temi i

socio-demografskom profilu učenika pa sve takve oblike igrifikacije provodi kasnije kad bolje upozna učenike.

Neki ispitanici navode društvene igre, odnosno “Modificirani Monopoly” te “Modificiranu Igra života”. Umjesto uobičajenih polja, u tim igrama polja se tiču sadržaja sociologije te ovisi o temi mogu dobivati neke prednosti ili gubitke (micanja svoje figurice, bodovi, itd.).

Još neki primjeri koji se rade u obliku grupnog ili timskog rada su: “Oblak ideja” gdje se povezuju i nadovezuju pojmovi sa središnjom temom, “Stvaranje novih kulturnih obrazaca” gdje učenici sami izmišljaju svoju kulturu i trebaju smisliti način kako nekoga uključiti u tu kulturu, “Escape room” gdje učenici postepeno dobivaju tragove kako rješavaju zadatke i izazove koji ih vode do završnog cilja, “Igra vješala”, “Igra spajanja pojmova”, “Priča kroz simbole/emotikone” gdje učenici samo korištenjem simbola trebaju izmisliti priču koju drugi trebaju odgonetnuti, “Ponavljanje u obliku osmišljanja pitanja za ispit”, “Scapegoat-ing” gdje učenici trebaju otkriti tko je u razredu dobio ulogu npr. vještice, te sa što manje pitanja stvoriti što veću grupu u kojoj se vještica ne nalazi (trik je u tome što nitko nije vještica pa se to može povezati sa stereotipima), “Ploča osjećaja o sadržaju i nastavi” gdje učenici stvaraju plakat na temelju toga što su radili na nastavi i kroz to ocjenjuju kako su doživjeli nastavu te “Hijerarhijska piramida” gdje učenici određene zamišljene likove svrstavaju u piramidu, ovisno o karakteristikama koje im se nude.

Primjeri koji se rade individualno bili bi: “Evaluacija nastave putem memova”, “Sociogram”, “Domaća zadaća kroz strip”.

Kada su upitani o njihovim iskustvima s provedbom tih igrificiranih oblika nastave devetero ispitanika reklo je kako su ona pozitivna ili vrlo pozitivna, jedan ispitanik je rekao kako su iskustva pretežno negativna, dok je troje ispitanika imala mješovita iskustva. Neki od ispitanika dodatno su naglasili kako je jako bitno poznavati učenike kada se provodi igrifikacija te kako se ne može sve provoditi sa svim učenicima, odnosno razredima.

Ispitanici su uz navođenje primjera igrifikacije i iskustava imali brojne komentare te su oni ovdje grupirani u iste/slične kategorije. Tu su uz određena mišljenja navedeni ispitanici koji su izravno govorili o njima i istaknuli ih kao nešto bitno, što ne znači da se i drugi ispitanici ne slažu s time, ali u tom trenutku nisu to naglasili.

Svi ispitanici istaknuli su da je svrha korištenja igrifikacije motivirati učenike jer oni vole takve oblike rada. Time se promijeni dinamika sata, što je potrebno u nastavi, pogotovo ako se u njoj provodi pretežno frontalna nastava.

Zatim troje ispitanika ističu kako se trude više koristiti oblike igrifikacije koji su fizički, za razliku od digitalnih. Jedan od njih napominje kako dosta nastavnika koristi upravo digitalne oblike pa se on odmiče od toga kako bi učenicima priuštio neko novo i drugačije iskustvo.

Petero ispitanika govori kako je lakše i bolje provoditi kraće oblike jer u nastavi ima premalo vremena za nešto duže, dok se dvoje ispitanika na to nadovezuju komentarima koji kažu kako to vrijedi, ali samo zato što duži oblici iziskuju puno više vremena za pripremu kako bi to rezultiralo kvalitetnim uključivanjem u nastavu.

Šestero ispitanika napominje kako je pritisak na nastavnika da bude spreman i ima kompetencije provesti igrifikaciju na pravi način, odnosno kako nedostaje adekvatnog obrazovanja i potpore za korištenje igrifikacije.

Dvoje ispitanika navode kako učenici više vole kompetitivne oblike igrifikacije, dok drugo dvoje zamjećuju kako se učenici više angažiraju kada je to za ocjenu.

Petero ispitanika navodi kako su elementi igrifikacije definitivno prisutni u nastavi, ali ne sa strukturom, pod kojom oni misle na stroga pravila i postavljanje same igrifikacije. Također napominju kako sustav ne dopušta puno promjena, odnosno zbog toga kako je sustav postavljen oni se manje odlučuju koristiti takve oblike u nastavi.

Troje ispitanika govori o tome kako je bitno da svi znaju zašto se koristi igrifikacija. Svrhu trebaju znati učenici, nastavnici, škola pa i roditelji. Jedan ispitanik nadodaje kako igrifikaciju treba povezati s ostatkom nastave i evaluacijom nastave kako bi ona bila kvalitetna.

Od troje ispitanika koji rade u privatnim školama, jedan kaže kako su puno bolja iskustva s igrifikacijom imali u javnoj školi nego u privatnoj, zbog profila učenika i njihove spremnosti na rad.

U odgovoru na pitanje bi li nadalje bili voljni koristiti igrifikaciju u svojoj nastavi, vidjelo se da su svi ispitanici spremni koristiti igrifikaciju. Većina ih je to naglasila s vrlo pozitivnim odgovorima “apsolutno” ili “naravno”. Dvoje ispitanika napominje da su spremni koristiti igrifikaciju, ali da se to prvo treba pokazati uspješnim i izvedivim.

6.3.3. Kakav je stav nastavnika prema korištenju igrifikacije u nastavi sociologije?

Ovo pitanje usmjereno je konkretnije na percepciju nastavnika o koristi i dobrobitima igrifikacije za nastavu sociologije, vide li je uopće kao nešto pozitivno za nastavu sociologije te ako vide gdje joj je mjesto, od dijelova nastavnog sata do samih nastavnih cjelina sociologije.

Dvanaestero ispitanika reklo je kako smatra igrifikaciju pozitivnom ili vrlo pozitivnom u nastavi sociologije, dok jedan ispitanik ima negativan stav prema igrifikaciji općenito s obzirom na svoja iskustva i sve što zna o njoj. Ponovno napominjem kako su dvoje ispitanika više skeptični prema temi, ali su otvoreni za nove pokušaje u slučaju da se pokaže kako je igrifikacija zapravo korisna i izvediva.

Petero ispitanika kaže kako se lako povezuju teme u nastavi sociologije putem nekih oblika igrifikacije te petero ispitanika kaže da se na taj način nastava može učiniti puno zanimljivijom i dinamičnijom te se učenicima to sviđa i treba je zato koristiti što više.

“Igrifikacija ima puno veći potencija, pogotovo dugotrajna, za stvaranje jednog posebnog odnosa spram učenika kojim se nadilazi uobičajeno ponašanje i odnos nastavnika i učenika. Tu leži jedan dobar niz različitih prednosti koje dugotrajna igrifikacija može imati, ali tome ljudi nisu skloni jer nisu sigurni da to vrijedi truda, a to je zato što je komplicirana za organizaciju i provedbu. A vrednovanje da ni ne spominjem, jer su to obično neki složeni modeli ocjenjivanja gdje nastavnici kod nas nisu za te atipične oblike vrednovanje, zato što nisu ni obrazovani za to. Kod nas se svodi na uobičajenu praksu ... Ovisi jako o kreativnosti i hrabrosti nastavnika. Ali je izvedivo i korisno. Jedini nedostatak je što nastavnici nemaju dovoljno iskustva i obrazovanja o tim temama.” (I12)

“Bilo bi super da postoji više sociološki osmišljenih igara za učionicu. Svrha korištenja je da dođe do sinteze usvojenog gradiva i proširivanja shvaćanja materije. Ili ponavljanje u nekom smislu.” (I11)

Što se tiče toga u kojem dijelu nastave sociologije bi ispitanici koristili igrifikaciju, odgovori su sljedeći.

Potencijal igrifikacije u svim dijelovima nastavnog sata vidi petero ispitanika. Jedan napominje kako se može u svim područjima, ali je pitanje koliko kvalitetno i izvedivo.

“Nije bitno ako je dobro prilagođeno. Može se iskoristiti u svima. Uvod kao motivacija, glavni dio sata zbog boljeg razumijevanja sadržaja o kojemu se govori nakon pojašnjenja kroz neki oblik igrifikacije, npr. igranje uloga. Može i u završnom dijelu sata kao oblik vrednovanja ili ponavljanja.” (I2)

“U uvodu se može pobuditi emocije za temu. U središnjem dijelu se može već praktično uživjeti u temu. U završnom dijelu u kraćem obliku da nešto iznesu kroz neku igru ili igranje uloga.” (I13)

Potencijal igrifikacije u uvodnom dijelu sata vidi sedmero ispitanika.

Za uvodni dio troje ispitanika napominje da je posebno dobro koristiti oblike putem kojih učenici iznose i osvještavaju svoje ideje, stavove i vrijednosti.

Potencijal igrifikacije u ponavljanju vidi šestero ispitanika. To vide u obliku sumiranja teme ili kratkih kvizova.

Četvero ispitanika vidi mogući prostor za igrifikaciju u obradi sadržaja, ali ne provode je sami.

Što se tiče nastavnih cjelina i jedinica nastave sociologije, nastavnici su više navodili one u kojima osobno vide najveći potencijal ili su i sami provodili igrifikaciju u njima, dok za ostale kažu da se vjerojatno može, ali nemaju primjer.

Ovdje ćemo navesti područja koja ispitanici navode kao najbolja za izvođenje putem igrifikacije. Kultura i društvo, devijantnost, socijalizacija, stratifikacija, obitelj, supkulture, ljudska prava, socijalna interakcija i simboli. Šestero ispitanika navodi kako se igrifikacija može koristiti u svim sadržajima nastave sociologije, dok četvero ispitanika kaže kako bi im jedino teže bilo provesti igrifikaciju u nastavnoj jedinici temeljne sociološke perspektive, a troje ispitanika kako se osnovni termini možda ne bi trebali izvoditi igrifikacijom.

“Sam nastavnik treba znati koji oblik igrifikacije koristiti da odgovara nastavnoj jedinici.” (I2)

“Pogotovo dobra za neke ozbiljne teme kao što su stratifikacija i devijantnost. One bi se mogle na taj način pretvoriti u neki oblik igre, pogotovo dugotrajne, u kojem bi učenici mogli raditi na raznim socijalnim profilima i igrati se kockicama. Moguća je i igrifikacija u obliku igra riječi i pojmova, križaljke. Razni oblici natjecanja. U soc. postoji puno ne baš optimističnih i ružičastih sadržaja koje bi ovakav oblik mogao lakše i bolje prikazati učenicima, a u isto vrijeme i ublažiti npr. siromaštvo u društvu.” (w)

Ponovno napominjemo kako jedan ispitanik kaže da igrifikacija ima potencijala, ali je pitanje kvalitete i izvedivosti.

6.3.4. Kako nastavnici vide povezanost igrifikacije u nastavi sociologije s dostizanjem ishoda nastave?

Oko ovog pitanja svi su se ispitanici složili da igrifikacija može biti dobra metoda za dostizanje odgojno-obrazovnih ciljeva ili ishoda nastave. Također je zajedničko ispitanicima da navode kako se učenici kroz igrifikaciju puno bolje i lakše povezuju sa sadržajem. Petero ispitanika naglašava upravo ulogu nastavnika i način na koji on koristi igrifikaciju kao presudan faktor u uspješnosti i kvaliteti igrifikacije.

“...kognitivno područje sigurno s tim što nauče i što im ostane. Ali i socio-emocionalno područje pošto on potiče grupni rad i trudi se da grupe nisu iste kako bi se više miješali i ne bi se držali isti uvijek zajedno. Potiče ih da izađu iz svoje zone komfora i da ponekad izlaže učenik koji možda ne voli izlagati.” (I1)

“Više povezuju nastavu sa stvarnim svijetom. Uz pomoć primjera im se približe ti apstraktni pojmovi te oni više razumiju i užive se u nastavu ... drugačije mogu gledati na svijet oko sebe kroz to što nauče i povežu sa svijetom.” (I3)

“Svakako, ali teško izvedivo s postojećim programom. Bilo bi dobro kada bi autori uključili tako nešto u udžbenike i službeno u nastavu. Pa da nastavnici ne trebaju to raditi na svoju ruku.” (I6)

“Šta god da se koristi u nastavi može biti i u pozitivnom i negativnom odnosu s dostizanjem željenih ishoda nastave. Uvijek je pitanje da li određeni ishod je dobro odmjerjen i može li odabrani pristup ili tehnika ostvariti taj ishod. Igrifikacija bi uvijek bila zanimljiva za širenje interesa sociologije, znatiželje i kontekstualizacije znanja i primjera. Sve ovisi o tome kako vi definirate ishode. Tako da je vrlo moguće, ali pitanje o ambiciji i kompetenciji nastavnika. Kompetencija nije samo do odabira tehnike i pristupa. Više procjena nastavnika o tome koju kognitivnu razinu oni mogu ostvariti s učenicima vezano za koji sadržaj i pristup. Tu igrifikacija upada kao ambiciozniji oblik nastave. S njome se može upropastiti nastavu, ali se može i toliko produbiti koliko nijedan drugi oblik nastave to ne može. Nastavnik koji je spretn u tome i svjestan što njihovi učenici mogu ostvariti i na koji način može najviše profitirati od igrifikacije. Ovakve igre možemo preporučiti 1. ako su svi učenici uključeni u to 2. ako su svi učenici motivirani da sudjeluju u tome duže i 3. ako postoji neki oblik povratne informacije, zaključka, individualnog rada u toj igri. Inače postaje izgubljeno vrijeme.” (I12)

Dvoje ispitanika za kvizove kažu kako najmanje utječu na ishode te da su oni više jednokratni oblik podizanja interesa, ali da se sadržaj kviza (ako je to bilo samo u kvizu) ne prenosi dalje.

6.3.5. Koji su stavovi nastavnika o utjecaju igrifikacije na učenike?

Ovim pitanjem htjelo se vidjeti kako ispitanici percipiraju da bi učenici reagirali na igrifikaciju u nastavi sociologije, bi li ona pomogla u podizanju motivacije i angažmana te smatraju li da se korištenjem igrifikacije podiže interes učenika za sadržaj i predmet sociologije. Već se ispostavilo da su svi ispitanici provodili neki oblik igrifikacije pa su na to pitanje odgovarali s obzirom na ta iskustva, ali i na vlastita uvjerenja i stavove o igrifikaciji.

Može se vidjeti da je 12 ispitanika izjavilo da smatraju kako učenici pozitivno reagiraju na igrifikaciju u nastavi te da se kod njih podiže motivacija i angažman, dok jedan ispitanik ima mješovita mišljenja o tome zato što vidi potencijal igrifikacije i ima neka pozitivna iskustva, ali većina iskustava bila su negativna gdje su učenici reagirali s otporom ili nezainteresiranošću.

U vezi podizanja interesa za sadržaj i predmet sociologije, devetero ispitanika slaže se s time, dok je četvero ispitanika skeptično oko toga i nisu sigurni u odgovor.

“Uvijek dio učenika poskoči da se angažira javlja se i ima opservacije i zaključke za ponuditi. Dio učenika nikada ne uspijete osvojiti. Naučit će za ocjenu, ali vidite distancu. Igrifikacija je dobar input da neke sadržaje prenesem na zanimljiv način.” (I8)

“Izađu zadovoljni sa sata. Zna se dogoditi da ostanu i duže na nastavi pod odmorom da nešto završe. Za razliku od toga da inače bježe van čim zvoni ... neki koji su inače pasivni se ovako aktiviraju. Oni koji su i inače uključeni imaju još više prilike sudjelovati ... To me iznenadilo, nisam očekivala toliku razliku.” (I9)

“...draži im je takav oblik nastave ... jedan dio uvijek krene raditi i povuče ostatak. Svatko pronađe svoje vrijeme i mjesto kada se želi uključiti i na koji način ... i neki introvertirani učenici se puno više uključe kroz igru.” (I10)

“Smatram da je ključ igrifikacije potreba djeteta da se angažira i pređe u neku posebnu ulogu ili perspektivu. Ne shvaćam ju samo kao zabavu i igranje radi prolaska vremena nego upravo to učenje iz različitih perspektiva što stavlja učenike ne samo u zabavne nego i izazovne i neočekivane situacije.” (I12)

Petero ispitanika napominje kako se predmet sociologije ne doživljava kao “toliko bitan” predmet u srednjoj školi pa i učenici nisu toliko zainteresirani za njega ili očekuju da će trebati uložiti manje truda u nastavu sociologije. Jedan ispitanik zato dodaje da je upravo na nastavniku da učini svoju nastavu zanimljivom i privlačnom za učenike na način koji smatra odgovarajući u svakoj situaciji.

Šestero ispitanika navodi kako treba znati i paziti tko su njihovi učenici te kako ne mogu raditi sve oblike sa svim učenicima, bilo to zbog stvaranja neugodnih situacija, nemogućnosti nekih učenika da sudjeluju u aktivnostima ili sklonosti učenika da sudjeluju.

Šestero ispitanika govori o tome kako je učenicima nastava sve manje zanimljiva i manje se odlučuju sudjelovati u njoj. Troje ispitanika naglašavaju upravo igrifikaciju kao način prilagođavanja sadržaja učenicima kako bi se to promijenilo, dok dvoje ispitanika kažu da ni igrifikacija nije zanimljiva kako bi trebala biti prema onome što se podučava nastavnik zato što to ne prati razvoj tehnologije i nije ono što je učenicima blisko. Jedan ispitanik nadodaje kako to

zaostajanje obrazovnog sustava za tehnološkim razvojem, ali i često i uniformirano korištenje igrifikacije utječe na lošije reakcije kod učenika.

Četvero ispitanika reklo je kako uz korištenje igrifikacije učenici lakše uče i pamte te kako su im ocjene bolje.

Šestero ispitanika napominje kako je igrifikacija novi i bolji način za povezati se s učenicima te za povezati učenike sa sadržajem.

Na kraju istraživanja ispitanici su upitani o glavnim preprekama i prednostima za provođenje igrifikacije te se većina ispitanika više osvrnula na prepreke pošto su o prednostima govorili kroz cijeli intervju. To pitanje je bitno zato da se vidi što ispitanici smatraju da ih sprječava ili otežava korištenje igrifikacije te se htjelo vidjeti nakon svih pitanja koje prednosti igrifikacije ispitanici vide. Što se tiče prednosti, ovdje nije bilo novih podataka te su ispitanici uglavnom ponavljali što su rekli ranije u pitanjima, dok su i prepreke spominjali u odgovorima na ranija pitanja, ali ovdje su se više dotakli toga.

Prema tome, kao glavne prepreke za provođenje igrifikacije u nastavi devetero ispitanika vidi vrijeme koje je potrebno za pripremu igrifikaciju, kao i sam angažman nastavnika, sedmero ispitanika navodi da provođenje igrifikacije zahtijeva više kompetencija nastavnika kako bi se ona izvela kvalitetno, pa samim time i više mogućnosti obrazovanja na temu igrifikacije, ali i drugih tema. Devetero ispitanika govori o problemu uvrštavanja igrifikacije u nastavu s obzirom na usklađenost i količinu sadržaja nastave i vrijeme koje imaju za izvedbu te nastave. Zapravo govore o potrebi usklađivanja odgojno-obrazovnog sustava s mogućnostima korištenja igrifikacije i sličnih oblika rada u nastavi.

Dvoje ispitanika navode prostorne probleme kao prepreku, dok jedan još navodi nedovoljnu suradnju među nastavnicima u korištenju igrifikacije. Još jedan ispitanik naglašava odmak između tehnologije i obrazovanja kao općeniti problem, ali on se tiče i igrifikacije u njenim digitalnim oblicima.

“Svaki nastavnik je autonoman i u razredu bira metode koje smatra najboljima i koje najbolje odgovaraju.” (I2)

“Sustav nije postavljen tako da dozvoljava puno odmicanja od zadanog i uobičajenog. Svi samo gledaju na uspjeh i maturu. Ako su rezultati niži, odmah se treba odgovarati nekome zbog toga.” (I9)

“Tehnologija je sve kraćeg daha i jako kratko traje. Treba na vrijeme prepoznati koristi i dobrobiti određene tehnologije ili pristupa. AI i ta nova tehnologija je zbilja taj novi prostor u kojem se igra može prebaciti u oblik raznih simulacija životnih priča i iskustava i nagrađivanja. I učenici i nastavnici tu mogu profitirati ... rješenje je da se nastavnike obrazuje u smjeru razvijanja autonomnosti i spremnosti na korištenje novih načina i oblika provedbe nastave.” (I12)

6.4. Rasprava

Zanimljivo je vidjeti da je *većina ispitanika barem na nekoj razini čula za koncept igrifikacije, njih 9 od 13*, što bi značilo da koncept u ovom slučaju ipak nije toliko nepoznat. Pozitivno je to što je svih devetero ispitanika izjavilo da je, uz samostalno istraživanje o temi, to bilo i u interakciji s drugim nastavnicima, kolegama u školi ili na stručnim usavršavanjima. To je pozitivno iz razloga što ispitanici do spoznaja o igrifikaciji nisu dolazili isključivo samostalno nego i iz rasprava u stručnim zajednicama nastavnika.

Iako se u literaturi govori o neodređenosti naziva koncepta igrifikacije i korištenju drugačijih termina, nitko od ispitanika nije spominjao da se susreo s drugim nazivima, osim jednog ispitanika koji je uz igrifikaciju koristio i termin gameifikacija. Iako je samo petero ispitanika prije intervjua bilo upoznato s konceptom do mjere da ga razumiju, svi ostali ispitanici imali su neku ideju o čemu se tu radi te su njihove ideje išle u pravom smjeru. Moguće da tome ide u korist i sam naziv koncepta koji u sebi sadrži riječ igra pa to navodi ljude da povežu i shvate o čemu se radi do neke razine.

Iz podataka možemo vidjeti kako većina ispitanika nije sudjelovala u formalnom obrazovanju o temi igrifikacije kroz stručno usavršavanje. Mnogi nisu ni svjesni ili upoznati da obrazovanje o toj temi postoji. Jedan ispitanik komentirao je kako se puno više počelo govoriti o temi igrifikacije na stručnim usavršavanjima za vrijeme pandemije bolesti COVID-19 i u sklopu Škole za život prije nekoliko godina, ali da se od tada ponovno sve manje spominje igrifikacija. Za razliku od toga, drugi ispitanik govori kako se sve više edukacija bavi igrifikacijom te da makar je on voli i dalje smatra da se prezasišlo tom temom što se njemu potvrđuje kroz količinu igrifikacije koja se koristi u njegovoj školi. Mnogi ispitanici navode kako im upravo nedostaje neki oblik formalnog obrazovanja o toj temi te potpore unutar odgojno-obrazovnog sustava koji bi ih potaknuo i ohrabrio u korištenju igrifikacije. Oni sami vide dobrobiti igrifikacije i žele je

koristiti, ali smatraju da im sustav to ne dopušta, ili barem ne toliko koliko bi oni htjeli. S obzirom na to da su neki ispitanici potvrdili postojanje odgovarajućeg formalnog obrazovanja, bilo bi zanimljivo vidjeti kako to da ostali ispitanici nisu znali za njih.

Te podatke može se povezati s već spomenutim istraživanjem koje su proveli Plantak Vukovac i sur. (2018) prije šest godina. To istraživanje provedeno je na širem uzorku nastavnika osnovnih i srednjih škola u Hrvatskoj, ali se neke od njihovih zaključaka može povezati s ovim istraživanjem. Zajedničko tom i ovom istraživanju je da i dalje postoji nesigurnost u to što sve pripada igrifikaciji, da se igrifikacija koristi više na intuitivan način, voljnost ispitanika da koriste igrifikaciju u svojoj nastavi, teška integracija igrifikacije u nastavu te nedostatak formalnog obrazovanja o toj temi. Ono što je drugačije je to da je ovdje većina ispitanika čula za pojam igrifikacije te je ne doživljavaju više samo kao trend i nema odbojnosti prema njoj, barem među nastavnicima. Zanimljivo je vidjeti kako nije došlo do velikog pomaka u šest godina te su nastavnici i dalje prepušteni samima sebi te njihovi zahtjevi za formalno obrazovanje i dalje postoje.

Budući da je dubinsko razumijevanje igrifikacije među ispitanicima uglavnom rijetko, oni na nju ni ne gledaju iz perspektive određene teorije. Bez obzira na to, kroz odgovore ispitanika možemo vidjeti kako su sve teorije igrifikacije donekle zastupljene u pristupima ispitanika. Većina ispitanika stavlja naglasak na motivaciju i koristi se igrifikacijom upravo radi poticanja učeničke motivacije. Zatim možemo vidjeti kako mnogi ispitanici postavljaju igrifikaciju putem ciljeva koje učenici trebaju postići kroza nj. Kod njih se to ponovno povezuje s načinom podizanja motivacije i angažmana kod učenika. Također neki ispitanici vide dobrobit igrifikacije u njenom socijalnom i situacijskom aspektu gdje učenici zapravo razvijaju svoje socijalne vještine i stavljeni su u nove situacije u kojima se trebaju snaći i učiti iz njih. Upravo je to ono što smo naveli u poglavlju koje se bavi teorijama igrifikacije, a to je da zapravo ni jedna teorija ne prevladava, već se one miješaju. Ispitanici su koristili pristupe za koje su smatrali da su najbolji za njih i njihove učenike.

Iskustva ispitanika s provođenjem igrifikacije uglavnom su vrlo pozitivna, s iznimkom jednog ispitanika koji ima pretežno negativna iskustva. U biti pristup i način provedbe, kako to ispitanici opisuju, nije bio znatno drugačiji između tog ispitanika i ostalih ispitanika, ali su iskustva toliko drugačija. To nam samo pokazuje kako mnogo toga može biti povezano s kvalitetom igrifikacije, a da svega toga nismo ni svjesni. Glavna prepreka tom ispitaniku bila je

odbojnost učenika da sudjeluju i uključe se u takav oblik nastave, što je ispitanik prepoznao te nije dalje pokušavao provoditi igrifikaciju što je na kraju najbolje i za učenike i za nastavnika. Igrifikacija, kako smo rekli ranije, ne bi trebala biti korištena stalno u nastavi i zamijeniti ostale oblike nastave, već joj treba naći mjesto i vrijeme unutar nastave te znati prepoznati s koji učenicima se može provoditi, a kojima ne. Neki ispitanici sami govore kako previše korištenja jednakih oblika igrifikacije dovodi do negodovanja učenika i pretvaranja igrifikacije u “uobičajenu nastavu”, što nastavnicima nije cilj. Tome odmaže i nepovezanost samih nastavnika unutar škole kako bi znali koje oblike rada tko koristiti i koliko, kako ne bi neki oblici rada prevladali u školi bez da se to htjelo.

U istraživanju smo uzeli u obzir da je moguće kako neki ispitanici nisu koristili igrifikaciju te je jedno pitanje u intervjuu bilo orijentirano prema tome, iako se ispostavilo da su svi ispitanici koristili barem neki oblik igrifikacije. Iako je igrifikacija bila objašnjena ispitanicima, svi koji nisu bili u potpunosti upoznati s njom imali su poteškoće u navođenju primjera jer i dalje nisu bili sigurni što u nju ubrojiti. To se može povezati s teorijskim dijelom rada u kojemu govorimo kako je igrifikacija vrlo opširan koncept te autori koji se bave igrifikacijom ne određuju je precizno. Uglavnom se govori o tome kako igrifikacija može uključivati gotove igre, ali i pojedinačne elemente igre, ali tu i dalje ostaje prostor za propitivanje. Stalno nailazimo na nedostatak formalnog obrazovanja kao i na nedostupnost stručnog usavršavanja na ovu temu. Bilo je zanimljivo vidjeti kako su u ovom dijelu intervjua ispitanici navođenjem primjera iz svoje prakse zapravo počeli bolje razumijevati igrifikaciju i osjećati se sigurniji u razgovoru o temi. Dok su neki ispitanici navodili mnoge primjere igrifikacije i objašnjavali ih, neki su navodili samo naziv igre ili nastavnu metodu koju su koristili kao igrifikaciju. I kod jednih i kod drugih vidjelo se da zapravo prepoznaju određene elemente igrifikacije koji se navode u teorijskom dijelu rada. Svi ispitanici spominju cilj i svrhu korištenja igrifikacije što je ponajprije bilo podizanje motivacije i angažmana učenika te mijenjanje dinamike rada.

Mnogi ispitanici spominjali su i strukturu igrifikacije, za koju su često govorili da u njihovoj nastavi ne postoji ili nije razvijena, ali to zapravo i nije u potpunosti istina zato što su oni pod strukturom smatrali određeni “složeni dokument” u kojem su napisane jasne upute. Početno su rekli da te strukture možda nema, ali kroz razgovor i objašnjenje primjera vidi se da oni imaju postavljena pravila, određena ponašanja, odnose među učenicima i cilj igre što bi

pripadalo elementu dinamike igrifikacije. Zatim koriste razne mehanike igrifikacije kao što su izazovi, natjecanje, suradnja, izravne povratne informacije, nagrade i uvjete “pobjede”. Također i elemente komponente igrifikacije koriste se u obliku dostignuća, avatara/uloga, borbe, bodovne ljestvice, zadataka, timova. Dakle, na jednoj intuitivnoj razini i samim poznavanjem nastavnog procesa ispitanici su u većini slučajeva primjenjivali igrifikaciju na dosljedan način. Nitko od ispitanika nije naveo element priče u svojim primjerima igrifikacije, ali kad im je on kasnije bio spomenut kao element koji potiče dublje povezivanje sa sadržajem, većina ispitanika to je prihvatila kao pozitivan element kojeg se nisu sjetili, ali će razmisliti o njemu. Moguće je da doživljaj o tome da njihovi oblici igrifikacije nemaju razvijenu strukturu dolazi i zbog toga što mnogi od ispitanika svoje primjere igrifikacije doživljavaju više kao “kratke igrice”, a ne nešto “ozbiljno što bi spadalo pod igrifikaciju nastave”. Većina primjera ispitanika bili su ono što u radu nazivamo “kratkotrajna igrifikacija” te mnogi nisu ni uzimali u obzir da bi se igrifikacija mogla provoditi dulje vrijeme. Nakon intervjua neki su ispitanici izjavili kako će uzeti to u obzir pri osmišljanju daljnjih oblika igrifikacije. Najbolji primjer “dugotrajne igrifikacije” naveden je u primjeru “kratke debate” što samo ime ne bi sugeriralo, ali te debate provode se iz sata u sat, izmjenjuju se različiti timovi, skupljaju se bodovi na ljestvici te taj oblik igrifikacije može trajati tijekom kojeg god razdoblja nastavnik odluči.

Svi ispitanici voljni su dalje koristiti igrifikaciju u svojoj nastavi što kod većine proizlazi iz vrlo pozitivnih iskustava s provedbom i njihove opće percepcije o igrifikaciji i njenim dobrobitima za nastavu i učenike, čak i ispitanici s mješovitim iskustvima vrlo su voljni koristiti je dalje. Kako je već naznačeno, dvoje ispitanika više su skeptični oko toga te traže da se igrifikacije dodatno proučava i da se dokaže njena dobrobit istraživanjima i kvalitetnim primjerima iz prakse. Tu se i neki drugi ispitanici slažu kako im nedostaje primjera primjene, odnosno inspiracije za korištenje novih i različitih oblika inspiracije. Postoje internetske stranice kao što je Edutorij koje služe upravo za razmjenu nastavnih sadržaja i ideja za korištenje u nastavi, ali moguće je da informacije o njima ne dostižu do svih nastavnika ili se o njima ne govori dovoljno. Na međusobnom povezivanju nastavnika putem stručnih platformi, aplikacija ili internetskih stranica obrazovne vlasti bi trebale dodatno poraditi. Možda su takva očekivanja pretjerana, ali kroz intervjue vidjelo se kako dosta ispitanika tvrdi da bi im pomoglo da vide primjere iz prakse, pogotovo primjere koje stručna javnost percipira kao kvalitetne.

Ispitanici se uglavnom slažu oko toga da igrifikacija unosi višu razinu dinamike u nastavu sociologije i čini je zanimljivijom za učenike. Vide pozitivne doprinose igrifikacije u raznim aspektima sociološke nastave, od sadržaja do metoda kao i približavanju teme nastave učenicima na novi način. U ovom radu govorimo o nastavi sociologije, da se ona tiče sadržaja koji je poznat ljudima i okružuje nas u svakidašnjem životu pa stoga učenici vole i žele više sudjelovati u nastavi kada mogu taj sadržaj iskusiti kroz igre i povezati ga s onime što ih okružuje te vidjeti neku korist za sebe u nastavi. To se odnosi i na razvijanje sociološke imaginacije o kojoj se govori kao specifičnosti nastave sociologije.

U odgovorima ispitanika može se vidjeti da korištenje igrifikacije ima svoje specifične dobrobiti i mogućnosti za svaki dio nastavnog sata sociologije. Uzimajući u obzir posebnosti nastave sociologije, uvodnom dijelu sata igrifikacija može pridonijeti osvještavanjem vlastitih ideja, stavova i stereotipa o određenoj društvenoj temi te može služiti kao dobra poveznica sa središnjim dijelom sata, odnosno obradom sadržaja. Za obradu sadržaja, ispitanici vide igrifikaciju kao dobar način povezivanja sa samim sadržajem i njegovim boljim razumijevanjem kroz aktivnu ulogu učenika. Za ponavljanje vide dobrobit igrifikacije u obliku zabavnog sumiranja sadržaja ili nekog kraćeg oblika evaluacije.

Kao što je i u rezultatima navedeno, *svi ispitanici vide igrifikaciju kao dobru metodu za dostizanje ishoda nastave.* Bitno je naglasiti ulogu nastavnika u kvalitetnom provođenju igrifikacije, jer kvaliteta igrifikacije ovisi o kompetencijama i angažmanu nastavnika, između ostalih već navedenih čimbenika. Ispitanici najviše vide korist igrifikacije u kognitivnom području, odnosno kroz bolje razumijevanje i dublje usvajanje sadržaja. To nije iznenađujuće jer se odgojno-obrazovni sustav u Republici Hrvatskoj i dalje pretežno usmjerava na to područje, što i sami ispitanici kao problem. Bitno je naglasiti da ispitanici takvo stanje doživljavaju negativno, pogotovo za predmet sociologije za koji neki smatraju da može biti vrlo koristan u izgradnji osobnosti učenika i boljem razumijevanju sebe, društva i svijeta. Neki ispitanici spominju i dobrobiti u socio-emocionalnom području kroz oblike koji sadrže natjecanje i suradnju učenika ili neki oblik glume i izlaganja. Ispitanici spominju kako se učenici više otvore kroz igrifikaciju jer je doživljavaju više opuštajućom i manje stresnom. Rezultati istraživanja podupiru teorijske pretpostavke da igrifikacija potiče pristup pokušaja i pogreške i tako smanjuje strah od neuspjeha. Psihomotorno područje ispitanici ne spominju, ali kroz njihove odgovore može se

vidjeti da i u tom području može biti dobrobiti, pogotovo kada se radi o nekim više fizički osmišljenim oblicima igrifikacije.

Povezano s time *ispitanici pretežno vide igrifikaciju korisnom za učenike te prepoznaju drugačije reakcije učenika kada se koristi igrifikacija za razliku od uobičajene nastave*. Učenici su motiviraniji, angažiraniji u nastavi te neki ispitanici napominju kako se time dodatno potiče interes za predmet sociologije. Budući da većina ispitanika na umu ima kratkotrajne oblike igrifikacije, ta pozitivna reakcija kod učenika može biti zbog drugačijeg pristupa kao i zbog nove dinamike u nastavi. To spominjemo i u teorijskom dijelu rada te ćemo ovdje ponovno naglasiti da to nužno ne odmaže igrifikaciji, odnosno ne čini je manje vrijednom već se to može uzeti kao jedna od njenih odrednica. Neki autori kritiziraju igrifikaciju navodeći kako se ona može pokazati korisnom i kvalitetnom isključivo ili pretežno zahvaljujući tome što je ona novost u nastavi, što po njima nije dobro. S tim se ne slažemo zato što igrifikacija otvara mogućnost inovacije u nastavi koju ograničava jedino kreativni potencijal nastavnika. Ispitanici zastupaju mišljenja da je oblike igrifikacije potrebno često mijenjati da bi učenici povoljno na njih reagirali. To ne procjenjuju kao negativno obilježje već kao poželjnu naviku nastavnika bez obzira na pristup. Zato smatramo da je novost i dinamika koju igrifikacija unosi u nastavu putem svojih raznolikih oblika upravo i jedna od njenih glavnih kvaliteta koja doprinosi povećanju motivacije, angažmana i interesa učenika.

Neki ispitanici naglašavaju razlike među učenicima kao važan kriterij u procjeni hoće li provoditi igrifikaciju ili kakav oblik igrifikacije će provoditi. Iako o tome izričito ne govore, tu se radi o tipovima sudionika. Dok svim ispitanicima poznavanje učenika pomaže u odabiru načina rada te oni tvrde da se to događa kroz samu nastavu, samo neki to naglašavaju kao bitan element za korištenje igrifikacije. Kroz igrifikaciju je moguće u nastavu uključiti učenike koji su inače pasivni, dok oni koji su i inače aktivni imaju samo još više prilika to biti.

Ovo istraživanje daje nam jasniji uvid u praksu nastavnika sociologije u srednjim školama na području Zagreba u vezi s korištenjem igrifikacije. Iako ne možemo sa sigurnošću donositi zaključke na temelju dobivenih rezultata, prepoznamo tendenciju da većina ispitanika koristi igrifikaciju i voljna ju je koristiti te vidi prednosti koje ona donosi u njihovu nastavu i učenicima. Ovu temu je vrijedno dalje istraživati. Pitanje je u kojem smjeru bi daljnja istraživanja trebala ići. Ispitanici su nam ponudili neke od tih smjerova u svojim odgovorima.

Na prvom mjestu, trebalo bi provesti više istraživanja kojima bi se pokušala utvrditi dobrobiti igrifikacije. Od ispitanika vidimo kako su neki više skeptični oko korištenja igrifikacije upravo zbog nedostatka takvih istraživanja. Ta istraživanja dodatno bi kontekstualizirala igrifikaciju u nastavi.

Na drugom mjestu, moglo bi se proučiti stručna usavršavanja o temi igrifikacije. Ima li ih, tko ih je, u kojoj mjeri i na koji način organizirao i realizirao te kolika je informiranost o njima među nastavnicima. Većina ispitanika izjavila je kako bi im takav oblik obrazovanja o temi bio vrlo koristan te da su voljni sudjelovati u njima. Povezano s time bilo bi vrijedno na isti način istražiti stručna usavršavanja o temi razvijanja autonomije nastavnika što neki ispitanici također navode kao važan aspekt u korištenju igrifikacije.

Potrebno je napomenuti i ograničenja ovog rada. Prvo ograničenje odnosi se na nedostatak temeljnih istraživanja na poljima pedagogije i sociologije povezanih s igrifikacijom. U ovom radu se stoga nastojalo upravo prikazati važne aspekte igrifikacije i povezanost igrifikacije s nastavnom sociologije. To je upravo i utjecalo na postavljanje istraživanja na jedan opširniji način kako bi se vidjeli konkretni elementi koji bi se mogli dublje proučavati. Drugo ograničenje tiče se metodologije, odnosno uzorka istraživanja. Možemo pretpostaviti da su ispitanici koji su se odazvali više otvoreni prema samoj temi istraživanja. Ne možemo biti sigurni u kojoj mjeri se iskustva naših ispitanika poistovjećuju s iskustvima ostalih nastavnika sociologije. Drugim riječima, odabrani pristup i korištenje namjernog uzorka u ovom istraživanju ne pružaju metodološko uporište da rezultate istraživanja primjenjujemo na općoj populaciji.

7. Zaključak

Igrifikacija se odnosi na skup metoda i pristupa koji se mogu primijeniti u nastavi, što bi upravo trebao biti poticaj da se stručna i znanstvena zajednica više bave njome kako bi se ona znanstveno analizirala i kako bi se utvrdile njene prednosti, nedostaci te mogućnosti primjene. Odgojno-obrazovni sustav sve više se usmjerava na aktivnu ulogu učenika u nastavi što podrazumijeva pronalaženje metoda i oblika rada koje bi to podupirale. Budući da je igrifikacija postavljena na principima igre koji podrazumijevaju aktivnost sudionika i pružanje novih iskustava, ona može biti jedna od mogućnosti nastavnika za izbor nastavnih metoda.

Ovim istraživanjem istražili smo stavove nastavnika sociologije u srednjim školama u gradu Zagrebu o korištenju igrifikacije. Istraživanje je imalo svrhu razumjeti općenito poziciju igrifikacije iz perspektive nastavnika sociologije. Nedostatak sustavnih istraživanja o ovom problemu usmjerio nas je na pristup igrifikaciji koji bi dao uvid u probleme ili smjerove u kojima bi se ona dalje mogla istraživati.

Istraživanjem su se dobile korisne spoznaje o prihvaćenosti i korisnosti metode igrifikacije u nastavi sociologije. Kod 13 ispitanika utvrđeno je kako je obrazovanje, pogotovo formalno obrazovanje, o temi igrifikacije na niskoj razini, odnosno samo nekoliko ispitanika se obrazovalo o temi igrifikacije, dok ih je još manje sudjelovalo u formalnom obrazovanju o tome. Bez obzira na to, svi ispitanici provode igrifikaciju u svojoj nastavi te su prikazali brojne primjere njene primjene. Njihova iskustva s igrifikacijom su uglavnom pozitivna, uz nekoliko mješovitih i jedno pretežno negativno iskustvo. Može se uočiti kako ispitanici vide igrifikaciju kao dobrodošlu i korisnu u nastavi sociologije, uz pretpostavke da se ona koristi na kvalitetan način. Upravo pitanje kvalitete provođenja igrifikacije nekim ispitanicima predstavlja problem i nisu toliko voljni provoditi igrifikaciju dok se ta kvaliteta ne dokaže kroz praksu i istraživanja. Većina smatra da igrifikacija dovodi do boljeg i lakšeg razumijevanja sadržaja nastave sociologije i povezivanja učenika sa sadržajem na novi i drugačiji način, što smatraju pozitivnim. Također smatraju da ona doprinosi dostizanju ishoda nastave sociologije. Kao glavni doprinos

dostizanju ishoda nastave sociologije ispitanici vide povezivanje nastave sa stvarnim svijetom i situacijama kroz iskustva koja igrifikacija omogućuje učenicima. Nadalje se vidi kako smatraju da igrifikacija doprinosi podizanju motivacije i angažmana učenika u nastavi sociologije kao i općenitim zadovoljstvom nastave, dok u nekim slučajevima i podizanju interesa za sam predmet sociologije. Neki ispitanici napominju i negativne strane igrifikacije koje se najviše odnose na nevoljnost učenika na sudjelovanje u igrifikaciji i odbojnost prema njoj. Još spominju i dispkrepanciju između količine vremena potrebnog za pripremu igrifikacije u nastavi s njenim dobrobitima, a to se nadovezuje i na potrebu za dodatnim usavršavanjem u području igrifikacije za njeno kvalitetno korištenje.

Kao što je već rečeno, smatramo da ovo istraživanje može služiti kao polazište za buduća istraživanja o temi igrifikacije nastave sociologije. Kroz istraživanje otvorila su se neka pitanja, potencijalni problemi pa time i smjerovi za buduća istraživanja. Nedostaci istraživačkog područja nedovoljan su broj provedenih istraživanja općenito o igrifikaciji, a posebno igrifikaciji u nastavi sociologije, u iskustvima u njezinoj provedbi i dokazivanju njene korisnosti. Također je problematična i slaba zastupljenost igrifikacije, naročito igrifikacije u nastavi sociologije u formalnom obrazovanju nastavnika te slaba informiranost među nastavnicima. Kao zadnji problem ističe se diskrepancija između autonomije nastavnika oko korištenja igrifikacije i nastavnih planova i programa odgojno-obrazovnog sustava i škola.

Većina ispitanika na kraju intervjua bila je vrlo zainteresirana za temu i bili su zadovoljni sudjelovanjem u istraživanju. Dakle, iako je ovo istraživanje imalo za cilj prikupiti i analizirati podatke o primjeni igrifikacije u nastavi sociologije ono je istovremeno ispitanicima bilo poticajno u pogledu korištenja ili promišljanja igrifikacije.

Smatramo da će zastupljenost igrifikacije u nastavi, pa tako i nastavi sociologije, s vremenom samo rasti te će to potaknuti znanstvenu i stručnu zajednicu da dublje istražuju igrifikaciju. To bi trebalo dovesti do njenog razvijanja kako kroz bolje određenje samog koncepta tako i kroz analizu njene korisnosti. Također smatramo kako će daljnje primjene u praksi i nova istraživanja u području igrifikacije približiti igrifikaciju nastavnicima kako bi ju oni mogli koristiti na što kvalitetniji i svrhishodniji način što je bila motivacija pri odabiru ove teme diplomskog rada.

8. Literatura

- Bežen, A., F. Jelavić, V. Pletenac, N. Kujundžić (1993) *Osnove didaktike*. Zagreb: Školske novine.
- Bognar, L., Matijević, M. (2002) *Didaktika*. Zagreb: Školska knjiga.
- Borić, I. (2020) Igrifikacije u nastavi. Z. *Varaždinski učitelj - digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, vol:3, no:3, str: 70-74.
- Bošnjak, Z. (2013) Percepcija obrazovnih ishoda srednjoškolske nastave sociologije u Hrvatskoj. *Revija za sociologiju*, vol 43, no. 3, str. 223-249
- Bošnjak, Z., Paštar, Z., Vukelić, A. (2020) *Sociologija: udžbenik za srednje škole*. Zagreb: Profil Klett d.o.o.
- Buckley, P., Doyle, E. (2014) Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, vol. 24, no. 6, str. 1162-1175.
- Cindrić, M., Miljković, D., Strugar, V. (2010) *Didaktika i kurikulum* Zagreb: IEP - D2.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nack, L. (2011) From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, MindTrek 2011. 11. 9-15. 10.1145/2181037.2181040.
- Divljak, B. (2008) *Ishodi učenja u visokom školstvu*. Varaždin: Fakultet organizacije i informatike u Zagrebu
- Huterer, N. (2020) *Ishodi učenja kao temelj planiranja nastavnoga sata hrvatskog jezika*. Diplomski rad. Osijek: Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku.
- Jurčić, M. (2014) Kompetentnost nastavnika - pedagoške i didaktičke dimenzije. *Pedagojska istraživanja*, vol. 11, no. 1, str. 77-93.
- Kim, B. (2015) Designing Gamification in the Right Way. *Library technology reports* vol. 51, no. 2, str. 29-35.

Kim, S., Song, K., Lockee, B., Burton, J. (2018) *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Berlin: Springer.

Koutropoulos, A., Porter J. (2020) Gamification in Education U: Zongwei L. (ed.) *Gamification: Games, Enabling Technologies, and Application: A Perspective of Machine Learning over Massive Datasets*. IEEE COMPUTER SOC PR. URL: https://www.researchgate.net/publication/343341464_Gamification_in_Education (Pristupljeno: 14. 1. 2024.)

Kurikulum nastavnog predmeta sociologija za gimnazije URL: <https://mzo.gov.hr/UserDocsImages/dokumenti/Publikacije/Predmetni/Kurikulum%20nastavnog%20predmeta%20Sociologija%20za%20gimnazije.pdf> (Pristupljeno: 20.1.2024.)

Lovrečki, K., Moharić, I. (2021) Igrifikacija (elementi videoigara) u nastavi: pogled iz pedagoško-didaktičke perspektive. *Foo2rama*, vol. 5, no. 5, str. 71-85.

Lovrenčić, S., Plantak, V. D., Šilbar, B., Nahod, B., Andročec, D., Šestak, M. Stapić, Z. (2018) Igrifikacija: prema sistematizaciji termina na hrvatskom jeziku. U: Konecki, M., Schatten, M. *Zbornik radova Računalne igre 2018*. Varaždin: Fakultet organizacije i informatike str. 1-12.

Lovrenović, M. (2022) *Primjena digitalnog obrazovnog alata Kahoot! u nastavi informatike (i njegov utjecaj na postignuće obrazovnih ciljeva učenika)* Diplomski rad. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

Marczewski's Gamification User Types. URL: <https://elearningindustry.com/marczewski-gamification-user-types> (Pristupljeno: 5. 1. 2024.)

Mužić, V. (2004) *Uvod u metodologiju istraživanja odgoja i obrazovanja*. 2. Izd. Zagreb: EDUCA

Nacionalni Okvirni Kurikulum (2011) URL: http://mzos.hr/datoteke/Nacionalni_okvirni_kurikulum.pdf (Pristupljeno: 10. 3. 2024.)

Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Sociologije za gimnazije u Republici (2019) URL: https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_160.html (Pristupljeno: 26. 7. 2023.)

Plantak Vukovac D., Škara M., Hajdin G. (2018) Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim i srednjim školama. U: Hirnig, S. *Zbornik Veleučilišta u Rijeci*. Rijeka: Veleučilište u Rijeci. str. 181-196.

Projekt Hrvatskog odgojno-obrazovnog sustava za 21. stoljeće (2002) URL: <https://vlada.gov.hr/UserDocsImages/2016/Sjednice/Arhiva/19.%20-%2010.2.a.pdf> (Pristupljeno: 20. 1. 2024.)

Ružić, I. M., Dumančić, M. (2015) Gamification in education. *Informatol*, vol. 48, no. 3-4, str. 198-204.

Sandusky, S. (2015) *Gamification in education*. Diplomski rad. Tucson:University of Arizona.

Schatten, M., Okreša Đurić, B., Kliček, B., Begičević Ređep, N., Škvorc, L., Jović, J. (2023) *Smjernice za igifikaciju nastavnog procesa*. Zagreb: e-Škole

Susilaningsih, Rumianda L., Nindigraha N. (2020) Gamification Application in Creating Active, Interesting, and Fun Sociological Learning. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research, Proceedings of the 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020)* vol. 501, no. 1, str. 366-373

Tondello, G. F., Premasukh, H., Nacke, L. E. (2018) A Theory of Gamification Principles Through Goal-Setting Theory U: *Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. str. 1118-1127.

Wheaton, H., Hall, D. (2016) The Sociological Imagination Machine (S.I.M.): Using game elements to help learners apply the sociological imagination. U: S. Barker, S. Dawson, A. Pardo, & C. Colvin (eds.), Show Me The Learning. *Proceedings ASCILITE 2016 Adelaide*. str.624-629.

9. Prilozi

Prilog 1.

E-poruka za sugovornike:

Poštovani,

moje ime je Fedor de Both i student sam pedagogije i sociologije na Filozofskom fakultetu u Zagrebu. Trenutno pišem diplomski rad na temu "Igrifikacija nastave sociologije u srednjim školama i stavovi nastavnika sociologije o njenom provođenju" pod mentorstvom dr. sc. Zvonimir Bošnjak i dr. sc. Zoran Horvat. U sklopu rada provodim istraživanje u kojem putem intervjua istražujem stavove nastavnika sociologije o igrifikaciji.

Poznavanje teme igrifikacije nije potrebno za sudjelovanje u istraživanju. Ako niste upoznati s temom igrifikacije, ona će ukratko biti objašnjena te su Vaši stavovi također dobrodošli. Svrha ovog istraživanja je vidjeti kako nastavnici sociologije gledaju na igrifikaciju i njen utjecaj na nastavu i učenike. Pitanja su orijentirana na razinu poznavanja igrifikacije, opće stavove o igrifikaciji, utječe li ona pozitivno na dostizanje odgojno-obrazovnih ciljeva i ishoda te utjecaj igrifikacije na učenike. Potencijalna korist za Vas kao sugovornike u intervjuu je da se možete bolje upoznati s igrifikacijom i njenim mogućnostima u nastavi. Intervju bi proveli putem online platforme Zoom u trajanju od 30 minuta do sat vremena te bi se radi kvalitetnije i lakše analize podataka tražilo snimanje intervjua uz Vaše dopuštenje. Vaš identitet ostat će anonimn te ćemo informacije prikupljene u istraživanju koristiti samo u svrhu ovog istraživanja i diplomskog rada te će biti dostupne samo meni. Provedbu ovog istraživanja odobrilo je Povjerenstvo Odsjeka za sociologiju za prosudbu etičnosti istraživanja kao i Povjerenstvo za etičnost u pedagojskim istraživanjima.

Objašnjenje igrifikacije:

Igrifikacija podrazumijeva “korištenje elemenata oblikovanja igre u neigrajućem kontekstu, tj. izvan konteksta u kojem se igra obično provodi”, ovdje je to nastava. To jest, korištenje određenog dijela igre ili u nekim slučajevima cijele igre ako to odgovara situaciji i potrebama. Korištenje igrifikacije najčešće služi podizanju angažmana i motivacije kod učenika te pomaže približavanju teme nastave učenicima na novi i zanimljiv način. Također igrifikacija može pomagati u dostizanju odgojno-obrazovnih ciljeva i ishoda nastave. Igrifikacija se može provoditi dugotrajno i kratkotrajno, odnosno tijekom cijele školske godine, kroz jedan nastavni sat ili negdje između, te se može provoditi u obradi novog sadržaja, ponavljanju ili vježbanju nastavnog sadržaja. Na koji način se ona provodi, ovisi o samom nastavniku te ona može biti u brojnim oblicima. Neki od primjera igrifikacije koje navodim u svom radu su: igrifikacija domaće zadaće skupljanjem bodova i dodavanjem bodovne ljestvice, dostizanjem viših nivoa prilikom rješavanja zadaće ili nuđenja određenih izazova prilikom rješavanja zadaće. Sve to služi kao dodatna nagrada za učenike u obliku mogućih dodatnih bodova na ispitu ili nekih drugih oblika nagrade koji su po dogovoru pogodni i nastavniku i učenicima. Korištenje aplikacije Kahoot!, ili drugih sličnih aplikacija i programa, kao alata za ponavljanje, također može biti primjer korištenja igrifikacije. To mogu biti neki oblici igranja uloga ili rada u grupi korištenjem elemenata igre ili razni drugi oblici rada kojih se sami nastavnici mogu sjetiti.

Ako ste voljni sudjelovati u istraživanju ili imate dodatna pitanja o nečemu, slobodno me kontaktirajte na ovu e-adresu. U slučaju da pristanete sudjelovati u istraživanju poslat ćemo Vam predviđena pitanja za intervju te ćemo također dogovoriti termin provedbe intervjua u vremenu koje Vam odgovara.

Imate pravo i mogućnost u bilo kojem trenutku odustati od istraživanja bez dodatnog pojašnjavanja.

Lijep pozdrav,

Fedor de Both

Sažetak

Ovim radom nastojala se prikazati i objasniti igrifikacija kao i mogućnosti njene primjene unutar nastave i konkretno unutar nastave sociologije u srednjim školama. To se napravilo prikazom njenog određenja, njenih elemenata kao i prednosti i nedostataka sukladno recentnoj literaturi i iskustvima nekih praktičara. Predstavljene su i određene ideje i primjeri provedbe igrifikacije kako bi se prikazalo na što se odnosi igrifikacija. Zatim se prikazuje nastava sociologije i koristi koje igrifikacija može imati za nju, što se između ostalog vidi kroz mogućnosti razvijanja sociološke imaginacije kod učenika. Istraživanjem su se ispitala mišljenja nastavnika sociologije o igrifikaciji iz kojih se vidi da svi ispitanici koriste barem neki oblik igrifikacije u nastavi te su iskustva većinom pozitivna uz iznimke. Ispitanici smatraju igrifikaciju vrlo pozitivnom u nastavi sociologije te smatraju da je ona korisna za dostizanje odgojno-obrazovnih ciljeva i ishoda nastave. Također vide pozitivan utjecaj igrifikacije na motivaciju i angažman učenika u nastavi sociologije, ali su svjesni i nedostataka primjene igrifikacij te potrebe za dodatnim usavršavanjem u tom području kako bi mogli uspješno implementirati igrifikaciju u svoj nastavni rad.

Ključne riječi: igrifikacija, nastava, sociologija, motivacija

Abstract

This paper tried to show and explain gamification as well as its place within education and specifically within sociology education in high schools. This was done through the presentation of its definition, its elements as well as the advantages and disadvantages in accordance with recent literature and the experiences of some practitioners. Certain ideas and examples of the implementation of gamification were also presented in order to show what gamification refers to. It then focuses on the teaching of sociology and the benefits that gamification can have for it, which can be seen, among other things, through the possibilities of developing sociological imagination in students. The research examined the opinions of sociology teachers about gamification, from which it can be seen that all respondents use at least some form of gamification in their teaching, and the experiences are mostly positive, with some exceptions. Respondents consider gamification to be very positive in the teaching of sociology, and they believe that it is useful for achieving educational goals and teaching outcomes. They see the positive impact of gamification on students' motivation and engagement in sociology classes, but they are also aware of the shortcomings of the application of gamification and the need for additional training in that area in order to be able to successfully implement gamification in their teaching work.

Keywords: gamification, education, sociology, motivation