IO2: Igrificiran pristop v izobraževanju odraslih z manj razvitimi osnovnimi spretnostmi

Metodologija in Kurikul za izobraževalce

Improving “Problem solving in technology-rich environments” skill of low-skilled adults with gamification, serious games and LARP

“skillUPgame”

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission.
This document reflects the view only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Contents

1 UVOD V PROGRAM 5
1.1 1 Ime programa 5
1.2 Namen programa 5
1.3 Ciljna skupina 5
1.4 Cilji programa 5
1.5 Katalog znanja oz. vsebina programa 6
1.6 Časovni okvir izobraževanja 6
1.7 Katalog znanja ali druge metode ocenjevanja znanja 6
1.8 Pogoji za sodelovanje v programu 6
1.9 Pogoji za napredovanje in dokončanje izobraževanja 6
1. 10 Organizacija izobraževanja 7
1.11 Znanje in spretnosti strokovnjakov 7
2 Namen publikacije 8
2.1 Kako uporabiti to publikacijo 8
3 Metode iger v izobraževanju 9
3.1 Pojasnitev igrifikacije in njena uporaba v izobraževanju 9
3.2 Tipi igralcev 12
3.3 Oblikovanje in elementi iger 13
3.4 Kje črpati navdih – primeri aplikacij, videov in metodoloških orodij 16
4 vloga izobraževalca 18
4.1 Analiza izobraževalnih potreb 18
4.2 Didaktične metode in kategorije 19
4.3 Scenarij poteka dejavnosti 19
4.4 Ureditev logistike 19
4.5 Priprava uvoda v program 20
4.6 Tipologija udeležencev 20
4.7 Izbira ustreznih dejavnosti – metodične karte 22
4.8 Primeri uporabe iger 24
4.8.1 Spomin 24
4.8.2 Percepcija, Reakcija 24
4.8.3 Družabne igre 24
4.8.4 Logične igre 24
4.8.5 Pogajalske igre 25

4.8.6 Bleferske igre 25
4.8.7 Sodelovalne igre 25
4.8.8 Goljufanje 25
4.8.9 Druge igre 26
5 Od igrifikacije do praktičnih koristi – delo z refleksijo v izobraževanju 34
5.1 Vloga refleksije v izkustvenem izobraževanju 34
5.2 Priprava na refleksijo 35
5.2.1 Namen refleksije 35
5.2.2 Okolje refleksije 35
5.2.3 Čas refleksije 36
5.3 Metode refleksije 36
5.3.1 Cikel aktivne refleksije (metoda 4F) 36
5.3.2 Facilitacija 37
5.4 Tehnike refleksije 39
5.4.1 Hitra refleksija 39
5.4.2 Refleksija čustev 40
5.4.3 Refleksija kot povzetek 41
6 Razvoj ključnih kompetenc projekta v izobraževanju nizko usposobljenih oseb 43
6.1 Definicija ključnih kompetenc – pismenost, matematična pismenost in digitalna pismenost 43
6.1.1 Pismenost 44
6.1.2 Matematična pismenost 46
6.1.3 Digitalna (računalniška) pismenost 47
7 Razvoj ključnih kompetenc projekta z uporabo igrifikacije, resnih iger in LARP na tečajih za nizko usposobljene odrasle 49
7.1 Priprava izobraževalca 49
7.2 Posebne dejavnosti 50
7.2.1 Pismenost 50
7.2.2 Matemtična pismenost 51
7.2.3 Digitalna (računalniška) pismenost 54
7.3 Nasveti za praktično uporabo 56
7.3.1 Priprava modela za lastni tečaj 56
7.3.2 Pogosta vprašanja in težave izobraževalcev pri delu z igrami in igrifikacijo med usposabljanjem 60

1 UVOD V PROGRAM

1.1 1 Ime programa

SkillUp Game

1.2 Namen programa

Izobraževalni projekt SkillUp Game smo pripravili kot odziv na razvojne potrebe nizko usposobljenih odraslih. Njihove možnosti na trgu dela so omejene, saj se soočajo s tehnološkimi izzivi. Zato smo svoj projekt osredotočili na krepitev zmogljivosti izobraževalcev, ki delajo s to ciljno skupino. Na tem usposabljanju se bodo izobraževalci naučili, kako v ciljni skupini razviti posebne spretnosti, kot so bralna, matematična in digitalna pismenost, ki jih lahko osebe iz ciljne skupine uporabijo na trgu dela. V okviru programa SkillUp Game bodo izobraževalci nadgradili svoje učne spretnosti z uporabo metod igrifikacije na redni delavnici (metodologija) in na množičnem odprtem spletnem tečaju (MOOC).

1.3 Ciljna skupina

Izobraževalci odraslih

1.4 Cilji programa

Usposabljanje:
Izobraževalci odraslih se bodo usposobili za uporabo igrifikacije, resnih iger in LARP iger (Live Action Role-Playing) pri razvijanju osnovnih spretnosti učečih se odraslih, s čimer bodo okrepili svojo usposobljenost za učinkovito izvajanje tečajev s področja bralne, matematične in digitalne pismenosti.

Metodologija:
Ta dokument ponuja potrebno teoretično ozadje ter praktične primere igrifikacije in njene uporabe pri usposabljanju nizko kvalificiranih oseb z namenom spodbuditve njihovega vključevanja v dejavnosti usposabljanja. Izobraževalci lahko z igro spodbujajo udeležence, da se odprejo, podajo mnenje, sodelujejo med seboj in razvijejo zanimanje za določeno temo. Dokument bralca vodi skozi celoten proces ustvarjanja iger in dejavnosti za potrebe usposabljanja in ga pouči, kako jih uporabiti v praksi – od priprav do ustvarjanja iger in facilitiranja.
V prilogi se nahaja zbirka podatkov o igrah in dejavnostih, ki krepijo pismenost, matematično pismenost in digitalno pismenost.

MOOC:
Na tem MOOC izobraževanju je metodologija prilagojena celostnemu spletnemu tečaju. Udeleženci bodo podrobno spoznali metodologijo, poleg tega pa bodo dobili tudi nekaj praktičnih vaj, da bodo naučeno lahko uporabili v praksi.

1.5 Katalog znanja oz. vsebina programa

Publikacija bralca korak za korakom vodi od teoretičnih osnov do praktične uporabe. Vsako poglavje je mogoče uporabiti ločeno, vendar je bil prvotni namen avtorjev ustvariti kompleksno, medsebojno povezano sistematično orodje, ki deluje predvsem kot celota. Zato povezave za inspiracijo in nasveti niso navedeni v ločenem poglavju, ampak so tematsko dodeljeni posameznim poglavjem.

- **Prvo poglavje predstavlja koncept igrifikacije (igre in LARP) ter njeno uporabo v izobraževalnem sektorju. Poglavje je praktično usmerjeno v posebna orodja in metode, ki opisujejo, kako lahko izobraževalci uporabijo igrifikacijo v praksi.**
- **Drugo poglavje opisuje vlogo izobraževalca, njegovo pripravo na tečaj in analizo potreb udeležencev. Izvedeli boste, kako ustvariti scenarij tečaja in kako pri ustvarjanju vsebine tečaja in izbiri primernih dejavnosti uporabiti tipologijo udeležencev. Na koncu poglavja boste našli tudi primere iger in možnosti njihove uporabe pri poučevanju.**
- **Tretje poglavje je v celoti posvečeno poročanju, kar pomeni ocenjevanju dejavnosti in iger ter prenosu koristnih načel v prakso.**
- **Četrto poglavje obravnava pismenost, matematični pismenost in digitalno pismenost, njihove definicije in uporabo v praksi za ciljno skupino nizko usposobljenih oseb.**
- **Peto poglavje zaključi publikacijo s praktičnimi predlogi oz. nasveti za učiteljsko prakso. Prvi del poglavja predstavi vzorčna primera podrobnega načrtovanja tečaja z uporabo igrifikacije. Drugi del poglavja vsebuje najpogostejša vprašanja izobraževalcev v zvezi z uporabo igrifikacije pri usposabljanjih in odgovore na ta vprašanja.**

1.6 Časovni okvir izobraževanja

- **LTTA: 24 ur: 3 dnevi, 8 ur/dan usposabljanja v učilnici**
- **MOOC: 9 ur: 6 ur samoizobraževanja, 3 ure praktičnih vaj**

1.7 Katalog znanja ali druge metode ocenjevanja znanja

Metode ocenjevanja znanja niso vključene. Pričakuje se vključitev obravnavane metodologije v izobraževanje udeležencev, povratne informacije udeležencev izobraževanja pa so najboljše merilo za ocenjevanje znanja.

1.8 Pogoji za sodelovanje v programu

Za sodelovanje v programu je treba imeti vsaj osnovno znanje in izkušnje z izvajanjem usposabljanj (1 leto aktivnega delovanja kot izobraževalec).

1.9 Pogoji za napredovanje in dokončanje izobraževanja

- **LTTA: 100% udeležba na usposabljanju; praktična izvedba metodologije igrifikacije in strukturirane povratne informacije skupine.**
- **MOOC: Zaključeni moduli samoizobraževanja in vaje (vprašanja, naloge itd.).**

1. 10 Organizacija izobraževanja

Usposabljanje temelji na načelih izkustvenega izobraževanja, zato bodo udeleženci usposabljanja najprej izkusili različne igre in dejavnosti v vlogi uporabnika, poleg tega pa bodo ustvarili lastne dejavnosti in igre za svoje obstoječe tečaje, ki jih bodo preizkusili v skupini in dobili povratne informacije.

Vsebina tečaja LTTA:

- Igrifikacija - teoretični uvod v temo
- Sodelovalna družabna igra, ki ji sledi facilitacija - praktična izkušnja
- Uporaba igralnih kart Imaglee, ki jih prejmejo udeleženci, in drugih kart za razvoj pismenosti, matematične pismenosti in digitalne pismenosti - delavnica
- Učenje facilitacije - učenje skozi igro, ki mu sledi vodena razprava
- Tipologija udeležencev - teorija
- Ustvarjanje osebnosti udeležencev - delavnica
- Družbena blaginja - teorija in vodena razprava
- Lastna dejavnost - skupinske dejavnosti (2-3 osebe v skupini), ki jim sledi individualna predstavitev in podajanje povratnih informacij

Teorija: 2 uri
Delavnica/praktične dejavnosti: 5 ur
Skupinske dejavnosti: 3 ure
Individualne dejavnosti: skupno 11 ur usposabljanja (2 uri na udeleženca, vključno z individualnimi predstavitvami in podajanjem povratnih informacij)
Odmori: 3 ure

MOOC:

Metodologija SkillUp, prilagojena spletnemu tečaju. Teoretična podlaga, ki ji sledijo praktične individualne vaje.

Teorija: 6 ur
Praktične vaje: 3 ure

1.11 Znanje in spretnosti strokovnjakov

Izobraževalci z najmanj 5 let izkušenj, ki so opravili usposabljanje za vključevanje igrifikacije v izobraževalni proces.

2 NAMEN PUBLIKACIJE

Publikacija je sistematičen vodnik za izobraževalce, ki se osredotočajo na izobraževanje nizko usposobljenih oseb. Za to ciljno skupino je bilo reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih opredeljeno kot razvojna potreba. Glede na najnovejšo raziskavo PIAAC (Program za mednarodno ocenjevanje kompetenc odraslih) je ta spretnost pri odraslih slabo razvita. Prav ta kompetenca pa je ključnega pomena pri iskanju delovnih mest sedanjosti in prihodnosti ter pri uspešnem opravljanju vsakodnevnih dejavnosti.
"Reševanje problemov v tehnološko bogatih okoljih" je opredeljeno kot sposobnost uporabe digitalnih tehnologij, komunikacijskih orodij in omrežij za pridobivanje in vrednotenje informacij, komunikacijo z okoljem in spoprijemanje s praktičnimi dejavnostmi. Poleg tega ta spretnost predstavlja kombinacijo naslednjih podkompetenc: pismenosti, matematične pismenosti in digitalne pismenosti.
Ta publikacija ponuja inovativne metode, ki temeljijo na uporabi igrifikacije, iger in LARP iger (Live Action Role-Playing) kot orodij za razvoj teh kompetenc skozi izobraževalne programe. Cilj publikacije je zagotoviti navdih in posebne metode, ki se uporabljajo pri usposabljanju, za razvoj ključnih kompetenc projekta v smislu izobraževanja nizko usposobljenih oseb.

2.1 Kako uporabiti to publikacijo

Publikacija bralca korak za korakom vodi od teoretičnih osnov do praktične uporabe. Vsako poglavje je mogoče uporabiti ločeno, vendar je bil prvotni namen avtorjev ustvariti kompleksno, medsebojno povezano sistematično orodje, ki deluje predvsem kot celota. Zato povezave za inspiracijo in nasveti niso navedeni v ločenem poglavju, ampak so tematsko dodeljeni posameznim poglavjem.

- **Prvo poglavje predstavlja koncept igrifikacije (igre in LARP) ter njeno uporabo v izobraževalnem sektorju. Poglavje je praktično usmerjeno v posebna orodja in metode, ki opisujejo, kako lahko izobraževalci uporabijo igrifikacijo v praksi.**
- **Drugo poglavje opisuje vlogo izobraževalca, njegovo pripravo na tečaj in analizo potreb udeležencev. Izvedeli boste, kako ustvariti scenarij tečaja in kako pri ustvarjanju vsebine tečaja in izbiri primernih dejavnosti uporabiti tipologijo udeležencev. Na koncu poglavja boste našli tudi primere iger in možnosti njihove uporabe pri poučevanju.**
- **Tretje poglavje je v celoti posvečeno poročanju, kar pomeni ocenjevanju dejavnosti in iger ter prenosu koristnih načel v prakso.**
- **Četrto poglavje obravnava pismenost, matematični pismenost in digitalno pismenost, njihove definicije in uporabo v praksi za ciljno skupino nizko usposobljenih oseb.**
- **Peto poglavje zaključi publikacijo s praktičnimi predlogi oz. nasveti za učiteljsko prakso. Prvi del poglavja predstavi vzorčna primera podrobnega načrtovanja tečaja z uporabo igrifikacije. Drugi del poglavja vsebuje najpogostejša vprašanja izobraževalcev v zvezi z uporabo igrifikacije pri usposabljanjih in odgovore na ta vprašanja.**

3 METODE IGER V IZOBRAŽEVANJU

Metode iger so bile že od nekdaj del izobraževanja, žal pa so bile običajno omejene na izobraževanje otrok in mladine. Val zanimanja za izkustveno izobraževanje in igrifikacijo, eno od sorodnih disciplin, je v zadnjem času povzročil razmah uporabe iger in mehanizmov iger v izobraževanju odraslih, kjer so igre uspele najti svoje mesto in ga ubraniti.
Prvi del naše publikacije je posvečen igrifikaciji in njeni uporabi v izobraževanju odraslih. Obravnavali bomo tudi têrmina resne igre in LARP, predstavili osnovne elemente iger in posebna metodološka orodja, ki vam bodo v pomoč pri pripravi tečaja in motivaciji udeležencev.

3.1 Pojasnitev igrifikacije in njena uporaba v izobraževanju

Za začetek se vprašajmo, kaj natančno pomeni igrifikacija. Od kod prihaja? Kako naj jo opredelimo? Kako nam lahko pomaga pri izobraževanju?

Zgodovina igrifikacije

Izraz igrifikacija je prvi uporabil računalniški programer in izumitelj Nick Pelling leta 2002. Omenil ga je kot uporabo elementov igre v neigralnem okolju. Tako je poimenoval načela, ki so jih v trženju uporabljali že dolgo, preden je igralna industrija dosegla obseg, kot ga poznamo danes.

Leta 1896 je podjetje Sperry & Hutchinson uvedlo program zvestobe, v katerem so kupci zbirali znamke, ki jih je bilo potem mogoče zamenjati za bonuse. Na ta program zvestobe lahko gledamo kot na izvor igrifikacije v trženju. Morda se zdi presenetljivo, kako malo se ta metoda razlikuje od današnjih – stranke so znamke shranile v poseben album in jih nato zamenjale za popuste ali specializirano blago. Po sodobnih podatkih so se ljudje v družinah in okolici potegovali za največje število znamk. Element zbiranja bonusov je postal velika zunanja motivacija za nakup dražjega blaga in tako so spremenili svoje vedenje.
Omenimo naj tudi Foggov vedenjski model nadzorovanja ljudi s pomočjo tehnologij, ki temelji na vedenju uporabnikov na Facebooku. B = MAT (ang. Behaviour = Motivation + Ability + Trigger) kjer je B določeno vedenje, M motivacija, A sposobnost in T sprožilec. Cilj, torej določeno vedenjsko spremembo, je mogoče doseči, ko je v času sprožilca prisotna dovolj visoka stopnja motivacije. Celoten proces lahko podpremo bodisi s povečanjem motivacije bodisi z zmanjšanjem težavnosti (za kar je potrebno manj sposobnosti).

Danes se igrifikacija uporablja na številnih področjih. V poslovnem okolju podjetja je njena uporaba razdeljena na notranje in zunanje procese. Notranji procesi zajemajo izobraževanje, notranjo komunikacijo, zaposlovanje novih kadrov itd., zunanji pa trženje, blagovne znamke in programe zvestobe. Igrifikacija delovnega okolja prinaša številne možnosti za povečanje ozaveščenosti, produktivnosti in ustvarjalnosti ali za izboljšanje kakovosti povratnih informacij.
Igrifikacija življenjskega sloga je običajno osredotočena na posameznike in dejavnosti, ki jih opravljajo – motivacija za vadbo, učenje tujih jezikov, vodenje osebnih financ, seznami opravil in še veliko več.

Igrifikacija v izobraževanju

Izjemno pomembno področje, kjer se danes uporablja igrifikacija, je izobraževanje odraslih. Na tečajih usposabljanja se igrifikacija uporablja za motiviranje udeležencev, povečanje njihovega zanimanja za temo in spodbujanje k sodelovanju v dejavnostih. Poleg tega elementi igrifikacije omogočajo, da po koncu tečaja rezultat izobraževanja in nadaljnje aktivnosti povežemo z življenjem posameznika. Igrifikacija ima dobro razvit sistem nivojev, nagrad in kazni za izpolnjene (ali neizpolnjene) obveznosti usposabljanja, ki so bile opredeljene vnaprej. To na naraven način ohranja pozornost udeležencev na nadaljnjih usposabljanjih ali, če je usposabljanje sestavljeno iz več delov, ustvari povezavo med njimi, tako da udeleženci ne izgubijo zanimanja za temo.

Motivacija

Elementi igre so se v trženju uporabljali razmeroma dolgo, preden so konec 20. stoletja vstopili v šolsko okolje. Glavni razlog za to je bila osredotočenost na področje motivacije učencev in njenega izboljšanja. Leta 1980 je ameriški psiholog T. W. Malone napisal študijo o motivaciji učencev. Ugotovil je, da če so učenci motivirani za učenje, pri tem porabijo več časa, poskušajo najti rešitve za težave in v prihodnosti v večji meri uporabijo pridobljeno znanje. Določil je dve glavni vrsti motivacije – intrinzično (notranjo) in ekstrinzično (zunanjo).

Za notranjo motivacijo je značilno, da ne potrebuje zunanjih nagrad. Je rezultat naših potreb in osebnih interesov. Nasprotno zunanjo motivacijo sprožijo koristi in zunanji pritiski. V izobraževanju se uporablja takrat, ko je notranja motivacija prenizka.

Po Malonu ima optimalno izobraževalno okolje pet lastnosti:

- Prosto gibanje učencev v okolju.
- Takojšnje povratne informacije o uspešnosti.
- Zmožnost dela v lastnem ritmu.
- Svoboda raziskovanja brez omejitev.
- Promocija odkrivanja konteksta.

Takšna okolja pogosto najdemo pri računalniških igrah, ki vsebujejo zelo motivirajoče elemente igre, ki podpirajo igralčevo sposobnost učenja med igranjem. Lahko izberejo težavnostne stopnje igre, takoj vidijo uspeh svoje strategije ali postavijo cilje. Rezultat tega je njihova pripravljenost, da za igro porabijo na desetine ur, odkrivajo način delovanja, iščejo nove in boljše možnosti. Ta primer je zanimiv, saj velja tako za otroke kot odrasle.

Igrifikacija v izobraževanju ni ostala zgolj pri navdihu za klasično šolsko poučevanje. Leta 2009 je inštitut MIT odprl šolo Quest to Learn, kjer poučevanje temelji neposredno na igrifikaciji in načelih iger. Gradi na postopnem povečevanju težavnosti in učence spodbuja k reševanju bolj zapletenih nalog po lastnem tempu. Zanj je značilno tudi, da se določi sistem nagrad, zbiranja značk ali odklepanja ravni in bonusov.

Varno okolje

Kot smo že pojasnili, pomembno vlogo pri uporabi igrifikacije igra motivacija. Vendar pa poleg motivacije za učenje obstaja še dodatna razsežnost. Povezuje varno okolje in impulze za prenos zavedanja in funkcionalnih strategij v (delovno) resničnost.
Če smo izpostavljeni stresu ali neprimernim pogojem, je naša učna sposobnost zelo nizka. Zato je vzpostavitev ustreznega učnega okolja ključnega pomena. Igra je tipičen primer varnega okolja brez posledic v resničnem

življenju, ko gre kaj narobe. Tako nam omogoča varno raziskovanje okolja, preizkušanje novih strategij in uporabo abstrakcije (Kaj bi se zgodilo, če bi storil naslednje?).
Pomembno vlogo igra potek igre. Igralci se poglobijo v igro in običajno želijo uspeti, zato iščejo funkcionalne strategije in postopke, ki vodijo do uspešne rešitve.

Kolb's Learning Cycle

Da bi se izognili zanašanju zgolj na igro in se približali zavestnemu učenju, smo uporabili načela Kolbovega učnega cikla[1], ki so glavna značilnost izkustvenega izobraževanja. Gre za cikel štirih ponavljajočih se faz: izkušnja (na primer igra) – razmišljujoče opazovanje (Kaj se je dogajalo?) – abstraktna konceptualizacija (Kaj delamo dobro? Kaj je šlo narobe?) – aktivno preizkušanje (Kako bomo nadaljevali?), ki mu sledi nova izkušnja.
Faza razmišljujočega opazovanja je ključni vidik prenosa strategij in postopkov v resničnost ter zavedanja možnosti uporabe zunaj igre. Primerno je uporabiti metodo facilitacije ali metodo individualnega usmerjanja.

Igrifikacija x resne igre x LARP

V izobraževanju lahko uporabimo vse tri pristope. Razlikujejo se po zahtevnosti priprave in zahtevnosti za igralce – v našem primeru učence ali udeležence usposabljanja.

Igrifikacija je konstrukt, ki vključuje igre in elemente iger. To je način prebujanja zanimanja za določeno situacijo, torej neke vrste motivacija. Gre za zelo kompleksno delo z elementi iger, naravo skupine, motivacijo in izgradnjo kontekstov. Primeren je za dolgoročne izobraževalne programe, saj omogoča medsebojno povezanost vsebin in ohranja motivacijo skozi celoten tečaj usposabljanja. Uporablja se lahko tudi za enodnevne tečaje, vendar to pomeni dodatne zahteve glede kakovosti priprave in medsebojne povezanosti izobraževalnih vsebin in oblik.

Družabne oz. izobraževalne igre so del igrifikacije in se uporabljajo za preizkušanje novih strategij, osvajanje novih spretnosti ali raziskovanje vedenja in delovanja ekipe v varnem okolju – brez tveganja, da bi to vplivalo na resnično življenje. Dejanska igra (namizna družabna igra, igra s kartami, simulacijska igra, verbalna igra) se v tem kontekstu imenuje **resna igra**.

Resne igre so najbolj znane od teh treh pristopov in se že dolgo uporabljajo v izobraževanju, vendar vse prepogosto zgolj za vzbujanje zanimanja za program, kot odmor ali kot nagrada. Potencial, ki se skriva v igrah in njihovi vključitvi v izobraževalni proces, pogosto ostane neizkoriščen.

Kot tretji têrmin vam bomo razložili igro **LARP** – Live Action Role-Playing. Gre za specifičen tip igre, ki temelji na igranju vlog. V igrah LARP vsak igralec prevzame vlogo lika, ki ga upodablja v svetu igre, podobno kot igralci v gledališču, vendar v nasprotju z gledališčem igralci iger LARP ne igrajo za občinstvo, temveč zase in za svoje soigralce.

LARP je oblika igre, primerna za večje skupine, pri kateri lahko s pomočjo vlog, ki so določene v njej, vsi aktivno sodelujejo. Kompleksnost je v izpolnjevanju vlog in medsebojni povezanosti. Ključni vidik predstavlja scenarij LARP, ki določa pravila, definira okolje igre in prostor za razvoj likov in njihovo interakcijo.

[1] https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html

3.2 Tipi igralcev

Na žalost ni univerzalne formule, ki bi zagotavljala, da bo igrifikacija dobro delovala, motivirala udeležence in prinesla zaželene cilje. Pri izbiri primernih dejavnosti in oblik igrifikacije moramo upoštevati naravo ciljne skupine, vrsto oseb, ki so v njej običajno prisotne, in njihove posebne značilnosti.
V pomoč nam bo, če na začetku odgovorimo na nekaj osnovnih vprašanj:

- Komu je tečaj namenjen?
- Kateri pedagoški predmeti bodo uporabljeni na tečaju?
- Kako bo strukturirano poučevanje?
- Katera orodja bodo na voljo udeležencem/izobraževalcem?
- Kateri mehanizmi iger bodo vključeni v tečaj?

Če želimo uspešno uporabiti igrifikacijo, moramo svoj tečaj prilagoditi tem dejavnikom. Vseh udeležencev ne zanimajo enaki elementi iger ali enaka stopnja povratnih informacij. Elementi iger predstavljajo standardni del različnih spletnih učnih okolij in orodij, ki jih lahko uporabimo za aktivacijo, pritegnitev pozornosti ali vodeno raziskovanje.

Igrifikacija podpira več tipov igralcev. Izbrali smo najenostavnejši in najbolj poznan model igralcev, ki ga je ustvaril Richard Bartle[2] in v njem opredelil štiri osnovne tipe igralcev in razlike med njimi.

- **Ubijalci (Killers)** so igralci, ki hočejo tekmovati in zmagati. Osredotočeni so na igralce in igranje. V najskrajnejši obliki jim je zgolj to, da drugi izgubijo. Z drugimi se povežejo le, če gre za močne partnerje, ki lahko pomagajo pri zmagi. Običajno so individualisti ali dominantni vodje. Čeprav se zdi, da so zastopani v velikem številu, po ta tip igralcev predstavlja zgolj 1%.



Slika 1 – Bartlov sistem različnih tipov igralcev

- **Družabneži (Socializers)** so igralci, ki želijo sodelovati. Osredotočeni so na druge igralce in interakcijo. Za to skupino sta bistvena ekipa in skupni uspeh. Igralci se radi pridružijo drugim, da bi skupaj dosegli večji uspeh kot bi ga kot posamezniki. Igre, ki podpirajo timsko delo, so zelo primerne za ustvarjanje in krepitev odnosov znotraj skupine, vzpostavljanje zaupanja in učenje načel sodelovanja in razdelitve vlog v ekipi. Bartle ugotavlja, da v to kategorijo spada 80% vseh igralcev.

druge važno jim morda Bartlu

[2] https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification

- **Raziskovalci (Explorers)** so igralci, ki želijo raziskovati. Osredotočeni so na svet iger in interakcijo. Motivirajo jih neraziskana področja, skrite možnosti v igri in sestavljanje posameznih delov kompleta. Ni jim pomembno, da so v vlogi vodje. Zadošča jim že to, da odkrijejo nekaj, kar so drugi prezrli. Lahko so individualisti, ki jim ni nujno, da so del ekipe. Bartle meni, da v to skupino spada približno 10% igralcev.

- **Dosežkarji (Achievers)** so igralci, ki želijo premagovati ovire ali sebe. Osredotočeni so na igranje in svet iger. Pomembni so jim napredovanje, izboljšanje strategije in iskanje novih poti do želenih rezultatov, pa tudi osvojene točke in bonusi, s katerimi se radi postavljajo. Pogosto so osredotočeni na osebni rezultat, ki ne vpliva nujno na ekipo, ampak predstavlja vrednost njim. Po Bartlu je v tej skupini 10% igralcev.

Večina igralcev je kombinacija različnih elementov, vendar velja razmisliti ali igre, če jih že uporabljate, ne temeljijo le na načelu tekmovalnosti ipd.

3.3 Oblikovanje in elementi iger

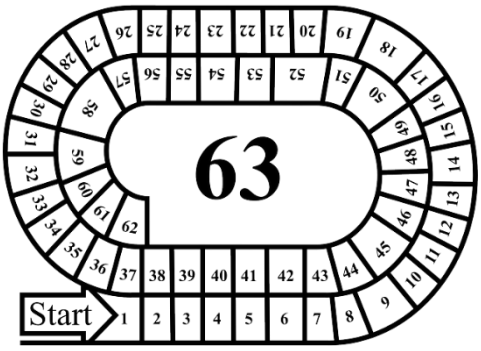
Za ustvarjanje funkcionalnih igralnih sistemov oblikovalci iger medsebojno povezujejo mehaniko, dinamiko in estetiko iger ter druge komponente. Igrifikacija nato te elemente iger uporabi za namen ustvarjanja igrifikacijskih sistemov. Svet okoli nas že vsebuje elemente iger, ki na prvi pogled morda niso očitni. Platinasta kartica za zveste kupce je primerljiva z značko v igri, brezplačno deseto kosilo je oblika bonusa, interno tekmovanje za prodajalce je izziv itd. Glavni cilj oblikovanja igre je funkcionalna povezava teh elementov. Seveda vsi sistemi ne vsebujejo vseh spodaj omenjenih elementov, pomembno pa je, da ste z njimi seznanjeni. Le tako končna oblika ne bo na kakršen koli način omejena. Vsekakor ni dovolj, da posamezne elemente izberemo naključno. Bistvenega pomena je, da jasno določimo celotno sliko in vse cilje, ki jih želimo doseči z obliko igre.

Mehanika iger se nanaša na posamezne funkcionalne dele igre (dejanja, vedenja, nadzorni mehanizmi), ki so dani igralcu, da z njimi deluje znotraj igre in ki usmerjajo njegovo dinamiko. Najbolj uporabljane mehanike za igrifikacijo so točke, pa tudi orodja kot so nivoji, značke in lestvice uspeha.
Dinamika predstavlja igralčevo vedenje in interakcijo s posamezni elementi igre. Vključuje lahko osvojitev značke, napredovanje po lestvici, podporo ekipi, pa tudi donos igralca k igri skozi čas. Dinamika skuša pri igralcih oz. uporabnikih vzbuditi občutke, ki jih opisuje najvišja raven, estetika.
Estetika ponazarja igralčeve čustvene odzive na dinamiko sistema. Skuša izraziti, kako se igralec počuti med igranjem igre in odkriti, kaj dela določeno igro zabavno. Za dosego tega uporablja osem osnovnih tipov zabavne interakcije, ki so: občutki, domišljija, pripoved, izziv, tovarištvo, odkrivanje, izražanje in prepustitev.

Elementi iger

V večini iger lahko najdemo tri osnovne elemente igre: točke, lestvice in značke. To so znani elementi, enostavni za uporabo, ki pa jih ni mogoče vedno uporabiti v vsaki situaciji. Drugi elementi iger vključujejo napredovanje po nivojih, izzive, skupinske naloge, zbiranje kompletov, pa tudi pripovedi, skrivnosti, bitke s šefom in

podarjanje/prejemanje daril. Izčrpen pregled za podrobnejše preučevanje najdemo v knjigi avtorja Yu-kai Chouja z naslovom *Actionable Gamification*[3].
Ker ni natančno pojasnjeno, kaj velja za element igre in kaj ne, število elementov in njihova klasifikacija še nista bila natančno določena. Zaradi narave igrifikacijskih sistemov in njihove heterogene oblike ni mogoče doseči enotne opredelitve, ki bi jo lahko uporabili v vsakem projektu.

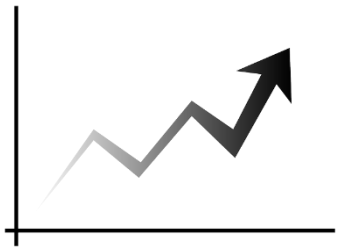


Točke so najpreprostejši motivator, ki osebe spodbuja, da opravijo zahtevano nalogo. Točkovanje poznamo tako iz iger kot iz resničnega življenja – na primer v obliki denarja. Zbiranje denarja je za mnoge močna oblika motivacije. Drug primer predstavlja rezultat na družbenih omrežjih – število prijateljev na Facebooku ali sledilcev na Twitterju, ki se pogosto napačno razlaga kot neke vrste merilo socialnega statusa. Točke lahko odločajo o zmagi ali porazu ali služijo kot zunanji pokazatelj igralčevega napredka v igri. Vse to velja tudi za različne marketinške programe zvestobe. Ne nazadnje lahko točke služijo kot povratne informacije za sistem.

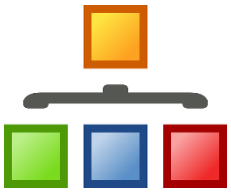


Značke so tesno povezane s točkami. Lahko bi celo rekli, da so posebna različica točk. So vizualni prikaz dokončanja določene naloge. Na primer, ko igralec zbere 100 točk, prejme posebno značko. Velika prednost značk je njihova prilagodljivost. Od vsakega oblikovalca iger je odvisno, koliko in kakšne vrste značk bo ustvaril v sistemu. Vsaka značka pa mora imeti pomen in ne sme biti sama sebi namen.

Poskusite ustvariti svojo značko: https://spark.adobe.com/



Lestvice (vodilnih) prikazujejo določen status v sistemu. Pri uporabi lestvic morate razmisliti, ali želite v skupino vnesti element tekmovalnosti. S slabim položajem na lestvici lahko namreč motivacija pade in sčasoma postane celo kontraproduktivna. Zato priporočamo uporabo lestvic napredka oz. "rasti". Te prikazujejo izboljšanje položaja igralca ali ekipe v primerjavi s prejšnjim rezultatom in jim ni treba temeljiti na medsebojni primerjavi igralcev.



Nivoji prikazujejo napredek igralca skozi igro v večini igralnih sistemov. Igralec se premika po nivojih z zbiranjem točk, opravljanjem določenih nalog ali s katerim koli drugim postopkom. Igra mora upoštevati nivo, ki ga je dosegel igralec, in temu prilagoditi težavnost in vsebino.

[3] https://yukaichou.com/gamification-book/



Izzivi ali **naloge** so vnaprej določeni izzivi z natančno opredeljenimi nalogami in bonusi za njihovo izpolnitev. V igrah se pogosto uporabljajo kot element, ki zgodbo poganja naprej. Za pridobitev bonusa lahko zadostuje že en izziv (na primer registracija), lahko pa je potrebnih več dejavnosti (na primer ogled treh videoposnetkov). Po zaključku igralec/uporabnik prejme nagrado. Ali je nagrada vsem znana vnaprej (uporabnik že pred dokončanjem naloge ve, kaj dobi) ali pa je skrivnost je odvisno od narave izziva in sistema.



Zbirke so tesno povezane z značkami, saj so ravno značke lahko ene od predmetov, ki jih zbiramo. V primerjavi z značkami pa imajo zbirke en sam cilj: uporabnikom omogočiti, da vidijo, kaj so dosegli v igri – sistemu. Usmerjene so zlasti na tekmovalne igralce, ki se radi postavljajo s svojimi dosežki.



Ekipo lahko opredelimo kot skupino igralcev – uporabnikov, ki sodelujejo za dosego skupnega cilja. Ko uporabljamo ekipe, sistem osredotočamo na družbeno dimenzijo igralcev – na igralce, ki lahko najbolje opravijo vse izzive s pomočjo soigralcev ali, obratno, na igralce, ki svoje mesto v ekipi najdejo po zaslugi izziva.



Bitka s šefom sledi elementu ekip. Gre za oviro ali izziv, ki ga posamezen igralec ne more premagati sam, ampak se mora pridružiti drugim igralcem. Razlog za združitev so večja skupna moč in boljše sposobnosti oz. sestava posebnih spretnosti znotraj ekipe.



Skrivnostna skrinja je skriti zaklad, bonus ali koristen material za igro. Zaklad se lahko dejansko nahaja v skrinji ali zaboju, lahko je vsem na očeh ali pa je nedostopen, dokler igralci v igri ne najdejo ključa ali gesla, s katerim odprejo skrinjo. Ta element je običajno povezan s pripovedjo in okoljem igre.

Pripoved je element, ki igro postavi v kontekst, časovno obdobje in vloge ter vpliva na vzdušje in vizualno podobo igre. V izobraževanju predstavlja idealno skupno izhodišče za vse dejavnosti in izobraževalne vsebine, ki jih želite vključiti v tečaj. Medsebojno povezuje dejavnosti, osmišlja različne izzive in omogoča enostaven vstop v nove vloge ali simulacije.

Ko pripravljate igrificiran izobraževalni program, upoštevajte pravilo "manj je več". Že ena dobro zasnovana igra in nekaj elementov iger običajni tečaj usposabljanja/delavnico spremeni v izkušnjo, ki pritegne pozornost in popestri tečaje, ki so vsakdanji ali celo dolgočasni. Priporočamo, da vedno začnete s tem, kar kot predavatelj ali

oblikovalec programa dobro poznate in pri čemer se boste zabavali. To bo jedro vašega uspeha pri učencih ali udeležencih usposabljanja.
Če že uporabljate nekatere dobro uveljavljene igre ali elemente iger, poskusite razmisliti o njihovi medsebojni povezanosti oz. dopolnjevanju.

Glede na igro, ki jo želite igrati, lahko na primer razglasite tematski dan in udeležence vključite tako, da jim naročite, naj prinesejo predmete ali dele oprav/oblačil na izbrano temo. To bo pomagalo ustvariti pravo vzdušje, lahko pa se uporabi tudi med dejavnostmi za "prebijanje ledu", ko razdelite igralce v ekipe itd. Svojo predstavitev prilagodite tudi grafično. Navsezadnje je grafična podoba spremljevalni element, ki ga imajo udeleženci pred očmi celoten tečaj. Udeleženci (posamezniki / ekipe) lahko za izzive in opravljene dele tečaja zbirajo točke v obliki, ki ustreza temi dneva. Preprostejša možnost je, da pripoved zgradimo na podlagi nečesa določenega (vizualna podoba, zgodba iz igre, slaven film ali knjiga). Druga možnost je, da temo ustvarite sami, kar je težje, saj morate tudi druge dele programa pripraviti na način, da bodo smiselni in se bodo ujemali tako s pripovedjo kot s celoto.

3.4 Kje črpati navdih – primeri aplikacij, videov in metodoloških orodij

Primeri orodij za igrifikacijo tradicionalnega poučevanja so Socrative, Kahoot! ali Toglic, ki ponujajo različne mini igre in kvize. Primer kompleksnejših orodji sta Duolingo za učenje tujih jezikov ali Ribbon Hero za spoznavanje orodij MS Office. Spet druge aplikacije, kot sta na primer Classcraft ali Class-Dojo, del učne ure prestavijo v svet iger, kjer lahko uporabnik ustvari svoj avatar, pridobi nove izkušnje in sposobnosti, deli dosežke z drugimi in oceni svoje znanje tudi izven učnega konteksta. Ta orodja so usmerjena predvsem v šolsko okolje.

Dostopno in praktično orodje za vsakega izobraževalca predstavljajo tudi različni kompleti metodičnih kart.

Learning Battle Cards je komplet kart, ki vsebuje dovršene učne metode, ki jih je mogoče vključiti v usposabljanje. Upoštevajo kompleksnost priprave, Časovni okvir dejavnosti ter vpliv na udeležence in učinkovitost njihovega sodelovanja. To orodje se ne smatra za neposredno igrifikacijo, lahko pa vas navdihuje pri načrtovanju in izbiri dejavnosti za vaš tečaj, v povezavi z elementi igrifikacije pa lahko postanejo gradniki novega usposabljanja. Avtorsko ekipo sestavljajo strokovnjaki s področja izobraževanja in metodologije, ki so ustvarili obsežno spremno gradivo za uporabo kart in njihovo teoretično osnovo.

Obstajajo različne serije oz. variante paketov kartic MethodKit, vendar v namene izobraževanja in usposabljanja priporočamo pakete Projekti, Profesionalni razvoj, Ekipni razvoj, Načrtovanje delavnic in Načrtovanje učnega dela. S karticami lahko zarišete situacijo ali projekt, prilagodite postopek, opredelite prednostne cilje in poudarke itd. Primerne so za delo v skupinah, vendar to ni pogoj. Dober opis paketov lahko najdete na spletnem mestu MethodKit.

Uporabite lahko tudi karte, ki vsebujejo določene elemente igrifikacije, kot na primer Gamified UK, in vam bodo v pomoč pri oblikovanju vašega tečaja usposabljanja in elementov, ki jih želite vključiti vanj. Predlagamo jih za boljši pregled nad drugimi elementi, ki ste jih opredelili, zagotovo pa vam bo zadostovalo že 10 osnovnih elementov, ki jih lahko prosto kombinirate med seboj.

Obstaja zanimiva alternativa, ki služi kot primer, kaj je mogoče doseči. To so aplikacije za gradnjo dobrih navad in dosego osebnih ciljev, ki igrificirajo vsakodnevne dejavnosti, kot so šport, hoja ali osebna rast, na primer Mindbloom ali Habitica.

4 VLOGA IZOBRAŽEVALCA

Izobraževalec je temeljni dejavnik učinkovitega izobraževanja; v večini primerov je vloga izobraževalca nenadomestljiva. Udeleženci programa se zanašajo predvsem na spretnosti in izkušnje izobraževalcev. Izobraževalec je tisti, ki udeležence vodi skozi tečaj, zato je njegova ustrezna usposobljenost zelo pomembna ne le za proces poučevanja, ampak tudi za udeležence. Paradoksalno je, da bi moral izobraževalec spoznati udeležence še preden pride v stik z njimi v učilnici. Prav to je glavni razlog, zakaj mora pred začetkom usposabljanja opraviti več pripravljalnih korakov, saj bodo ti koraki zagotovili kakovost oblik, metod, pristopov in vsebin izobraževanja.

4.1 Analiza izobraževalnih potreb

Analiza izobraževalcu omogoči, da bolje spozna udeležence usposabljanja (ali institucijo). Osnovna naloga analize je prepoznati problem in razumeti celotno situacijo. Med analizo skušamo dobiti odgovore na naslednja vprašanja:

- **Kakšni so cilji in pričakovani rezultati izobraževalnega dogodka?**
- **Ali bomo udeležence izobraževalnega dogodka informirali, poučevali ali usposabljali?**
- **Ali naj udeleženci situacije razrešijo, izkusijo ali jim prisluhnejo?**
- **Ali naj udeležence zabavamo, motiviramo, prepričamo ali usmerjamo?**
- **Kakšna je motivacija udeležencev za izobraževanje: so bili predlagani ali so izobraževalni dogodek izbrali sami?**
- **Kaj udeleženci pričakujejo od izobraževalnega dogodka?**
- **Koliko oseb se bo udeležilo izobraževalnega dogodka?**
- **Kakšna je starostna struktura udeležencev?**
- **Kakšne so izkušnje udeležencev?**
- **Koliko moških in koliko žensko bo v skupini?**
- **Se bo izobraževanje nadaljevalo?**
- **Kateri nadaljnji koraki so potrebni?**

Eno izmed orodij, ki jih izobraževalec lahko uporabi za analizo obstoječega usposabljanja, je SWOT analiza.

SWOT analiza spada med osnovne analitične metode zaradi celovite narave pridobljenih, integriranih in ovrednotenih ugotovitev. Na podlagi teh ugotovitev se oblikujejo alternativne strategije za nadaljnji razvoj. SWOT analiza (ang. Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) je analiza prednosti, slabosti, priložnosti in nevarnosti – v našem primeru SWOT predstavlja prednosti in slabosti znotraj usposabljanja, ki ga je oblikoval izobraževalec, ter priložnosti in nevarnosti iz zunanjega okolja.

Izobraževalec si mora tako pred usposabljanjem, med njim in po njem zastaviti naslednja vprašanja:

S - Kakšne so prednosti tega usposabljanja?
W - Kakšne so slabosti tega usposabljanja?
O - Katere druge priložnosti ponuja to usposabljanje?
T - Katere nevarnosti iz zunanjega okolja bi lahko vplivale name v času usposabljanja?

4.2 Didaktične metode in kategorije

Didaktika je veja znanosti, ki se ukvarja s teorijo izobraževanja, poučevanja in učenja. Pomembno je, da izobraževalec med pripravo najde najprimernejše in najučinkovitejše načine za predstavitev učnega načrta udeležencem izobraževanja, da ga bodo ti lažje osvojili.
The didactic categories that we work with during the preparation are the following:

- **Analiza učnega načrta.**
- **Kakšni so učni cilji in izidi celotnega učnega procesa?**
- **Upoštevanje didaktičnih načel = način interakcije med izobraževalcem in udeležencem izobraževanja. Kako bomo posredovali informacije? Kako bomo razrešili konfliktne situacije? In podobno.**
- **Katere učne metode bomo uporabili? = spodbujanje udeležencev usposabljanja, ustvarjanje spominskih sledi, pomoč pri priklicu informacij, …**
- **Katere učne oblike bomo uporabili? Med usposabljanjem moramo upoštevati talent, učni tempo in temperament udeležencev.**
- **Katera didaktična sredstva bomo uporabili in katera orodja bomo potrebovali?**
- **● Kako in na kakšen način bomo ocenili in klasificirali izobraževalni dogodek in udeležence?**

4.3 Scenarij poteka dejavnosti

To je temeljni element za izobraževalca, saj pomaga pri upravljanju s časom skozi celoten izobraževalni proces. Izobraževalec mora pripraviti podroben načrt, v katerega zapiše scenarij, do minute natančen urnik, potrebna orodja in pomembne povezave. Zahvaljujoč temu scenariju ni nepotrebnih zamud, ki bi lahko prispevale k podaljšanju izobraževalnega dogodka in demotiviranosti udeležencev za učenje. Scenarij ima lahko različne oblike; lahko je jedrnat, podroben, lahko je zapisan v elektronski obliki itd.

4.4 Ureditev logistike

Izobraževalec mora vnaprej zagotoviti opremo, ki jo potrebuje za izvedbo programa. Zastaviti si mora naslednja vprašanja:

- Ali potrebujem pisalne potrebščine?
- Ali podatkovni projektor deluje?
- Ali potrebujem papir?
- Ali potrebujem Post-it samolepilne listke?
- Ali imam pripravljeno igro?
- Ali potrebujem flip chart stojalo?
- Ali brezžično omrežje (Wi-Fi) deluje?
- Kje so stranišča?
- Kje bo mesto za okrepčila?

Zaradi specifične narave tega projekta mora izobraževalec pripraviti in organizirati prostor, v katerem bo potekalo usposabljanje.

- Kje bodo stoli, mize, podatkovni projektor, flip chart stojalo?
- Ali je treba igro pripraviti vnaprej?
- Ali je treba nekje v sobi skriti presenečenje?

- Ali je treba kam kaj prilepiti?

Ta vprašanja mora izobraževalec pripraviti in nanje odgovoriti že pred začetkom programa.

4.5 Priprava uvoda v program

Uvoda v program ne smemo podcenjevati. S tem, ko izobraževalec pripravi uvodni del, je predhodno rešil 50% morebitnih neugodnih situacij. Izobraževalcu svetujemo, naj se za uvod pripravi doma, po možnosti pred ogledalom, in razmisli o naslednjem:

- **Kako naj se predstavim skupini?**
- **Kaj naj jim povem o svojem poklicu in kvalifikacijah?**
- **Kako naj se v skupini spoznajo med seboj? S pomočjo katere metode?**
- **Kako naj udeležence seznanim s potekom izobraževalnega dogodka?**
- **Kako naj predstavim program in delovne metode?**
- **Določiti je treba način, na katerega bo potekala razprava: ali bo razprava potekala sproti, po koncu izvedenega sklopa, ob določenem času ali pa bo zapisana na papir in predana izobraževalcu na koncu.**
- **Ali je treba omeniti oblike preverjanja rezultatov izobraževalnega dogodka?**
- **Kakšna so pravila, o katerih se dogovorita izobraževalec in skupina?**
- **Katere dejavnosti za prebijanje ledu v skupini naj izberem?**
- **Pomembno je predstaviti, kako bomo razložili teorijo in praktično uporabo iger.**
- **Pomembno je, da se pripravimo na to, da bomo udeležence seznanili s splošnim okvirjem teme in ga povezali z njihovimi praktičnimi potrebami.**
- **Izobraževalec naj pripravi tudi vizualno predstavitev programa izobraževalnega dogodka, ki ga bo pritrdil na steno učilnice.**

4.6 Tipologija udeležencev

Izobraževalec se mora zavedati, da v tej vrsti programa ne bo izpolnjeval le vloge predavatelja, ampak bo del programa, zato bo njegova vloga bolj interaktivna. Pripraviti se mora, da bo udeležencem tečaja pomagal in jih spodbujal, da bodo samostojno delali na študijah primerov, opravljali interaktivne naloge, izmenjevali mnenja in podobno. Na delavnicah izobraževalec na neki točki postane del ekipe. To pomeni, da lajša delo, svetuje, rešuje probleme, ocenjuje in pomaga razplesti situacije, ki se pojavijo med delavnico.

Osebnosti in tipologija

Izobraževalcu se priporoča, da udeležence usposabljanja “formatira”, da bo znal pristopiti k njim. Tako bi moral izobraževalec opredeliti, kako "izgleda" povprečen potencialni udeleženec. Osebnosti predstavljajo do tedaj abstraktne podatke, skrite v povprečju naše ciljne skupine.

Osebnost ali persona predstavlja enega najpomembnejših orodij za oblikovanje usposabljanja. Z uporabo osebnosti lahko dosežemo boljše razumevanje vedenja in pričakovanj udeležencev. Pomaga nam odgovoriti na vprašanja, kot so: “Kako se bodo udeleženci odzvali na naš program usposabljanja? O čem bodo razmišljali med usposabljanjem? Kako naj udeležencem olajšamo usposabljanje? Kako naj pri udeležencih vzbudimo željo po nadaljevanju usposabljanja in po novem znanju?” Za boljše in bolj nazorno delo z osebnostmi je smotrno vsako osebnost opisati na ločeni kartici, ki jo lahko uporabimo za nadaljnje delo.

Tu je nekaj vprašanj, s pomočjo katerih lahko določimo osebnost oz. persono udeleženca usposabljanja:

- **Kje je zaposlen udeleženec? Kako preživi delovni dan?**

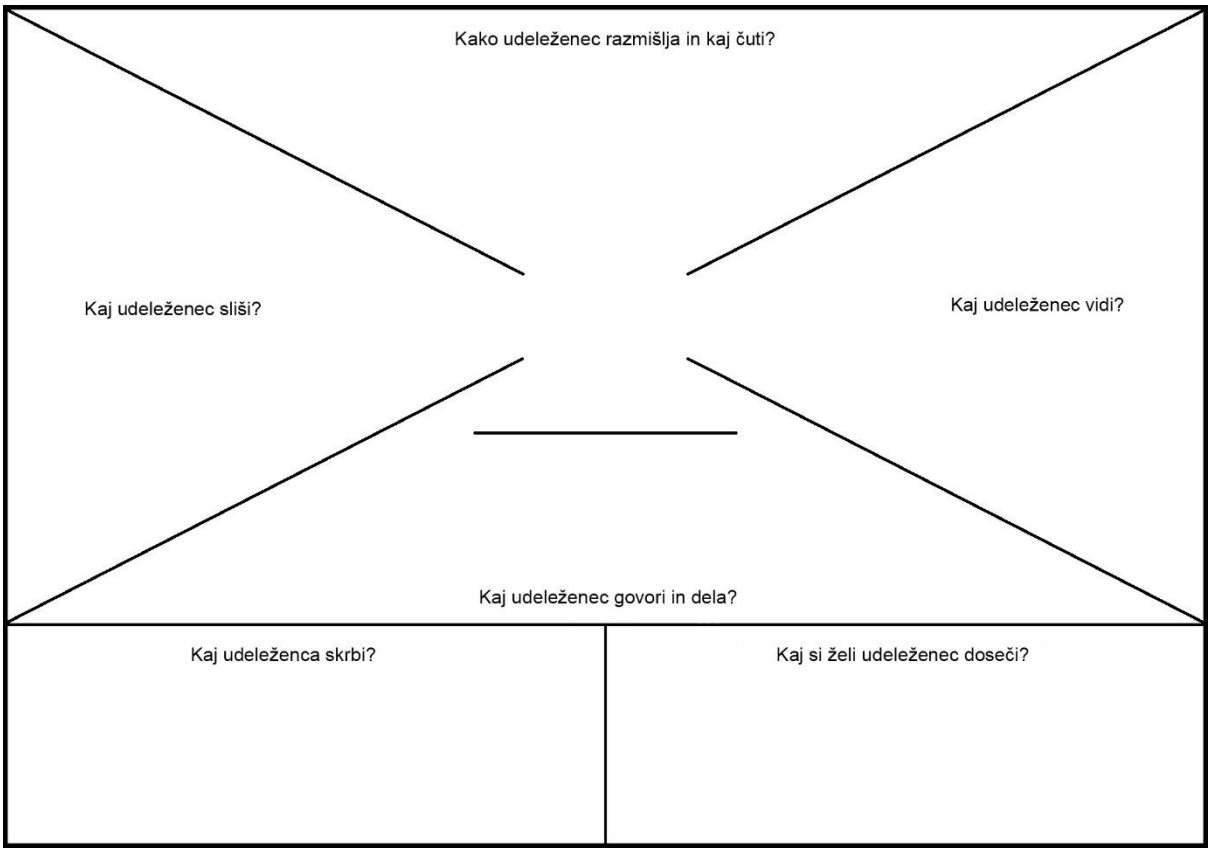
- **S kakšnimi dejavnostmi se poleg dela ukvarja udeleženec?**
- **Kje živi udeleženec? V mestu, na vasi, ...**
- **Kdaj in kako udeleženec išče novice? Kaj bi lahko udeleženca razjezilo? Kaj se je zgodilo v preteklosti udeleženca?**
- **Kakšni so strahovi udeleženca?**
- **Kaj vpliva na vedenje udeleženca?**
- **Ali je udeleženec samski ali ločen?**
- **Koliko otrok ima udeleženec?**
- **Kateri vidiki našega programa bi lahko bili koristni za udeleženca?**
- **Kako običajno izgleda udeleženec?**
- **S katerimi vsakodnevnimi težavami se spoprijema udeleženec?**
- **Koliko je star udeleženec? Katere informacije želi udeleženec izvedeti v našem programu?**

Pomembno je, da zabeležimo sociodemografske podatke, interese in glavne ideje. Včasih lahko dodamo kratko zgodbo. Za boljšo predstavo je profilu dobro dodati fotografijo in ime (četudi izmišljeno). Vsak arhetip je treba podrobno opisati s poudarkom na področju, ki nas zanima.

Za opis osebnosti lahko ustvarite vprašanja glede na potrebe, usmerjenost in ciljno skupino. Sledi preprost primer, kako lahko izgleda opis osebnosti.

Na sredino lista zapišite ime, dodajte fotografijo oz. sliko, ki predstavljata konkretno osebo, kot si jo trenutno predstavljate (npr. začetnik, izkušen udeleženec, predan udeleženec, zdolgočasen in nezainteresiran udeleženec itd.). Bodite pozorni na opredelitev bistva, da ne boste mešali več osebnosti; v tem primeru lahko izgubite nekaj informacij. To je osnova za iskanje odgovorov na dodatna vprašanja.

Po opredelitvi osnovnih osebnosti tečaja boste dobili pregled ključnih informacij, ki jih lahko uporabite, ko boste načrtovali tečaj in ga prilagajali potrebam skupine.



Slika 2 – platno osebnosti[4]

4.7 Izbira ustreznih dejavnosti – metodične karte

Metodične karte so preprosta orodja, ki jih lahko uporabimo za načrtovanje izobraževalnih programov, tečajev in usposabljanj. Prednost metodičnih kart je v njihovi kompaktnosti: predstavljajo namreč majhno in kompaktno orodje, ki nas lahko spodbudi k pametni izbiri ustreznih metod v procesu izobraževanja.
Obstaja veliko različnih metodičnih kart. Mi bomo uporabili karte imenovane *Learning Battle Cards*. Te metodične karte so oblikovane tako, da na enostaven način prikažejo spretnosti, znanja, sposobnosti in metode, ki jih osvajajo udeleženci usposabljanja. Ko jih udeleženci uporabljajo med programom, lahko ocenimo zahtevnost priprave te metode in količino časa, potrebnega za njeno izvedbo. Upoštevati je treba tudi učni potencial. Ob uporabi metodičnih kart se pokaže, koliko dragocenega znanja bo udeleženec pridobil in osvojil s programom, pa tudi, kolikšna bo stopnja vključenosti udeleženca in kako težko se bo te metode nauči

[4] Persona, Mise HERo, 2018 - po zgledu obstoječih platen osebnosti:
https://www.designabetterbusiness.tools/tools/persona-canvas
https://xplane.com/worksheets/empathy-map-worksheet/

Tabela 1 – Primeri metodičnih kart za uporabo pri delu v skupini:

Metoda	Opis	Področje razvoja	Zahtevnost priprave metode (0 = brez priprav, 10 = izčrpne priprave izobraževalca)	Učni potencial (0 = brez učinka, 10 = maksimalni učinek)	Vključenost udeležencev izobraževanja (0 = udeleženec ni aktivno vključen, 10 = maksimalna vključenost)	Težavnost osvajanja metode (0 = enostavno, 10 = zelo težavno)
Facilitacija	Naloga facilitatorja je udeležencem v razpravi olajšati komunikacijo in jim dati priložnost, da se osredotočijo na dejansko težavo in na njeno rešitev.	Odnos in prepričanja	4	8	8	5
Kviz	Zabavna igra. Igralec osvoji točke za pravilne odgovore. Obstajajo različna pravila ali omejitve. Ta metoda je manj stroga kot test.	Znanje	5	7	7	2
Igra	Ta metoda običajno vključuje večje število udeležencev, ki morajo upoštevati določena pravila in ki imajo jasen cilj. Metoda simulira resničnost, pritegne pozornost in motivira.	Znanje, spretnosti, odnos in prepričanja	9	8	10	4-9
Povratne informacije	Metoda, ki udeležencem "postavi ogledalo", da si lahko ogledajo celotno sliko in sebe z razdalje. Udeleženci se s pomočjo povratnih informacij bolje spoznajo.	Spretnosti, odnos in prepričanja	3	8	6	4
Vizualizacija	Vsebina je predstavljena v obliki slike, fotografije, miselnega vzorca ipd. S to metodo se prikazuje širši kontekst, čustva.	Znanje, spretnosti	6	5	5	6
Igra vlog	Tehnika usposabljanja, pri kateri udeleženec prevzame določeno vlogo in izvede določena dejanja. Interakcija z drugimi vlogami pripomore k boljšemu razumevanju situacije.	Znanje, spretnosti, odnos in prepričanja	5	9	9	4
Študija primera	Poučevanje poteka s pomočjo proučevanja in analize resničnega ali izmišljenega praktičnega primera.	Znanje, spretnosti, odnos in prepričanja	5	8	8	4
Miselni vzorec	Miselni vzorec je grafična razporeditev ključnih besed, ki jo spremljajo slike, ki prikazujejo medsebojne odnose in povezave.	Znanje	3	6	5	4
Vzajemno poučevanje	Vzajemno poučevanje je dejavnost, pri kateri učenci postanejo učitelji. Udeleženci se učijo drug od drugega, odvisno od tega, kdo je trenutni nosilec znanja ali spretnosti.	Znanje, spretnosti, odnos in prepričanja	3	3	9	4

4.8 Primeri uporabe iger

4.8.1 Spomin

Veliko iger izboljšuje spomin. Vse življenje se v običajnih okoliščinah pogosto srečujemo s potrebo, da si nekaj zapomnimo. Vendar običajne življenjske situacije redko izkoristijo več kot en odstotek našega potenciala. Spominske igre naš spomin spodbudijo do te mere, da smo prisiljeni porabiti do **10%** svojega spomina (torej desetkrat več kot v življenjskih situacijah, v katerih si moramo "nekaj" zapomniti).

4.8.2 Percepcija, Reakcija

Številne igre zahtevajo hitro reakcijo. Okolje dojemamo s pomočjo čutov. Impulz potuje do možganov. Možgani izdajo ukaz. Okončine, mišice, usta itd. ta ukaz izpolnijo.

4.8.3 Družabne igre

Večina družabnih iger združuje več elementov. Na splošno jih delimo na abstraktne igre in druge igre. **Abstraktne igre** so pogosto igre za dva igralca, ki vplivata na igro s svojo taktiko, logiko in predvidevanjem. Abstraktne igre za več igralcev vključujejo vidik naključja, kar je rezultat vpliva večjega števila igralcev.

4.8.4 Logične igre

Družabne igre združujejo predvsem dva elementa: strategijo in taktiko. Strategija je bolj poglobljena kot taktika. Najbolj znana klasična logična igra je šah. Konkretni primer: moja šahovska strategija je z vsemi silami napasti kraljevo krilo. Da bi uresničil svoj načrt, taktično premaknem figure na nova mesta. Načrt lahko izračunam ali ocenim; za dobro oceno je potrebna dobra intuicija. Lahko navedemo primer klasične situacije, v kateri se figura žrtvuje v zameno za kasnejši boljši položaj. Takšna rešitev situacije zahteva dovolj poguma, zaupanja in prepričanja v lastno oceno; oceno, ki pravi, da se bo stvar, ki je nisem mogel izračunati, razvila v pravo smer.
V življenju je veliko situacij, v katerih se soočamo s to vrsto razmišljanja. Sodobne strateške in taktične igre v bistvu simulirajo življenje v njegovem bistvu. Na začetku je seznanjanje z igro (učenje osnov življenja), sledi pridobivanje ozadja igre (premoženje in izkušnje v življenju), nato preoblikovanje premoženja v zmagovalne točke (preoblikovanje izkušenj v socialni in družinski status), na koncu pa še preštevanje točk (rekapitulacija življenja). Oceniti konec enega obdobja in začetek drugega je težava tako v igri kot v življenju. Če oseba (igralec) okleva in zamudi pravo priložnost, rezultat ni ugoden. Igra je kratka kot življenje samo, kar nas uči ene pomembne stvari: ne zamudite svoje priložnosti. Če igralec samo zgradi osnovo in je ne spremeni v zmagovalne točke, izgubi igro. Če človek ne izkoristi svojega potenciala, ne bo dosegel občutka izpopolnjenosti v življenju in bo razočaran. Ključno je oceniti priložnosti, prelomnice in spremembe v igri (kar nam omogoča primerjavo z našim življenjem in delom). Na ta način je ustvarjenih veliko iger, imenovanih evroigre.

4.8.5 Pogajalske igre

Pogajalske igre so pomembna oblika iger. V teh igrah igralec ne potrebuje zavezništev z drugimi igralci. Vendar če igralec noče sodelovati, izgubi igro. Pogajanja z drugimi so včasih celo pogoj za igranje. Pogajalske igre naučijo igralce, da uresničijo svoj načrt - v skladu z načrti drugih igralcev ali pa njim navkljub. Igralci se učijo druge prepričati v prednosti svoje ponudbe. Poleg tega tovrstne igre ljudi učijo retorike in kako naj najdejo argumente; motivirajo tiste, ki imajo težave z uveljavljanjem svoje volje v vsakdanjem življenju, da osvojijo te spretnosti. Igralci se začnejo zavedati dejstva, da so resnične osebnosti in da jih morajo drugi upoštevati. Drugi pogosto ne morejo brez njih in njihove pomoči. Najpomembneje pa je, da se ti ljudje začnejo zavedati svoje prave VREDNOSTI. Vsakdo, brez izjeme, ima lastno vrednost zaradi svoje izvirnosti in edinstvenosti. Zato bi moral vsak človek spoštovati samega sebe in se tega dejstva zavedati. Pogajalska igra na naraven, neagresiven način zaseje to idejo v igralčeve misli. Tako to temeljno bistvo dokončno postane sestavni del vsakdanjega življenja.

4.8.6 Bleferske igre

Igre blefiranja predstavljajo zelo interaktivno obliko igre. Izpopolnjujejo sposobnost ocenjevanja nasprotnika in dekodiranja tako nasprotnikove kot lastne globine razmišljanja. Pri tovrstnih igrah je vrednost informacij o ljudeh visoka. Otroci so večinoma pravični in pri njih se blefiranje navadno pojavi na površju; gre bolj za nekakšno prebrisanost. Nekateri izkušeni igralci pa blefiranje spretno izkoriščajo. Prepoznate lahko, da se te taktike pogosto poslužujejo tako pri delu kot v osebnem življenju in ne oklevajo pri uporabi te dejansko “umazane” prakse.

4.8.7 Sodelovalne igre

Sodelovalne igre so idealne za skupinske dejavnosti in so še posebej koristne za izurjene izobraževalce, saj lahko dobijo sliko o delovanju ekipe in odnosih v ekipi. Skupina igralcev se kmalu razdeli na alfa in beta igralce: dominantne igralce (tiste, ki določajo potek igre) in izvršitelje (tiste, ki samo izpolnjujejo ukaze). Vsi igralci hote ali nehote prevzamejo vloge, ki jih opravljajo tudi v osebnem življenju. Precej pogosto nadzor prevzamejo šibkejši igralci, ki lahko zlahka pokvarijo igro, če prepoznajo absolutno gotovost, da imajo možnost zasesti vodilni položaj. Nasprotno pa se zelo kompetentni igralci včasih trudijo, da ne bi bili prepirljivi in zamisli raje obdržijo zase (kljub temu da bi te zamisli lahko privedle do zmage) in jih ne uveljavljajo na silo. Opazovanje igralcev je zelo zanimivo, saj si igralci včasih prizadevajo prikriti svoj pravi značaj. Vendar pa med igro izgubijo sposobnost nadzora, tako da lahko na podlagi številnih kazalcev jasno določimo njihov položaj, status in vlogo. Dober zgled je igra *Pandemic (Pandemija)*, ki je sicer draga, vendar je odličen primer sodelovalne igre.

4.8.8 Goljufanje

Goljufanje pri igrah je precej običajno. Na primer: zapomnite si natančno število doseženih točk v igri, nato pa jih premešajte. Motivirani igralci se obnašajo povsem intuitivno, ker ne morejo zatreti svoje prave narave. Pošteni igralci zlahka najdejo prejete točke in so celo nagnjeni k temu, da jih vzamejo manj. Osebe, ki izkoristijo priložnost in si dodelijo več točk (mogoče "za vsak slučaj"), se bodo tudi v življenju odzvale enako: vedno bodo mislile predvsem na lastno korist, tudi na račun drugih. Ob vsaki priložnosti, ko menijo, da bo njihovo vedenje ostalo neopaženo in nekaznovano, se bodo poslužile

laganja in goljufanja. Pomembna je tudi reakcija nasprotnikov. Ko so nasprotniki prepričani, da nekdo goljufa, morajo jasno spregovoriti; goljufanja se ne sme dopuščati.

4.8.9 Druge igre

Tu navajamo več primerov iger, ki jih lahko vključite v izobraževalni proces, in poudarjamo, na kaj se morate osredotočiti kot izobraževalec. Bolj konkretno, navajamo kompetence, ki jih lahko odkrijemo skozi igre in nato uporabimo v izobraževalnem procesu.
Glede na vaš namen in vrste skupin, s katerimi sodelujete, morate najprej določiti število igralcev in čas trajanja igre. Za zelo uspešne so se izkazale igre, ki trajajo od 20 do 40 minut, saj morajo pritegniti in ohraniti pozornost igralcev. Dati jim moramo priložnost, da odigrajo ponoven krog igre in se jo naučijo kar najbolje izkoristiti (za pridobivanje izkušenj, preizkušanje in izboljšanje strategij itd.). Kot izobraževalec morate definirati kompetence, ki jih želite razviti med igro, in jih opredeliti v igri. Ne pozabite pripraviti vprašanj o teh kompetencah za facilitacijo, ki sledi.



Table 2 - Examples of Games and Description of Potential Competencies for Development

Ime igre	Št. igralcev	Igralni čas	Kompetence, razvite v igri	Opis igre
Bang	3 - 8	20 – 40 min	**Socialne** (skupinsko delo, sodelovanje, reševanje konfliktnih situacij, komunikacija) **Na področju metod** (strukturiranje in razvrščanje novih informacij, upoštevanje možnosti in tveganj)	Boste postali šerif, zlikovec ali izobčenec? Vsaka vloga ima svoj cilj, lahko uporabite posebno opremo in orožje ali karte z akcijami, pa tudi posebne sposobnosti lika. V tej igri ni dolgočasnih elementov. Dobro zamišljen princip igre vam daje priložnost, da doživite presenetljive preobrate. Revolveraši, ki jih navdihujejo znani junaki Divjega zahoda, ustvarjajo čudovito vzdušje igre.
Citadels	2 - 7	60 min	**Za osebni razvoj** (obravnavanje lastne vrednosti, biti sam svoj šef, zavestni razvoj lastnih vrednot) **Na področju metod** (sistematično napredovanje, strukturiranje in razvrščanje novih informacij, prepoznavanje povezav, kritično ocenjevanje, upoštevanje možnosti in tveganj)	Cilj igralcev je z gradbenimi kartami zgraditi mesto. Vendar pa morajo vsako karto plačati z zlatom. Zlatnike lahko zaslužijo s kartami z osebami. Igra se spreminja iz kroga v krog, saj si vsak igralec vsakič izbere drugo osebo, ki jo bo igral. Vsaka vloga ima določene sposobnosti in slabosti, ki jih igralci izkoristijo med svojo potezo. Pomembno je tudi skriti svojo resnično identiteto pred nasprotniki in oceniti njihovo strategijo. Zmaga igralec, ki ima na koncu igre v svoji citadeli najvrednejše zgradbe.

Saboteur	3 - 10	30 min	**Socialne** (skupinsko delo, sodelovanje, komunikacija) **Na področju metod** (sistematično napredovanje, razvoj nekonvencionalnih ustvarjalnih rešitev, strukturiranje in razvrščanje novih informacij, prepoznavanje povezav)	Saboter je igra s kartami, v kateri igralci prevzamejo vlogo škratov, ki iščejo zlato. Igralci si prizadevajo izkopati neprekinjen rov od začetne karte do ciljne karte z zakladom. Kopači zlata poskušajo sodelovati, saj so nagrajeni s zlatimi grudami. Igralec, ki položi zadnjo karto in poveže rov z zakladom, prvi dobi priložnost, da izbere svojo nagrado iz zaklada. Vendar pa je v igri tudi saboter, ki skuša na vsak način preprečiti načrte za izgradnjo rova, da kopači ne bi prišli do zaklada.
Ime igre	**Št. igralcev**	**Igralni čas**	**Kompetence, razvite v igri**	**Opis igre**
Activity	3 - 16	Različno	**Socialne** (skupinsko delo, sodelovanje, komunikacija) **Na področju metod** (sistematično napredovanje, razvoj nekonvencionalnih ustvarjalnih rešitev, strukturiranje in razvrščanje novih informacij, upoštevanje možnosti in tveganj)	Activity je kombinacija treh iger, ki pri igralcih spodbujajo kreativnost. Igralec mora pojme s kart predstaviti z risanjem, z razlago ali s pantomimo. Soigralci morajo za zmago uganiti, za kateri pojem gre.

Betting On Horses	2 - 6	60 min	**Socialne** (reševanje konfliktnih situacij, komunikacija) **Za osebni razvoj** (biti sam svoj šef), **Na področju metod** (sistematično napredovanje, upoštevanje možnosti in tveganj)	Igralci postanejo lastniki kobilarne. Zaupana finančna sredstva poskušajo čim uspešneje vložiti v konje in nato v konjske dirke za maksimalni dobiček njihovega hleva. Zmagovalec je igralec, ki zna najbolje oceniti situacijo in ki zadnji ostane v igri.
Phantom	2 - 6	45 – 60 min	**Socialne** (skupinsko delo, komunikacija) **Na področju metod** (sistematično napredovanje, razvoj nekonvencionalnih ustvarjalnih rešitev, strukturiranje in razvrščanje novih informacij, upoštevanje možnosti in tveganj)	Skrivnostni Fantom se prebija skozi labirint starih mestnih ulic. Pobegne skupini petih detektivov, ki so mu na sledi. Jim bo končno uspelo ujeti Fantoma v past? Ali pa bo Fantom za vselej ušel svojim zasledovalcem? Vse je odvisno od vaše daljnovidnosti in igralne spretnosti. Izkusite napete trenutke, povezane z vznemirljivimi pregoni s kočijo, tramvajem ali ladjo ...



Ime igre	Št. igralcev	Igralni čas	Kompetence v razvoju	Opis igre
Trucking around Europe	2 - 6	60 min	**Za osebni razvoj** (sposobnost samopresoje), **Na področju metod** (sistematično napredovanje, razvoj nekonvencionalnih ustvarjalnih rešitev, strukturiranje in razvrščanje novih informacij, upoštevanje možnosti in tveganj)	V tej igri tovornjakarji prevažajo blago po Srednji Evropi. Zelo pomembna je logistika. Pot do uspeha predstavljata optimizacija tovora in dobro načrtovanje poti. Cilj igre je prepeljati čim več tovora iz različnih srednjeevropskih mest do končne destinacije. Igralci morajo skrbno načrtovati poti in optimizirati tovor tako, da je prevoz čim bolj učinkovit, kar pomeni, da mora biti tovornjak skupaj s prikolico ves čas karseda poln. Igralci po zaključku naročil prejmejo finančno nagrado. Vendar pa finančna nagrada ni vedno tako ugodna, kot se zdi na prvi pogled. Karte za naročila se lahko prodajo na dražbi, kar pomeni, da se lahko navidezno donosno naročilo zaradi visokega povpraševanja med igralci kaj hitro spremeni v podpovprečnega.
Puerto Rico	3 - 5	60 – 120 min	**Za osebni razvoj** (obravnavanje lastne vrednosti, biti sam svoj šef, zavestni razvoj lastnih vrednot, sposobnost samopresoje), **Na področju metod** (sistematično napredovanje, strukturiranje in razvrščanje novih informacij, prepoznavanje povezav, kritično ocenjevanje za dosego inovativnosti, upoštevanje možnosti in tveganj)	V tej igri igralci postanejo lastniki nasadov v Portoriku v 16. stoletju. Prihajajo ladje, ki bodo kupile dobrine igralcev, kot so: koruza, indigo, kava, sladkor in tobak. Cilj igre je gojiti, predelovati in trgovati s posameznimi kulturami na boljši in donosnejši način kot nasprotniki.



Ime igre	Št. igralcev	Igralni čas	Kompetence, razvite v igri	Opis igre
Dixit	2-6	30 min	Spoznavanje drugih, razumevanje razmišljanja drugih, presojanje sebe glede na vrednote drugih, ustvarjalno mišljenje.	Igralci med to igro večkrat postanejo pripovedovalci zgodb. Naloga pripovedovalca je, da izbere eno izmed šestih ilustriranih kart, ki jih drži v rokah. Nato jo odloži na mizo s hrbtno stranjo navzgor in z asociacijo opiše ilustracijo na njej. Pripovedovalec mora poskrbeti, da soigralci ne uganejo slike že na prvi pogled. Drugi igralci med svojimi šestimi kartami izberejo tisto, ki po njihovem najbolj ustreza opisu pripovedovalca, ter jo prav tako odložijo na mizo s hrbtno stranjo navzgor. Vse izbrane karte se nato premeša in obrne, igralci pa glasujejo, katera je po njihovem mnenju pripovedovalčeva. Če vsi igralci izberejo pravo karto ali obratno, če nihče ne izbere prave karte, potem pripovedovalec izgubi igro. Pripovedovalec doseže točke le, če vsaj ena oseba ne ugane njegove karte. Zato je pomembno, da igralci izberejo pravo taktiko opisovanja slik. Cilj igre Dixit je doseči čim več točk.
Pandemic	2-4	40-90 min	Strategije in taktike, sodelovanje, sprejemanje odločitev in predajanje odgovornosti. Delo pod pritiskom in v kritičnih situacijah. Specifična oblika komunikacije, osredotočena na sklepanje sporazumov. Upravljanje konfliktov.	Pandemic je sodelovalna igra, v kateri vsi igralci zmagajo ali zgubijo. Igralci se skupaj borijo proti bolezni, ki grozi, da se bo razvila v pandemijo. Samo medsebojno sodelovanje igralcev lahko pripelje do zmage! Štiri smrtonosne bolezni se širijo po vsem svetu in prihaja do izbruhov epidemij. Skupaj s soigralci ste člani strokovne ekipe, katere naloga je boj proti boleznim. Potovali boste po svetu, zdravili bolezni in jih poskušali izkoreniniti. Treba je sodelovati in uporabiti vse svoje prednosti, drugače bo bolezen uničila vas in celoten svet. Čas se izteka, pride lahko do globalnega izbruha vseh bolezni in pandemije. Boste uspeli pravočasno izumiti cepivo? Usoda človeštva je vaših rokah! Igralci ne igrajo drug proti drugemu, ampak morajo za zmago združiti moči. Za boj proti boleznim morajo preudarno uporabiti znanja in spretnosti vlog, ki so jih prevzeli. Uskladiti morajo svoje odločitve in dejanja. Igra Pandemic je posebna tudi zato, ker omogoča izbiro težavnostne stopnje – igralci le redko osvojijo najtežjo stopnjo.



Ime igre	Št. igralcev	Igralni čas	Kompetence, razvite v igri	Opis igre
Story Cubes	2 -20	20 min	Ustvarjalnost, besedni zaklad, sposobnost izražanja in tvorjenja besedil. Pomnjenje in priklic logičnih besednih zvez. Pripovedovanje zgodb in razumevanje konteksta.	Rory's Story Cubes je igra z devetimi kockami. Vsaka kocka vsebuje 6 izvirnih slik oz. simbolov. V igri je torej 54 sličic, ki omogočajo več kot 10 milijonov različnih kombinacij. Preprosto vrzite vseh 9 kock naenkrat. Pričnite pripovedovati: “Nekoč pred davnimi časi …” in sestavite zgodbo, ki bo povezala vseh devet sličic, ki so na vrhu kock. Pričnite s prvim motivom, ki je pritegnil vašo pozornost in nadaljujte. Napačnih odgovorov ni. Glavni cilj igre je spodbuditi domišljijo igralcev.
Bohnanza	3 - 5	45 min	Pogajanje, sklepanje sporazumov, strateško razmišljanje in določanje prednostnih nalog, načrtovanje in izvajanje odločitev. Podjetniško razmišljanje in samostojnost.	Bohnanza je igra s kartami, polna gojenja fižola, taktike in trgovanja ... Če mislite, da je fižol le nepomembna zelenjava, se pošteno motite! S fižolom lahko veliko zaslužite – v tem primeru kovancev. Če želite dobiti kovance, morate pridelati pravo vrsto fižola. Vendar to ni enostavno, saj lahko karte položite na mizo samo v takem vrstnem redu, kot ste jih prejeli. Pametno trgovanje z drugimi igralci vam bo olajšalo pot do zmage.

Ime igre	Št. igralcev	Igralni čas	Kompetence, razvite v igri
Contact	Neomejeno	različno	**Socialne** (skupinsko delo, sodelovanje, komunikacija) **Na področju metod** (uporaba strokovnega znanja, nekonvencionalne ustvarjalne rešitve)
Opis igre			
V tej igri en igralec – poimenovali ga bomo 'Igralec Ena' – igra proti vsem ostalim igralcem. Optimalno število igralcev je 5, torej štirje igralci proti enemu. Kljub temu bi lahko igro odigrali v načinu za več igralcev. Če proti vsem igra samo en igralec, ga čaka težka naloga. Igra se začne tako: Igralec Ena si zamisli besedo, ki je manj znana, dolga in zapletena. Nato drugim namigne tako, da pove prvo črko te besede. Naloga igralcev je uganiti besedo, ki si jo je zamislil Igralec Ena, njegova naloga pa je, da se čim dlje izmika. Smiselno je vnaprej omejiti obseg besed, ki jih je mogoče uporabiti, npr. samo samostalniki v ednini. Igra poteka na naslednji način: en igralec iz skupine pripravi besedo, ki se začne z znano črko (ali črkami) in jo na glas opiše drugim s pomočjo razlag, sopomenk ipd. Vendar igralec ne sme uporabiti korena zamišljene besede. Ko igralec besedo opiše (opisa mu ni treba dokončati), drugi poskušajo uganiti pravo besedo. Če besedo ugotovi Igralec Ena, na glas reče: “Ni XXX” (pod pogojem, da beseda v resnici ni njegova beseda; sicer izgubi). Tako je nevarnost odvrnjena. Naslednji igralec iz skupine se lahko domisli nove besede s pravilnim začetkom. Če se pravilne besede domisli drug igralec iz skupine, mora najprej prešteti do deset, da Igralcu Ena omogoči malo več časa. Nato mora igralec besedo izreči na glas, hkrati z osebo, ki je besedo pripravila. Že med štetjem ima Igralec Ena priložnost, da ugane to besedo, če pa mu to ne uspe in če oba igralca v skupini izrečeta enako besedo, Igralec Ena izgubi ta krog in mora drugim razkriti še eno črko svoje skrivne besede, ki si jo je zamislil na začetku. Tako se obseg predlaganih besed oži (besede se morajo začeti na prave črke). Če oba igralca NE predlagata prave besede, imata smolo. Krog je neveljaven, tudi če eden izmed njiju naključno izgovori iskano besedo.			

5 OD IGRIFIKACIJE DO PRAKTIČNIH KORISTI – DELO Z REFLEKSIJO V IZOBRAŽEVANJU

Igra je ena izmed evolucijskih strategij sesalcev za pridobivanje novih veščin. Živimo v okolju, ki se hitro spreminja, zato je za nas pomembno, da smo zelo prilagodljivi, torej, da se hitro učimo. Kot smo že omenili v prejšnjih poglavjih, je ravno igra tista, ki nam omogoča učinkovito učenje novih strategij, varno raziskovanje sveta okoli nas in uporabo abstrakcije v smislu: "Kaj bi se zgodilo, če bi storil naslednje?". Učenje med igranjem iger poteka naravno, zelo pogosto kot podzavestni proces, ne da bi se tega sploh zavedali. Ljudje imamo od igranja večjo korist zaradi sposobnosti logičnega sklepanja in razmišljanja.

5.1 Vloga refleksije v izkustvenem izobraževanju

David Kolb meni, da izkušnja ni tisto, kar nekdo izkusi, ampak to, kako to zatem izkoristi. **Kolbov krog izkustvenega učenja**, ki smo ga že omenili v uvodu, predstavlja eno najbolj razširjenih teorij v izkustvenem izobraževanju. Pravzaprav gre za spiralo delovanja in razmišljanja. Po Kolbu učinkovito učenje poteka skozi izkušnjo, čemur sledi zavestna analiza tega, kaj se je zgodilo, kaj je bilo učinkovito in kaj ne. Na podlagi te analize lahko ustvarimo nov načrt, ki ga nato preizkusimo z novim dejanjem (čemur spet sledi refleksija itd.).
Primer: grem v gore in se zmočim. Ker pri sebi nisem imel nobene zaščite proti dežju, me je v mokrih oblačilih zeblo in sem se prehladil. Medtem ko razmišljam o tem, pridem do zaključka, da bi moral v gore odnesti nekaj proti dežju. Iz tega razloga na naslednjo pot vzamem s sabo dežnik. Spet dežuje; vendar poleg tega piha močan veter in dežnik ne pomaga veliko. Zaradi te izkušnje in razmišljanja o tem, kaj je bilo učinkovito in kaj ne, ponovno prilagodim svoj načrt. Naslednjič bom s seboj vzel dežni plašč itd. Tako nam refleksija pomaga, da pridobljene izkušnje prenesemo v prakso.

Drug okvir, ki se pogosto uporablja pri izkustvenem izobraževanju, je trifazni model učenja **ERR** (Evokacija - Realizacija pomena – Refleksija / ang. Evocation - Realization of meaning - Reflection). V prvi fazi (Evokacija) udeleženci aktivno poskušajo priklicati znanje o temi, ki ga že imajo ali informacije, za katere domnevajo, da jih imajo. Zavedajo se nejasnosti in na podlagi tega oblikujejo vprašanja. Cilj je pri udeležencih vzbuditi zanimanje za to, da bi čim bolje spoznali določeno temo. V drugi fazi (Realizacija pomena) se udeleženci srečajo z novimi informacijami, jih povežejo z dejstvi, ki so jih priklicali v spomin v prvi fazi, in prilagodijo obstoječa mnenja. V tretji fazi (Refleksija) udeleženci pogledajo nazaj, razmislijo in pridejo do novih spoznaj, ugotovijo, kaj se je izkazalo za resnično in kaj ne, tako na podlagi osebne refleksije kot skupinske razprave.

Refleksija je zelo pomemben del procesa izkustvenega učenja. Po premisleku o tem, kaj smo doživeli, pridemo do novih spoznanj in ugotovimo, kako jih lahko uporabimo v praksi. Dobro vodena razprava nam omogoča, da v polni meri izkoristimo dejavnosti in maksimalno podpira udeležence tečaja v učnem procesu.

5.2 Priprava na refleksijo

Za uspešen razvoj izkustvenega tečaja je pomembno, da predhodno razmislite tudi o refleksiji. Upoštevati morate naslednje elemente:

5.2.1 Namen refleksije

Brez jasnega cilja ne moremo določiti prave smeri. Zato je priporočljivo, da vnaprej razjasnimo naslednje: "Kaj naj se udeleženci naučijo na tečaju? Kaj želimo doseči z uporabo našega programa?" itd. Temu cilju bomo posvetili pozornost med posameznimi aktivnostmi in vanj usmerili tudi vprašanja udeležencem med refleksijo.

Ne glede na to, ali na tečaju izberemo družabno igro, igro LARP ali katero koli drugo obliko, lahko na določeno dejavnost vedno gledamo z različnih perspektiv. Če na primer igramo sodelovalno igro, lahko kot facilitator poznejši pogovor usmerimo k temam, kot so timsko delo, komunikacijske spretnosti, vodenje itd. Če se zavedamo, kaj želimo z igro pridobiti, lahko pozornost usmerimo k takšnemu cilju že med igranjem. Če je na primer naš cilj izboljšanje komunikacijskih spretnosti, lahko med igro opazujemo, kaj in kako govorijo udeleženci ter kakšen je vpliv njihovega načina komunikacije na soigralce, sledimo njihovi neverbalni komunikaciji itd. Med refleksijo sprašujemo o določenih trenutkih in opažanjih v zvezi s komunikacijskimi spretnostmi. Če imamo vnaprej jasno zastavljen cilj, se učinkovitost učenja poveča.

Cilj refleksije ni nujno določena tema. Naš namen je lahko tudi razmislek o skupinski dinamiki. V tem primeru se vloga izobraževalca približa vlogi terapevta, ki se prilagodi trenutni situaciji v skupini in ki udeležencem pomaga razumeti trenutno doživete izkušnje, odkriti nove povezave itd. Tema refleksije je odvisna od situacije v skupini in tega, kako jo udeleženci dojemajo, kaj čutijo itd.

Refleksijo lahko osredotočimo "zgolj" na deljenje čustev, če je skupina izkusila zahtevno dejavnost ali čustveno napeto situacijo. Takšen pogovor lahko udeležencem pomaga pri spoprijemanju z izkušnjo, hkrati pa daje izobraževalcu vpogled v čustveno stanje udeležencev. Tako lahko izobraževalec ustrezno prilagodi nadaljnje aktivnosti. Vsekakor pa moramo za uspešno refleksijo vedno vedeti, kaj je cilj, ki si ga prizadevamo doseči.

5.2.2 Okolje refleksije

Okolje, ki ga izberemo za refleksijo, vpliva na njen potek. Ustvariti želimo pogoje, v katerih se bodo udeleženci počutili varno in udobno, da bodo lažje delili svoje občutke in misli. Zavestno se moramo odločiti za primeren prostor za refleksijo. Udeleženci se bodo odzivali različno glede na različno okolje. Če bodo v znanem okolju (npr. v stavbi, kjer delajo), se bodo odzvali na en način, če pa bodo v neznanem okolju, v katerem še niso bili, se bodo odzvali na drug način. Sprememba okolja (npr. refleksija na prostem) lahko poveča pozornost in zanimanje udeležencev ali pa jih taka sprememba odvrne od refleksije, če se npr. ne počutijo dobro zaradi neprimernih oblačil. Katero okolje smatramo za varno in udobno, je stvar osebnega mnenja. Kljub temu je priporočljivo, da o tem razmislimo vnaprej in se odločimo, katero okolje bo najbolje služilo namenu.

5.2.3 Čas refleksije

Odločitev o tem, kdaj je najprimernejši čas za refleksijo – na primer, kdaj jo bomo vključili v tečaj in kako dolgo bo trajala – je povsem individualna. Odvisno je od velikosti skupine, čustvenega in fizičnega stanja udeležencev itd. Na splošno je tehtno in priporočljivo uporabiti refleksijo po zahtevnih dejavnostih ali ko pride do konflikta v skupini. Zaradi sveže pridobljenih izkušenj je smotrno izvesti refleksijo takoj po končani dejavnosti. Če pa je bila ta dejavnost zamudna ali fizično zahtevna, lahko vključimo odmor glede na fiziološke potrebe udeležencev. Ker ima refleksija zelo pomembno vlogo v procesu učenja, med načrtovanjem tečaja ne smemo pozabiti nanjo in ji moramo nameniti dovolj časa, tako kot to storimo za posamezne dejavnosti.

5.3 Metode refleksije

5.3.1 Cikel aktivne refleksije (metoda 4F)

Dejstva - Čustva - Ugotovitve - Prihodnost (ang. Facts - Feelings - Findings - Future)
S to metodo lahko udeležence popeljemo skozi celoten krog izkustvenega učenja po Kolbu.

Dejstva
Takoj po končani izkušnji udeležencem zastavimo vprašanja, ki jim pomagajo razmisliti o tem, kaj se je zgodilo med dejavnostjo. To je "ogrevalni krog", v katerem se udeleženci spomnijo zaporedja dogodkov, ključnih trenutkov ali pozabljenih podrobnosti. Ta del je pomemben predvsem za dejavnosti, pri katerih so imeli udeleženci različne vloge, bili nameščeni na različnih mestih, imeli zavezane oči itd. Namesto na mnenja se osredotočimo na dejstva.

Primeri vprašanj:

- **Kaj se je zgodilo?**
- **Kaj ste storili?**
- **Kako so se na dogodek odzvali v vaši skupini?**

Če je bila pravkar končana dejavnost dokaj kratka in preprosta, bi bilo morda pametno ta del preskočiti.

Čustva

Nadalje svoja vprašanja usmerimo v refleksijo čustev, ki so jih udeleženci doživeli med dejavnostjo. Zavedanje in poimenovanje lastnih čustev je pomemben del procesa refleksije. Če na primer dokončana dejavnost v enem od udeležencev vzbudi močnejše občutke, lahko ti občutki zasedejo njegov mentalni prostor med naslednjimi stopnjami refleksije in ovirajo njegov proces učenja. Pomembno je, da čustvo poimenujemo, vendar ga ne ocenjujemo (saj imajo vsa čustva svojo vrednost). Nekaterim udeležencem je težko deliti neprijetne občutke s skupino, zato moramo v tem delu vprašanja postavljati še posebej sočutno. Lahko pa uporabimo drugačno obliko refleksije (namesto pogovora), odvisno od razpoloženja v skupini (glej poglavje 3.3 Metode refleksije).

Primeri vprašanj:

- **Kaj menite o dejavnosti?**
- **Kako ste se počutili?**
- **Kakšne občutke je vzbudilo pri vas?**

Ugotovitve

V tem delu udeležencem z vprašanji pomagamo oceniti njihove izkušnje. Naš cilj je, da udeleženci razlagajo izkušnjo, ki so jo ravnokar doživeli, iščejo nove asociacije, razmišljajo o novih možnih pomenih ali interpretacijah, ocenijo, kaj je bilo koristno in kaj ne itd.

Primeri vprašanj:

- **Kaj je bil razlog, da ste/niste uspeli?**
- **Kaj vam je pomagalo v določeni situaciji?**
- **Kaj bi prihodnjič storili drugače?**

Prihodnost

Na koncu udeležencem pomagamo odkriti nove priložnosti. Z zastavljanjem vprašanj jih usmerjamo v prihodnost, da najdejo vzporednico med igro in resničnostjo, da spoznajo, na katerih področjih svojega življenja lahko uporabijo nova spoznanja, ustvarijo novo strategijo itd.

Primeri vprašanj:

- **Na katerih področjih osebnega/službenega življenja lahko uporabite ta spoznanja?**
- **Kaj ste se naučili?**
- **Kaj boste odslej počeli drugače?**

Joker

Joker je izjema, ki potrjuje pravilo. Vsaka metoda ima svoje omejitve. Ko delamo s skupino, je najpomembneje pravilno oceniti skupino in se prilagoditi njeni dinamiki. Joker nas opominja, naj verjamemo v svojo presojo in intuicijo, naj se ne omejujemo s pravili in preprosto igramo svojo igro.

5.3.2 Facilitacija

Ko vodimo razgovor, preidemo iz vloge inštruktorja (izobraževalec-strokovnjak) v vlogo povezovalca (izobraževalec-vodnik). Naš cilj je udeležence voditi skozi proces refleksije tako, da se čim več naučijo iz danih izkušenj in novo znanje uporabijo v vsakdanjem življenju. S svojimi vprašanji jih spodbujamo, da

raziskujejo nova obzorja, iščejo nove povezave in pridobivajo nova spoznanja. Z drugimi besedami, udeležencev ne učimo, temveč jim pomagamo, da se učijo sami.

Miselnost izobraževalca
Če želimo udeležence voditi skozi njihove lastne procese, se moramo osvoboditi svojih. Miselno moramo postati "nepopisan list" in biti odprti za vse. V mislih obdržimo cilj refleksije, a brez točne predstave o tem, do kakšnih ugotovitev naj bi prišli udeleženci. Delimo svoja opažanja, opozarjamo na določene trenutke, vendar ne ocenjujemo ugotovitev, do katerih so prišli udeleženci in jih ne poskušamo usmerjati k zaključkom, do katerih smo prišli mi.
Pomembno je, da se zavedamo lastnih misli in mnenj o udeležencih ter tega, kaj pričakujemo od njih. Te podzavestne misli namreč vplivajo na naš pristop do udeležencev. Pri delu z osebami z nižjo stopnjo usposobljenosti ali spretnosti moramo biti še posebej previdni, da na nas ne vplivajo naša omejujoča prepričanja (npr. “Udeležencem to ne bo uspelo; to je zanje pretežko; sploh se ne bodo potrudili, da bi to storili” itd.). Nasprotno, udeležencem smo lahko bolj v podporo, če smo odprti za možnost, da se lahko v svojem življenju naučijo česarkoli in dosežejo popolnoma vse, kar si želijo.

Thomas S. Monson je dejal:

“Če z ljudmi ravnamo, kot da so takšni, kot so, bodo ostali takšni, kot so. Ko bomo z njimi ravnali, kot da so takšni, kot bi morali biti, bodo postali to, kar bi morali biti."

Zavedati se moramo tudi tega, da biti izobraževalec ne pomeni, da smo v celoti odgovorni za to, koliko udeleženci odnesejo od našega tečaja. Smo njihovi partnerji v procesu izobraževanju in jih podpiramo ter jim dajemo priložnost, da se učijo. Koliko se resnično naučijo in odnesejo od tečaja, pa je v veliki meri odvisno od njih samih.

5.3.2.1 Odprta in zaprta vprašanja

Pri usmerjanju procesa refleksije moramo skrbno izbrati svoja vprašanja. Zaprta vprašanja so tista, na katera odgovorimo z "Da" ali "Ne". Odprta vprašanja so vsa druga vprašanja, na katera lahko odgovorimo drugače. Pogosto lahko o istem vprašamo tako z zaprtim kot z odprtim vprašanjem. Vendar pa za razliko od zaprtih vprašanj odprta vprašanja udeležencu nudijo prostor za razmišljanje in privedejo do dialoga. Zaprta vprašanja so navadno poučna, a omejujoča. Ko vodimo razpravo se navadno raje odločimo za odprta vprašanja.

Primer:

- **Vam je bila igra všeč? (Zaprto vprašanje)**
- **Kaj vam je bilo všeč pri igri? (Odprto vprašanje)**

Kljub temu je prednost zaprtih vprašanj v tem, da vzbujajo večji občutek varnosti in zaščite. Pogosto nam je lažje deliti informacijo, da nam nekaj ni všeč, kot pa česa konkretno ne maramo in zakaj. Tako so lahko zaprta vprašanja koristna v čustveno zahtevnih situacijah, pri reševanju konfliktov ali kadar skušamo udeležence spodbuditi, da spregovorijo.

5.3.2.2 Vprašanje "Zakaj?"

Vprašanja, ki jih uvaja beseda "zakaj", so lahko koristna zlasti v situacijah, ko udeležencem pomagamo odkriti nove povezave (glej *Cikel aktivne refleksije*, faza *Ugotovitve*). Vendar so lahko tovrstna vprašanja tudi nekoliko zavajajoča. V nas lahko prebudijo 'sodnika' in vzbudijo potrebo po zagovarjanju ali razlaganju. Nenadoma se razprava obrne v drugo, nenačrtovano smer. Takšni situaciji se lahko izognemo, če vprašanje "zakaj" preoblikujemo tako, da je osredotočeno na stvari, o katerih smo želeli govoriti (razlog, namen ipd.), ne da bi dejansko uporabili besedo "zakaj". Na ta način vprašanja udeležencem pomagajo bolje usmeriti misli. Vprašalnica "zakaj" je namreč preveč splošna.

Primer:

- **Zakaj se to storili?**
- **Kaj vas je pripeljalo do te odločitve?**
- **Kaj je bil razlog, da ste se odločili za to?**

5.4 Tehnike refleksije

Poročanje ne poteka nujno v obliki vodenega pogovora. Dobro je menjavati tehnike – še posebej, če smo pripravili program z več dejavnostmi.

5.4.1 Hitra refleksija

5.4.1.1 Prsti

Zastavimo vprašanje, na primer: "Ali ste zadovoljni z rezultatom?" Nato vsi udeleženci naenkrat pokažejo svojo oceno s prsti (1 je najmanj, 5 je največ). Vsak udeleženec lahko svojo oceno naknadno komentira - zakaj se je odločil, da bo dal določeno število točk.
Ta tehnika je uporabna, kadar želimo hitro oceniti situacijo oz. razpoloženje v skupini.

5.4.1.2 Asociacije

Skupini zastavimo vprašanje, na primer, kaj bodo odnesli od izkušnje. Nato udeleženci eden po eden odgovarjajo na vprašanje z eno besedo (možnost: z enim stavkom) brez nadaljnjih komentarjev. Ta oblika refleksije je primerna za povzemanje. Vsak udeleženec sam opiše svojo izkušnjo, kar prihrani čas, hkrati pa sposobnost izražanja mnenja z eno besedo predstavlja dober komunikacijski trening.

5.4.1.3 Termometer (Lestvica)

Udeležencem zastavimo vprašanje, na primer: "Kako je v vaši ekipi potekalo sodelovanje med dejavnostjo?" Predstavimo lestvico in prosimo udeležence, da odgovorijo na predlagan način. Lestvica lahko vsebuje številke (0-10), besede (npr. od 'slabo' do 'odlično') ali pa seznam čustev (od negativnih preko nevtralnih do zelo pozitivnih). Če uporabimo flip chart tablo, lahko udeleženci odgovorijo vizualno (označijo s piko, nalepijo samolepilni listek itd.). Prav tako lahko uporabimo prostor, kjer poteka usposabljanje, v njem določimo zgornjo in spodnjo mejo lestvice in udeležence prosimo, da se postavijo na izbrano mesto na lestvici.

5.4.1.4 Semafor

Vsak udeleženec ima na voljo 3 karte: zeleno, rumeno in rdečo. Skupini zastavimo vprašanje ali podamo izjavo, na primer: "Nove ugotovitve bom uporabil v praksi." Pojasnimo pomen posameznih barv (npr. zelena = 'da', rumena = 'rad bi, ampak', rdeča = 'ne') in udeležence prosimo, naj glasujejo tako, da pokažejo karto ustrezne barve. Sledi razprava.

5.4.1.5 Tarča

Predstavimo evalvacijsko tarčo s štirimi koncentričnimi krogi oz. sektorji, vsak od njih pa vsebuje različno vrednost točk med 1 in 4 (1 točka je najnižja). Skupini zastavimo vprašanje ali podamo izjavo ("Ali vam je uspelo upoštevati pravila? Ali ste učinkovito komunicirali?" ...). Vsak udeleženec deli svoje mnenje tako, da “strelja” v tarčo, kar v resnici pomeni, da na primerno mesto prilepi samolepilni listek / položi kamenček / naredi piko itd. Lahko sledi razprava o končnem izgledu tarče, vzrokih za tak rezultat, možnostih za izboljšanje itd.

5.4.2 Refleksija čustev

5.4.2.1 Kartice s čustvi

Vsak udeleženec ima na voljo kartice z različnimi čustvi (veselje, jeza, žalost, ...). Nato udeležence prosimo, naj pokažejo karto, ki najbolje predstavlja njihova trenutna čustva (kako se počutijo trenutno/kako so se počutili med dejavnostjo itd.).

5.4.2.2 Emotikoni

Svoje občutke lahko delimo tudi prek emotikonov - čustvenih simbolov. Emotikone lahko razpostavite po sobi, tako da vsak udeleženec pride in se postavi ob emotikon, ki najbolje izraža njegova čustva. Lahko pa so emotikoni narisani na flip chart tabli ali so udeležencem na voljo v obliki kartic, nalepk itd.

5.4.2.3 Slike čustev

Komplet slikovnih kart postavimo pred skupino (na primer karte Dixit, otroške slikovne kartice itd.). Udeležence prosimo, da izberejo karto, ki prikazuje, kako se počutijo v tem trenutku. Nato vsakdo drugim udeležencem v skupini pove, kaj je bil razlog, da je izbral to kartico.

5.4.2.4 Kipi

Oblikujemo krog (za večjo intimnost vsi udeleženci zaprejo oči). Udeležence prosimo, da ustvarijo 'živi kip', kar pomeni, da trenutna čustva izrazijo z gibanjem ali držo. Sledi razlaga tega, kar upodablja njihov kip. Svoja čustva lahko namesto s kipom izrazijo tudi z obrazno mimiko.

5.4.2.5 Ustvarjalna refleksija

Udeleženci lahko povzamejo svoje vtise, izkušnje in spoznanja na ustvarjalen način. Ta dejavnost lahko poteka skupinsko ali individualno, odvisno od načina interpretacije, ki si ga bodo izbrali udeleženci.

Vizualna upodobitev: slika, risba, strip, fotografija, glinena skulptura

Dramska upodobitev: pantomima, prizor, video

Različica pantomime: **gledališka predstava**
Ta različica je primerna zlasti po zaključku dejavnosti, ki so potekale v več skupinah. Vsaka skupina dobi nalogo, da ključne trenutke dejavnosti brez besed odigra v obliki kratkih prizorov tako, da bodo druge skupine razumele, kaj je bilo za njih pomembno in zakaj.

Pisna upodobitev: pismo, pesem, haiku

5.4.3 Refleksija kot povzetek

5.4.3.1 Pokovka

Pokovka je alternativa končni (ali kateri koli drugi) obliki deljenja mnenj ali občutkov v krogu. Zastavimo vprašanje in ne določimo vrstnega reda, po katerem naj bi udeleženci odgovarjali. Vsak udeleženec prevzame besedo v trenutku, ko je pripravljen. Pustimo, da vsi povedo svoje mnenje. Pomembno je, da počakamo in nikogar ne preskočimo.

5.4.3.2 Prosto pisanje

Vsak udeleženec v treh do petih minutah zapiše vse, kar mu pride na misel. Priporočljivo je uporabiti metodo "pisalo ne zapusti papirja", kar pomeni, da stvari zapišete brez premišljanja in ustavljanja.

5.4.3.3 Deljenje pred ogledalom

Udeležence razdelimo v pare. Ena oseba iz para deli misli, druga pa predstavlja ogledalo. To traja 5 minut, nato udeleženca zamenjata vlogi. Ta dejavnost se ponovi trikrat (vsaka oseba trikrat igra vlogo ogledala in trikrat deli svoje misli). Oseba, ki predstavlja ogledalo, obdrži popolnoma brezizrazen obraz in se na noben način ne odzove (ne z mimiko ne s kimanjem). Oseba, ki deli mnenje, pove vse, kar ji pride na misel v povezavi z obravnavano temo, dokler se ne izteče 5 minut (tudi če je oseba prepričana, da ji nič več ne bo padlo na pamet, se bo zagotovo nečesa domislila). Udeleženci vloge menjajo brez kakršnih koli komentarjev. Ko ustno ne komentiramo tega, kar nam govori druga oseba, pomeni, da ne preusmerjamo pozornosti nase in druge osebe ne ocenjujemo, temveč jo pri razkrivanju misli podpiramo zgolj z iskreno prisotnostjo. Ko vsem omogočimo sorazmerno dolg, neprekinjen čas za izražanje, jim s tem pomagamo, da se poglobijo v proces.

5.4.3.4 Remi

Ta dejavnost uporablja komplet igralnih kart za opis pozitivnih in negativnih ugotovitev o skupini, pa tudi o udeležencih samih. Glede na vrsto karte, ki jo potegne udeleženec, mora povedati nekaj pozitivnega ali negativnega o sebi ali o skupini. Udeleženci vlečejo karte eden po eden v krogu in jih nato položijo pod kupček.

- **Rdeča – nekaj pozitivnega**
- **Črna – nekaj negativnega**
- **As do šestice – nekaj o posamezniku**

- **Sedmica in višje – nekaj o skupini**
- **Joker – komentar o navodilih**

Primer:

- **Katja potegne rdečo desetko. Povedati mora nekaj pozitivnega o skupini: "Všeč mi je bilo, da smo poslušali drug drugega."**
- **Miha potegne črnega asa. Povedati mora nekaj negativnega o sebi: "Tako močno sem si želel zmagati, da sem se znesel nad počasnejšimi člani skupine."**

5.4.3.5 Zgodbe

Udeleženci v krogu v obliki zgodbe opišejo prejšnji dan (ali prejšnjo dejavnost). Pri pripovedovanju se izmenjujejo v kratkih časovnih intervalih in zgodbo izmenično predstavljajo enkrat kot katastrofo in enkrat kot velik uspeh.

5.4.3.6 Diagonala

Predstavljamo si črto, ki gre čez sobo iz kota v kot, od točke A do točke B. Točka A predstavlja najvišjo stopnjo ali najboljšo značilnost (na primer čudovit občutek), točka B pa predstavlja najnižjo stopnjo ali najslabšo značilnost (na primer grozen občutek). Zastavimo vprašanje (v našem primeru o občutkih udeležencev) in prosimo udeležence, naj se postavijo na odsek črte glede na to, kako so se počutili pred dejavnostjo. Poleg tega lahko komentirajo, zakaj so se odločili za to mesto. Zastavimo dodatna vprašanja o poteku dejavnosti (izpostavimo določene trenutke) in opazujemo potencialno gibanje ljudi po prostoru oz. črti. Za komentar lahko prosimo tiste, ki so zamenjali svoje mesto.

5.4.3.7 Graf

(grafična različica diagonale)
Na velik list papirja narišemo graf. Na levi strani označimo vrednosti (0 - 10), spodaj pa zapišemo faze dejavnosti, npr. seznanitev z dejavnostjo, priprave, prvi krog igre, drugi krog igre itd. Vsak udeleženec na grafu nariše svojo krivuljo občutkov; lahko jo tudi komentira oz. razloži.

5.4.3.8 Akvarij

To vrsto refleksije je primerno uporabiti po koncu dejavnosti, pri katerih so bili udeleženci razdeljeni v dve skupini ali pa so imeli dve vrsti vlog. Vsaka skupina oblikuje krog tako, da nastaneta dva koncentrična kroga. Skupina v manjšem, notranjem krogu deli svoje vtise in odgovarja na vprašanja izobraževalca. Skupina v zunanjem krogu tiho opazuje. Nato skupine zamenjajo položaje, tako da druga skupina sedi v notranjem krogu. V tem krogu druga skupina deli občutke o tem, kako jim je bila dejavnost všeč, česa so se naučili itd. Na koncu lahko sledi še skupna razprava, v kateri udeleženci delijo svoje vtise – na primer, kaj menijo o opažanjih druge skupine, ali jih je presenetilo kakšno drugačno stališče itd.

6 RAZVOJ KLJUČNIH KOMPETENC PROJEKTA V IZOBRAŽEVANJU NIZKO USPOSOBLJENIH OSEB

6.1 Definicija ključnih kompetenc – pismenost, matematična pismenost in digitalna pismenost

V preteklosti je oseba, ki je poznala osnove branja, pisanja in računanja, veljala za pismeno. V sodobni „družbi znanja“ („informacijski družbi“) je pojem pismenosti dobil drug pomen. Pismenost na določenem področju pomeni poznavanje osnovnih pojmov s tega področja, razumevanje teh pojmov v kontekstu, pa tudi sposobnost njihove uporabe v vsakdanjem življenju. Zlasti slednje predstavlja osnovo te publikacije.

Podatki raziskave PISA kažejo, da je v Evropski uniji do 22% (odraslih) oseb z nizko ravnjo pismenosti, matematične pismenosti ali digitalnih znanj. Na podlagi teh informacij in Priporočila Sveta Evropske unije so se države zavezale, da bodo iskale načine in priložnosti za izboljšanje teh kompetenc.

Mednarodna primerjava dosežkov učencev PISA išče odgovore na vprašanja o pripravljenosti mladih ob zaključku obveznega izobraževanja na vstop v njihovo nadaljnje izobraževanje in na vstop na trg delovne sile. Raziskava se osredotoča na določanje stopnje bralne, matematične in naravoslovne pismenosti 15-letnih učencev. Od leta 2000 se zbiranje podatkov redno opravlja vsaka tri leta.

Podobne dejavnosti se odvijajo v ciljni skupini odraslih; vendar so raziskave osredotočene le na praktične spretnosti, ki jih je mogoče uporabiti v vsakdanjem življenju. Anketiranci so naključno izbrani med odraslo populacijo v starosti od 16 do 65 let. Preizkusi in vprašalniki se pošljejo gospodinjstvom.

Leta 2009 je Organizacija za gospodarsko sodelovanje in razvoj (OECD) zasnovala novo raziskavo, imenovano PIAAC (Program za mednarodno ocenjevanje kompetenc odraslih), ki se osredotoča na znanje in spretnosti odraslih. Raziskava je merila besedilne spretnosti, matematične spretnosti in spretnosti reševanja problemov v tehnološko bogatih okoljih (OECD 2012, OECD 2013c)[5]. Kot raziskava PISA se tudi raziskava PIAAC izvaja periodično. Za raziskavo PIAAC se predvideva ciklično merjenje na deset let, kar pomeni, da je naslednji krog zbiranja podatkov predviden za leto 2021.

Pilotna raziskava projekta skillUp Game, ki je bila izvedena v partnerskih državah, je pokazala, da se organizacije najpogosteje spopadajo s težavo zaposljivosti nizko kvalificiranih oseb. Iz tega razloga na primer partnerski organizaciji Slovenije in Španije organizirata programe za povečanje zaposljivosti (predvsem v kontekstu četrte industrijske revolucije).

[5] Informacije o razsikavi PIAAC, rezultati, opis metodoloških procesov, raziskovalna orodja in mednarodne zbirke podatkov so na voljo tukaj:
http://www.oecd.org/site/piaac/

Tipični udeleženci teh tečajev so osebe z nedokončano osnovno šolo, etnične manjšine (npr. romske skupnosti na Češkem) ali priseljenci. Metodologija projekta bo učiteljem pomagala pri pripravi programov za priseljence, ki bodo razvijali njihovo pismenost ter matematične in digitalne kompetence, in pričakujemo pozitiven učinek tega projekta (na celotno družino, še zlasti na otroke). Po izkušnjah izobraževalcev najtežji izziv (od zgoraj omenjenih kompetenc) predstavlja vključitev razvoja matematičnih spretnosti v tečaj. Matematiko navadno povezujemo z visoko težavnostjo in ničelno stopnjo zabavnosti pri pouku. Ravno na tem področju vidimo prostor za integracijo iger, ki jih predlagamo v projektu skillUp Game.

V nadaljevanju tega poglavja si bomo ogledali opredelitve posameznih kompetenc in njihovo uporabo v vsakdanjem življenju ter v zvezi z iskanjem zaposlitve.

6.1.1 Pismenost

Pismenost je opredeljena kot vseživljenjski razvoj človekovih ‘zmogljivosti', ki so sestavljene iz znanja, spretnosti, sposobnosti, stališč in vrednot, potrebnih za uporabo vseh vrst besedil v različnih individualnih in družbenih kontekstih. (Gramotnosti ve vzdělávání, 2011)
Opredeljujemo še druge sposobnosti, ki so del pismenosti (Gramotnosti ve vzdělávání, 2011):

Odnos do branja: Predpogoj za razvoj pismenosti sta zadovoljstvo ob branju in notranja potreba po branju.

Bralno razumevanje: Pismenost temelji na spretnosti dekodiranja pisnih besedil in ustvarjanja razumevanja z uporabo preteklih znanj in izkušenj.

Dedukcija in vrednotenje: Bralno pismena oseba mora vedeti, kako iz besedila potegniti zaključke in kako oceniti (kritično ovrednoti) besedilo, ki vsebuje različna stališča ter prepoznati avtorjeve namene.

Metakognitivnost: Del pismenosti je sposobnost samoregulacije, torej sposobnost, da izrazimo namen lastnega branja, izberemo besedila in slog branja v skladu z našo namero, opazujemo in ovrednotimo lastno razumevanje besedila in namerno izberemo strategije za boljše bralno razumevanje, ter premagamo tako vsebinske težave kot izrazno kompleksnost.

Deljenje: Oseba, ki zna brati, je pripravljena svoje izkušnje in razumevanje deliti z drugimi bralci. Oseba primerja svoje razumevanje besedila z njegovimi družbeno razširjenimi interpretacijami. Oseba lahko besedilo poveže in primerja s predhodnim znanjem in izkušnjami.

Uporaba: Bralno pismena oseba branje uporablja za samorazvoj in lastne dejavnosti; v življenju dobro izkoristi branje.

Raziskave in študije (PISA, 2000, 2003, 2006) so potrdile, da obstaja pomembna povezava med zanimanjem za branje ter pismenostjo in izobraževalnimi rezultati ne le pri učencih, ampak tudi pri doraslih. Iz tega sledi, da ima nezadostna in podstandardna pismenost (tudi informacijska pismenost) resne posledice za samorazvoj in tudi za uveljavljanje zahtev na trgu dela. Državljani so funkcionalno ali

sekundarno nepismeni, kar lahko ne le zmanjšuje stopnjo izobrazbe v državi, ampak tudi ogroža demokratična načela (tovrstni državljani so na primer bolj pod vplivom manipulacije, oglaševanja in populističnih volilnih kampanj).

V zapletenem sodobnem svetu postindustrijskih družb (katerih gospodarstvo temelji na terciarnem sektorju - storitvah) in na znanju temelječe družbe so sposobnosti pridobivanja, vrednotenja, primerjave in uporabe informacij tiste spretnosti, ki so vedno bolj cenjene in predstavljajo resnično vrednost. Danes je potrebna sposobnost branja in razumevanja kompleksnejših besedil različnih zvrsti, težavnosti in oblik (tiskanih in digitalnih). Vse pogosteje se srečujemo z novimi izzivi – npr. razumevanje nepopolnih samodejnih prevodov in podobno. Iz tega stališča je pomembno, da podpiramo razvoj pismenosti v celotnem izobraževanju in na različnih vrstah tečajev tudi za odrasle.

Palečková, Tomášek in Basl (2011) menijo, da je pismenost tesno povezana z IKT pismenostjo (IKT: informacijske in komunikacijske tehnologije). Informacijska pismenost združuje znanja in spretnosti, ki so potrebne za delo z informacijsko in komunikacijsko tehnologijo. Cilj je doseči sposobnost ostati dobro obveščen v svetu informacij: digitalne in tiskane informacije; informacije, ki jih obdelujejo urejevalniki besedila, zvoka in grafike; informacije, shranjene na internetu ali v informacijskih ustanovah. Izobraževalno področje IKT prispeva k razvoju sposobnosti smiselnega razlaganja pridobljenih informacij in njihove uporabe v resničnih situacijah s pomočjo dostopne strojne ali programske opreme.

Sweet in Snow (2003) navajata: “uporaba računalnikov in dostop do interneta močno vplivata na bralne sposobnosti. V nekaterih primerih nove tehnologije od bralcev zahtevajo, da pridobijo nove bralne spretnosti.” Na internetu se na primer srečujemo z besedilnim okoljem in z besedilnimi formati, ki se razlikujejo od običajnih. Internet prinaša tudi nelinearne, interaktivne oblike besedil, ki zahtevajo drugačen način dela z informacijami.

6.1.1.1 Izobraževalni rezultati v zvezi z razvojem pismenosti

Posamezniki z razvito pismenostjo (Gramotnosti ve vzdělávání, 2011):

- aktivno berejo, med branjem razmišljajo in za kar najboljše razumevanje kombinirajo različne metode;
- berejo z jasnim namenom in nenehno spremljajo in ocenjujejo, ali besedilo ustreza njihovim ciljem;
- besedilo običajno preučijo, preden ga začnejo brati, pozorni so na strukturo besedila;
- v besedilu poiščejo mesta, ki najverjetneje izpolnjujejo namen, s katerim so začeli brati;
- med branjem pogosto predvidevajo, kaj bo sledilo;
- berejo selektivno in se nenehno odločajo o načinu branja: katere dele knjige bodo brali pozorno in počasi, katere dele bodo brali hitro, katerih delov sploh ne bodo prebrali, katere dele bodo prebrali še enkrat;
- ustvarijo si svojo razlago besedila, ki jo med branjem povezujejo z novim besedilom, in si med branjem zastavljajo vprašanja;
- skušajo razkriti pomen neznanih besed in pojmov, s katerimi se srečujejo v besedilu, in obvladujejo nedoslednosti in ovire v besedilu;
- njihovo branje temelji na preteklem znanju in izkušnjah, ki jih primerjajo z besedilom;
- povezujejo besedilo s svojim predhodnim znanjem;

- razmišljajo o avtorjih besedil ter njihovem slogu in ozadju, njihovih namenih in zgodovinskih okoliščinah;
- spremljajo svoje razumevanje besedila in če je treba sprejmejo ukrepe za boljše razumevanje besedila;
- ocenjujejo kakovost besedila in nanj reagirajo na različne načine (tako razumsko kot čustveno);
- različne vrste besedil berejo na različen način;
- pri branju pripovednega besedila se vživijo v okolje in like;
- pri branju stvarnih besedil pogosto delajo povzetke;
- razumejo besedilo med branjem ter o njem razmišljajo tudi med odmori med branjem in ko je branje končano;
- bralno razumevanje je zahtevna, naporna in kompleksna dejavnost, vendar dobri bralci menijo, da prinaša veliko zadovoljstva.

Pismenost odraslih oseb z nizko usposobljenostjo je povezana predvsem z razumevanjem informacij v vsakdanjem življenju, kot so podatki v uradnih dopisih (npr. občinskega urada), poročilo o stroških storitev (npr. mobilnega operaterja), pogodbe (npr. najemna pogodba), navodila za uporabo (npr. električne naprave) in podobno. Na delovnem področju je pismenost povezana s sposobnostjo razumevanja priročnikov, pogodb, pisne komunikacije s stranko ali sodelavci, z dobro obveščenostjo o dokumentaciji itd. Omejena znanja na tem področju vsekakor zmanjšujejo možnost zaposlitve.

Osredotočili se bomo na načine, kako podpreti razvoj te kompetence z uporabo igrifikacije, iger in LARP med izobraževanji in tečaji za nizko kvalificirane osebe.

6.1.2 Matematična pismenost

Matematična pismenost je posameznikova sposobnost prepoznavanja in razumevanja vloge, ki jo ima matematika v svetu. Poleg tega je to sposobnost postavljanja dobro utemeljenih odločitev in sposobnost uporabe matematike na načine, ki izpolnjujejo potrebe posameznikovega življenja kot konstruktivnega in razmišljujočega posameznika. (PISA, 2003)

Matematične spretnosti so opredeljene tudi v evropskem referenčnem okviru Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje: “Matematična kompetenca obsega uporabo seštevanja in odštevanja, množenja in deljenja, odstotkov in razmerij pri računanju na pamet in pisnem računanju, za reševanje raznovrstnih težav v vsakdanjem življenju. Poleg znanja sta poudarjena postopek in dejavnost. Matematična kompetenca v različnem obsegu vključuje sposobnost in pripravljenost za uporabo matematičnih načinov mišljenja (logično in prostorsko razmišljanje) in predstavljanja (formule, modeli, konstrukcije, grafikoni in razpredelnice).”

Stopnja matematične pismenosti je prikazana, ko uporabljamo matematično znanje in spretnosti reševanja problemov z različnih področij, na katerih se uporablja matematika. Treba je poudariti, da se navedena definicija ne nanaša samo na matematično znanje na določeni minimalni ravni, temveč lahko matematiko uporabljamo v različnih situacijah – od enostavnih vsakdanjih situacij do nenavadnih in zapletenih.

V teoriji ločimo tri komponente matematične pismenosti (Gramotnosti ve vzdělávání, 2011):

1. SITUACIJE ALI KONTEKSTI: sem vključujemo probleme, ki jih je treba rešiti z uporabo posebnih znanj in spretnosti.
2. KOMPETENCE, ki se uporabljajo za reševanje problemov: matematično razmišljanje, argumentacija, komunikacija, modeliranje, razumevanje konceptov in njihovih rešitev, uporaba matematičnega jezika, pripomočkov in orodij.
3. MATEMATIČNA VSEBINA, ki jo predstavljajo predvsem štirje vsebinski sklopi: količina (števila in velikost), prostor in oblika (npr. geometrija), spremembe in odnosi (funkcije, relacije) in negotovost (analiza, verjetnost ipd.).

Za namene te publikacije posameznih vidikov ne bomo nadalje obravnavali. Na voljo so na primer v raziskavi PISA, 2003.

Kar zadeva informacijsko-komunikacijske tehnologije (zlasti pri delu z urejevalniki besedil, grafik in preglednic), obstaja možnost hkratnega razvijanja matematične pismenosti.
V praksi je pomen matematičnih spretnosti prikazan izrecno na področju upravljanja denarja (posojila, obresti, proračun). To odraža tesno povezavo med matematično in finančno pismenostjo (osebne finance, družinski proračun).
Vendar matematične spretnosti uporabljamo tudi pri delu z grafi in tabelami, ko skušamo razumeti informacije, ki jih posredujejo, za pravilno interpretacijo in kritično oceno. V današnji družbi moramo znati prepoznati napačne interpretacije statističnih informacij in anket ter manipulacije v oglasih.

6.1.3 Digitalna (računalniška) pismenost

V hitro razvijajoči se informacijski družbi ljudje postajajo vedno bolj poklicno in socialno izolirani, če nimajo spretnosti (ali so te zelo nizke), povezanih z informacijskimi in komunikacijskimi tehnologijami (IKT) in se slabo prilagajajo novonastalim razmeram.

Leta 2006 sta Evropski parlament in Evropski svet izdala Priporočilo o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje. Sposobnost dela v tehnološko bogatih okoljih je sestavni del osmih ključnih kompetenc. Sposobnost dela v tehnološko bogatih okoljih razumemo kot “varno in kritično uporabo Tehnologije informacijske družbe (IST) pri delu, v prostem času in pri sporazumevanju. Podpirajo jo osnovna znanja v IKT: uporaba računalnikov za iskanje, ocenjevanje, shranjevanje, proizvodnjo, predstavitev in izmenjavo informacij ter za sporazumevanje in sodelovanje v skupnih omrežjih po internetu.”

Na začetku tega poglavja moramo opredeliti pojme, ki jih bomo uporabljali. Terminologija za opredelitev kompetenc je razmeroma neskladna. Na Češkem ločimo med več variantami; njihov pomen se prekriva ali dopolnjuje: informacijska pismenost, IKT spretnosti, digitalne spretnosti in računalniške spretnosti. Med njimi obstajajo manjše razlike glede na specializacijo ali obseg področja, ki ga pokrivajo. Zato bomo uporabljali različne têrmine.
Mnogi menijo, da je **informacijska pismenost** (v pomenu zavedanja potrebe po informacijah in sposobnosti pridobivanja, vrednotenja, uporabe in posredovanja informacij na etičen način) krovni izraz, ki zajema vse druge vrste pismenosti.

IKT spretnosti (informacijska pismenost + digitalno okolje) predstavljajo zmožnost uporabe digitalnih tehnologij, komunikacijskih orodij in omrežij za reševanje informacijskih problemov, ki omogoča delovanje v informacijski družbi. Vključuje sposobnost uporabe tehnologij kot orodij za raziskovanje, organizacijo in sporočanje informacij ter osnovno znanje o etičnih in pravnih vprašanjih v zvezi z dostopom do informacij in njihovo uporabo. (Katz, 2007)

Digitalne spretnosti predstavljajo zmožnost doseganja digitalne sposobnosti (kompetence), in vključujejo samozavestno, kritično in odgovorno uporabo IKT pri učenju, delu in družbenem udejstvovanju. Digitalna kompetenca je ena izmed osmih osnovnih kompetenc, vključenih v Priporočilo o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje (Evropska komisija, 2008).

Računalniške spretnosti so znanja, spretnosti in veščine, osredotočene na učinkovito uporabo računalnika v vsakdanjem življenju. Računalniško pismena oseba zna uporabljati računalnike in osnovno programsko opremo ter periferne naprave, pa tudi računalniška omrežja (zlasti internet).

Računalniško pismena oseba zna uporabljati računalniške tehnologije v svojem poklicnem in osebnem življenju na način, da se ne počuti "računalniško nesposobnega". Oseba ne "stoji za digitalno oviro" in njen osebni in poklicni razvoj (z uporabo računalnika) je stvar lastne izbire.
Šindelář (2005) meni, da je računalniško pismen posameznik sposoben poiskati, obdelati in uporabiti informacije z uporabo običajne računalniške opreme. Poleg tega je taka oseba dobro obveščena o različnih področjih računalniškega dela in zna učinkovito uporabljati računalnik.

Računalniško pismena oseba zna naslednje:

- razumeti in razložiti osnovne koncepte informacijskih in komunikacijskih tehnologij;
- uporabljati osebni računalnik in delati s podatkovnimi datotekami (vklop, ponovni zagon in izklop računalnika, delo z ikonami na računalniškem zaslonu, iskanje zahtevanega računalniškega programa, brisanje nepotrebnih podatkov, ustvarjanje varnostnih kopij, tiskanje potrebnih podatkov itd.);
- delati z urejevalniki besedil;
- delati s tabelami, grafikoni in numeričnimi podatki;
- ustvariti in upravljati računalniške baze podatkov;
- ustvariti predstavitve z uporabo računalnika;
- pridobiti informacije in komunicirati s pomočjo računalnika (delo z internetom, ustvarjanje spletnih strani, nadzor elektronske pošte itd.).

Pri usposabljanju nizko kvalificiranih oseb dajemo poudarek predvsem praktični uporabi računalnika v vsakdanjem življenju ali v specifičnih situacijah, kot so: iskanje službe, obisk zdravnika ali obravnava pravne/uradne dokumentacije. Vse pogosteje opažamo povezanost teh temeljnih področij z digitalizacijo. Informacije se skupaj s pisno komunikacijo selijo na internet.

Zato menimo, da je pomembno, da povezava s tehnologijami (delo na računalniku in uporaba interneta kot vira informacij) postane reden del tečajev, namenjenih naši ciljni skupini. Pogosta ovira, razen če gre za tečaj IT, je ponavadi dejstvo, da udeleženci tečaja nimajo računalnika, ki bi ga lahko prinesli na tečaj in na njem delali. Druga težava je, da večina podjetij za posojanje nima na voljo potrebne tehnologije. A ker

ima tu najbolj pomembno vlogo vaja, ponujamo več nasvetov, kako podpirati digitalne veščine na rednih tečajih.

7 RAZVOJ KLJUČNIH KOMPETENC PROJEKTA Z UPORABO IGRIFIKACIJE, RESNIH IGER IN LARP NA TEČAJIH ZA NIZKO USPOSOBLJENE ODRASLE

V tem delu publikacije se bomo osredotočili na posebne dejavnosti in igre, ki podpirajo razvoj ključnih kompetenc projekta. Kompetence bodo obravnavane ločeno. Dejavnosti in igre so bile izbrane in ustvarjene ob upoštevanju razpona tečajev in raznolikosti sodelujočih ciljnih skupin. Zato bomo v večini primerov najprej predstavili okvir dejavnosti, v katerega lahko vstavimo določeno vsebino glede na trenutno temo tečaja ali namen izobraževalca.
Naš cilj je bil ustvariti sklop dejavnosti, ki bodo izobraževalcem pomagale oblikovati tečaj in motivirati udeležence. Poleg tega lahko te dejavnosti na zabaven način prispevajo k razvoju ključnih kompetenc projekta

7.1 Priprava izobraževalca

Močno priporočamo, da pri izbiri dejavnosti najprej upoštevate strukturo in vsebino tečaja. Vsaka dejavnost zahteva svoj čas in je ne smete krajšati (npr. skrajšati čas refleksije) samo zato, da jo boste lahko uvrstili v program. Poleg tega morate upoštevati tudi čas, ki ga potrebujete za pripravo dejavnosti in materialov.

Pogosto vprašanje se glasi: "Kakšna je ustrezna starostna sestava skupine, upoštevajoč tudi specifične potrebe udeležencev glede vsebine tečaja?" Če delate s skupino mladih udeležencev, bodo igre vedno dobrodošel del tečaja. Če delate z udeleženci različnih starosti, izberite skupinske dejavnosti tako, da lahko starejši udeleženci delijo svoje izkušnje, mlajši pa igrajo vlogo aktivnih raziskovalcev in vodnikov. Pri delu s starejšimi udeleženci je veliko odvisno od vaših izkušenj in uspešnega prepoznavanja potreb skupine - dobro izbrana, preprosta in odlično pripravljena dejavnost je lahko dobrodošla popestritev tudi v tovrstni skupini. Vztrajajte še naprej.

Ko je struktura vašega tečaja pripravljena in imate dovolj časa za integracijo dejavnosti, lahko razmislite o tem, v kateri del tečaja jo boste vključili.
Dejavnost za prebijanje ledu je primerna za začetek tečaja za medsebojno spoznavanje v skupini. Če se v skupini med seboj že poznajo, lahko tovrstno dejavnost uporabite kot uvod v temo tečaja ali kot povezavo s prejšnjo temo. Dejavnosti, ki so primerne za prebijanje ledu, naj bodo kratke in enostavne, saj je njihov namen spraviti udeležence v dobro razpoloženje, da se med seboj pogovorijo ali pa povečati njihova pričakovanja glede vsebine tečaja.

Nasprotno pa se daljša in zahtevnejša dejavnost običajno bolj obnese med glavnim delom tečaja. Najpogosteje je cilj dejavnosti zgraditi zaupanje in dobre odnose v skupini ali vaditi spretnosti. Za izboljšanje odnosov in zaupanja priporočamo skupinske dejavnosti ali sodelovalne igre - pomagajo pri

ustvarjanju varnega okolja brez tekmovalnosti in prinašajo veselje ob skupinskem rezultatu. Če želite vaditi spretnosti, priporočamo uporabo iger LARP ali dejavnosti, namenjenih manjšim skupinam ali parom, saj ponujajo dovolj prostora za usposabljanje.
Bodite pazljivi pri uporabi iger LARP! Priprava je običajno zahtevnejša od priprave tradicionalnih igralnih dejavnosti, večje pa so tudi zahteve do udeležencev. Zato preden začnete izvajati LARP razmislite o časovnih omejitvah tečaja in o ravneh spretnosti udeležencev.

Igrifikacijo je mogoče vključiti tudi v fazo refleksije. Ne glede na to, ali gre za razmislek po delu usposabljanja, razpravo ali podajanje povratnih informacij na koncu tečaja, interaktivni način pri udeležencih spodbuja željo po izražanju ali prispevanju k rezultatom. Oblika igrifikacije ne sme zasenčiti glavnega cilja, to je pridobiti mnenja članov skupine. Zato priporočamo uporabo preprostih in vizualnih dejavnosti (slikanje, ustvarjanje grafov, miselnih vzorcev in tabel, podeljevanje točk ali elektronskih značk, izražanje medsebojnih pohval ipd.).

V poglavju o igrifikaciji smo omenili dejstvo, da je medsebojno povezovanje dejavnosti ključnega pomena. Dejavnosti lahko medsebojno povežemo skozi zgodbo, z zbiranjem točk za dosego določenega števila točk ali dostopati do drugih delov tečaja, z uporabo lestvic osebnega napredka, ki kažejo izboljšanje rezultata ali položaja (udeleženec napreduje z izvajanje posameznih dejavnosti in učenjem novih spretnosti). Odlično orodje za ustvarjanje novih dejavnosti med tečajem so tudi igrifikacijske karte.

7.2 Posebne dejavnosti

Popolno bazo podatkov o vseh dejavnostih najdete v dodatnih spletnih gradivih. Na voljo so različne dejavnosti glede na značilnosti vaše skupine ali njene izobraževalne potrebe. Za namene te publikacije vedno navajamo več primerov vsake kompetence.

7.2.1 Pismenost

7.2.1.1 2 resnice in laž

- **Časovni okvir dejavnosti: 15 - 25 min**
- **Število udeležencev: neomejeno**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu, spoznavanje drugih, tematsko usposabljanje, refleksija**

Udeleženci (za navdih) prejmejo podporna besedila v zvezi s temo tečaja. Njihova naloga je poiskati dve zanimivi resnični informaciji in ponuditi eno izmišljeno informacijo. Delajo lahko individualno ali v manjših skupinah.
Po pripravljalni fazi nastopi igra. Vsak udeleženec na glas prebere svoje tri informacije, drugi pa glasujejo in se odločijo, katere trditve se zdijo neresnične. Če ekipa odkrije neresnično trditev, dobi eno točko. Zmaga ekipa z največ točkami.
Med to dejavnostjo lahko delimo nekaj o sebi z namenom, da se predstavimo in spoznamo druge člane skupine. Pravila ostajajo enaka.

7.2.1.2 Kahoot

- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 15 min**
- **Število udeležencev: neomejeno**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu, spoznavanje drugih, tematsko usposabljanje, ocenjevanje**

Kahoot je prosto dostopna platforma, ki ljudem omogoča izdelavo evalvacijskih vprašalnikov (v obliki mobilne aplikacije ali spletne strani). Kahoot je orodje, s katerim lahko izobraževalec ustvari vprašanja, udeleženci pa nanje odgovarjajo. Udeleženci lahko izberejo vzdevek ali uporabniško ime. Za odgovarjanje morajo uporabiti svoj mobilni telefon. Odgovarjajo lahko samostojno ali v skupini. Na vprašanja lahko odgovarjajo večkrat, kar je prednost, saj podpira učni proces. Izobraževalec lahko prilagodi časovni okvir odgovarjanja, spreminja možne odgovore, dodaja fotografije ali video posnetke itd. Zmaga udeleženec, ki doseže najvišji rezultat.
Čeprav je bila aplikacija prvotno namenjena učenju, jo mnogi uporabljajo za ustvarjanje testov, osredotočenih na področja kulture, iger, blagovnih znamk in podobno.

7.2.1.3 Tekaški narek

- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 25 min**
- **Število udeležencev: pari, skupine (3)**
- **Mesto v tečaju: tematsko usposabljanje, pomnjenje in prenos informacij**

Cilj te dejavnosti je karseda hitro in natančno prenesti besedilo nareka na svoj list papirja. Za narek pripravimo besedilo, ki se nanaša na vsebino našega tečaja (npr. navajanje zakonov, priročnik, zanimive informacije, predpisi in drugo). Besedilo namestimo na drugo stran sobe, nasproti mesta, kjer stoji skupina.
Naloga ekipe (2 do 3 osebe) je, da izvirno besedilo napiše na svoj list papirja čim hitreje in čim bolj natančno. Lahko določimo vloge v ekipi - pripovedovalca in zapisovalca, ali pa se člani ekipe pri izvajanju vlog izmenjujejo.

Pri originalnem listu z besedilom sme istočasno stati samo en član ekipe. Ničesar ne sme ne zapisati ne fotografirati; besedilo se prenaša samo s pomočjo pomnjenja. Zaradi varnosti je udeležencem dovoljeno samo hoditi, ne pa tudi teči.
Ocenjujemo hitrost in pravilnost na novo zapisanega besedila.
Med razpravo lahko udeležence vprašamo o uspehu njihove strategije, o delitvi vlog, kako so delali s spominom in kako so uspeli posredovati pravilne informacije.
Besedilo nareka lahko uporabljamo še naprej, saj ga vsi udeleženci zdaj dobro poznajo.

7.2.2 Matemtična pismenost

7.2.2.1 Računanje s pomočjo aplikacije Photomath

- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 15 min**

- **Število udeležencev: pari, skupine (3 - 12)**
- **Mesto v tečaju: tematsko usposabljanje**

S to mobilno aplikacijo se lahko naučite skoraj vseh matematičnih operacij. Izobraževalec predlaga matematični problem, ki ga je treba rešiti (enačbe, odstotki ...). Vsak udeleženec problem zapiše in fotografira oz. skenira z uporabo aplikacije Photomath. Nato najhitrejši udeleženec drugim članom skupine razloži, kako rešiti problem, pri čemer aplikacije ne uporablja več. Igra se ponovi 5-krat. Izobraževalec po potrebi udeležence popravi.

7.2.2.2 Sledilci

- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 15 min**
- **Število udeležencev: pari, skupine (3)**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu, spoznavanje drugih, tekmovanje**

Kot slavni sledilci imate na videz enostavno nalogo: napovedati morate sled, ki jo za seboj pusti kocka po vrsti natančno določenih potez. Narišite sled.
Skupino razdelite na manjše ekipe in vsaki ekipi dajte kocko. Ekipe nato izžrebajo navodila za premikanje njihove kocke. Glede na poteze, ekipe poskušajo kar najbolj natančno zabeležiti sled, ki jo za seboj pusti kocka. (Udeleženci lahko narišejo smer pik na kocki - to je še posebej pomembno za števili dve in tri).

Na primer: kocko postavite tako, da spredaj vidite število pet, zgoraj število ena, in na desni število štiri. Kocko zvrnite dvakrat v desno, trikrat nazaj, enkrat v levo in dvakrat nazaj.
Ekipa osvoji eno točko za vsako pravilno razkrito sled. Lahko označite polja za dvojno število točk ali iz številk na bonus poljih ustvarite posebno kodo (in jo uporabite v drugi dejavnosti).

7.2.2.3 Graditelji

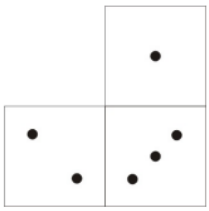
- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 15 min**
- **Število udeležencev: pari, skupine (3)**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu, spoznavanje drugih, competition**

Vaša naloga je na podlagi navodil zgraditi zgradbo iz vseh kock tako, da zgradba izpolnjuje različne parametre (če na stavbo gledamo z različnih perspektiv).
Pripravite kocke in navodila, ki določajo, katerim parametrom mora ustrezati stavba (če nanjo gledamo z različnih perspektiv). Oblika stavbe ni pomembna. Bistvo je naslednje: koliko številk (pik), katere številke (pike) ali kakšna vsota naj bi bila vidna po zaključku gradnje.

Skupino razdelite na manjše ekipe. Vsaka ekipa izbere navodila za svojo zgradbo in dobi 6 kock. Lahko priredite hitrostno tekmovanje ali pa pustite, da ekipe rešijo naloge samostojno. Med kasnejšo razpravo lahko analizirate postopke posameznih ekip – kako so prišli do rešitve, kakšne težave so nastopile pri komunikaciji, kaj se je izkazalo za uspešno, kakšna je bila njihova strategija, kako so si razdelili vloge itd.
Ta kratka dejavnost lahko služi kot enostaven uvod oz. vaja za dejavnost poimenovano “Pipeline Post”. V tem primeru predlagamo, da po končani nalogi namesto točk vsaki ekipi razdelite materiale, potrebne za drugo dejavnost (glej opis igre “Pipeline Post”).

Vzorčni primeri:

- **Iz šestih kock zgradi zgradbo po lastni izbiri tako, da bo vsota pik 18 (gledano od zgoraj).**
- **Iz šestih kock zgradi zgradbo po lastni izbiri tako, da bo vsota pik 10 (gledano od zgoraj), zgradba pa bo imela točno 3 nadstropja.**
- **Iz šestih kock zgradi zgradbo po lastni izbiri tako, da bo vsota pik maksimalna (gledano od zgoraj).**
- **Zgradi zgradbo iz kock, da bo izgledala kot je prikazano na sliki (gledano od zgoraj):**



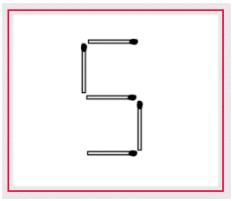
Kakšno je največje število nadstropij, ki jih lahko ima ta zgradba?
Kakšno je najmanjše število nadstropij, k jih lahko ima ta zgradba?
Kakšno je največje število nadstropij, ki jih lahko ima ta zgradba, gledano z desne strani in ne z vrha?

7.2.2.4 Uganke z vžigalicami

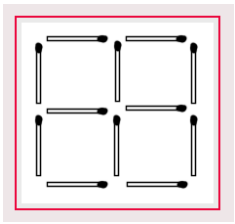
- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 15 min**
- **Število udeležencev: posameznik, pari, skupine (3)**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu, spoznavanje drugih, tekmovanje**

Vaša naloga je z uporabo omejenega števila vžigalic sestaviti določeno obliko. Vendar pa ne smete premakniti vseh vžigalic, le nekatere od njih.
Vnaprej pripravite vzorčna navodila, ki določajo, kakšno obliko morajo udeleženci ustvariti z vžigalicami. Za večjo varnost lahko namesto vžigalic uporabite zobotrebce ali lesena nabodalca. Skupino razdelite na manjše ekipe. Vsaka ekipa izbere 3 primere navodil. Zmaga ekipa, ki prva dokonča vse naloge in sestavi predpisane oblike.

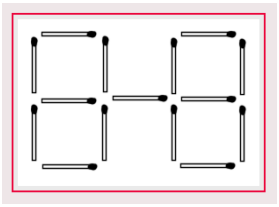
Vzorčni primeri:



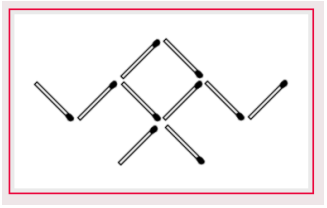
Na sliki vidite številko pet, sestavljeno iz vžigalic. Ali lahko premaknete vžigalice tako, da bo nastala številka šestnajst? Premaknete lahko poljubno število vžigalic, ne smete pa jih prelomiti.



Na sliki vidite več kvadratov, sestavljenih iz vžigalic. Vaša naloga je premakniti tri vžigalice tako, da bodo na sliki le trije kvadrati, sestavljeni iz vžigalic.
Pogoj: porabiti morate vse vžigalice (nobene ne smete odstraniti). Kvadrati morajo biti enake velikosti.



Na sliki vidite račun 8 - 8, sestavljen iz vžigalic, ter štiri kvadratke, ki tvorijo dve osmici. Ali lahko premaknete dve vžigalici tako, da bo na sliki šest (poljubno razpostavljenih) kvadratov?
Pogoj: porabiti morate vse vžigalice (nobene ne smete odstraniti). Ne smete jih prelomiti.



Na sliki vidite lastovko, sestavljeno iz vžigalic. Lastovka leti proti severu (gor). Vaša naloga je premakniti le tri vžigalice tako, da bo lastovka letela proti jugu (dol).

7.2.3 Digitalna (računalniška) pismenost

7.2.3.1 Dejavnost 'Imam težavo'

- **Časovni okvir dejavnosti: 40 min ali več**
- **Število udeležencev: pari, skupine (3 - 12)**
- **Mesto v tečaju: spoznavanje drugih, ustvarjanje zaupanja v ekipi, tematsko usposabljanje**

Na začetku tečaja izobraževalec od udeležencev zbere informacije, ki se nanašajo na računalniško pismenost. Preprosto povedano, izobraževalec lahko udeležencem postavi naslednja vprašanja: »Pri čem potrebujete pomoč? Kaj konkretno vas moti pri delu z računalnikom? Kakšno situacijo z računalnikom ali mobilnim telefonom morate rešiti?".

Te informacije o potrebah udeležencev so nato združene v večje smiselne enote. Udeleženci ustvarijo skupine po dva udeleženca ali več (največ 5). Skupine izberejo nalogo, za katero želijo najti odgovore. Nato udeleženci delajo z računalnikom in na internetu iščejo rešitve. Njihov cilj bo ustvariti priročnik: vizualni, opisni, grafični ipd. Priročnik lahko po koncu dejavnosti posredujejo drugim udeležencem, ki potrebujejo ta navodila.

7.2.3.2 Dejavnost 'Odkleni svoj računalnik'

- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 15 min**
- **Število udeležencev: neomejeno**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu**

Izobraževalec udeležencem dodeli katero koli uganko. Uganka naj se nanaša na eno od izobraževalnih tem. Stopnja in težavnost uganke mora ustrezati stopnji spretnosti udeležencev. Pomembno je, da udeleženci po razrešitvi uganke dobijo kodo. S to kodo lahko dostopajo do računalnika, ki ga bodo uporabljali za delo med usposabljanjem oz. izobraževalnim procesom. Kodo (geslo za prijavo) jim lahko po razrešitvi uganke posreduje izobraževalec ali pa je koda samodejni rezultat razrešitve uganke.

7.2.3.3 QR kode

- **Časovni okvir dejavnosti: 5 - 15 min**
- **Število udeležencev: neomejeno**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu, spoznavanje drugih, ustvarjanje zaupanja v ekipi, tematsko usposabljanje**

Ta dejavnost ima veliko različnih možnih uporab v izobraževalnem procesu. Izobraževalec pripravi navodila in jih pretvori v QR kodo. Teh nalog je lahko več; lahko sledijo druga drugi ali pa predstavljajo posamezne sestavne dele. QR kode lahko vsebujejo hipertekstne povezave do različnih izobraževalnih gradiv, ugank, šal in sestavljank, povezave do zanimivih spletnih strani, preusmeritve na druge QR kode itd.

Cilj je pri udeležencih vzbuditi radovednost glede vsebine naslednje QR kode. Med usposabljanjem lahko ta dejavnost deluje kot pobuda za udeležence, da se vključijo v nadaljnje dejavnosti, in jih hkrati motivira pri učenju.

7.2.3.4 Uporabne aplikacije

- **Časovni okvir dejavnosti: 15 - 25 min**
- **Število udeležencev: skupine (3 - 12)**
- **Mesto v tečaju: dejavnost za prebijanje ledu, spoznavanje drugih, ustvarjanje zaupanja v ekipi, tematsko usposabljanje**

Udeleženci delijo informacije o uporabnih mobilnih ali računalniških aplikacijah, ki jih poznajo. Razložijo, zakaj so aplikacije zanje koristne in kako jih uporabljajo v praksi.

Izobraževalec udeležence usposabljanja prosi, naj pogledajo na svoj mobilni telefon ali računalnik in drugim opišejo določeno aplikacijo, ki jim pomaga v vsakdanjem življenju.

Primer: "Ime mi je Janez Novak. V svojem mobilnem telefonu imam aplikacijo, imenovano 'Rešilni avto'. Ta aplikacija mi pomaga, če se mi kaj zgodi. Na primer, če bi padel, si zlomil nogo in začutil nenadno slabost, ali če bi bil priča prometni nesreči in bi želel poklicati rešilca. Aplikacija izgleda takole in jaz sem ji mirnejši, saj vem, da lahko vedno pokličem pomoč. Priporočam, da namestite to aplikacijo, saj deluje po vsej Evropi."

Na podoben način se udeleženci izmenjujejo, drug drugemu kažejo aplikacije in razlagajo, katere so zanje pomembne in zakaj bi lahko bile koristne tudi za druge.

Vpeljemo lahko tudi točkovanje. Na primer: "Za aplikacijo, ki jo imam samo jaz, bom prejel 10 točk, če jo priporočim drugim. Za aplikacijo, ki jo ima več udeležencev tečaja, bom prejel samo 5 točk." Zmaga oseba, ki za koristne nasvete prejme največ točk.

Cilj te dejavnosti ni samo, da se zna udeleženec izražati, ampak tudi, da zna pomagati drugim s priporočanjem uporabnih mobilnih ali računalniških orodij oz. aplikacij.

7.3 Nasveti za praktično uporabo

7.3.1 Priprava modela za lastni tečaj

Pri pripravi tečaja z uporabo igrifikacije in iger/drugih dejavnosti vam priporočamo, da upoštevate strukturo tečaja in da vse načrtujete vnaprej. Integracije igre ne prepustite naključju: "Ali mi bo uspelo pravočasno ali pa ne." Igro smiselno vključite v tečaj in posebno pozornost namenite njeni pripravi (glejte poglavje 5.1 Priprava izobraževalca). Navajamo primer vključevanja igralnih dejavnosti v tradicionalen tečaj (Tabela 3), za primerjavo pa tudi primer integracije v izkustveni tečaj (Tabela 4).

Tabela 3 – Integracija igralnih dejavnosti v strukturo tečaja usposabljanja.

Del tečaja	Čas	Način dela	Vsebina	Cilji	Oblika
Uvod	10 min	Predstavitev izobraževalca	Tema dneva, cilji, urnik(časovni razpored)	Sharing contents and training structure	Predavanje
Razlaga vsebine in strukture tečaja usposabljanja	20 min	Skupinska razprava v krogu	Imena, motivacija in osebni cilji udeležencev	Spoznavanje članov skupine, spodbujanje ustvarjalnosti	Karte *Dixit*, predstavitev sebe na podlagi izbora ilustracije (o meni, moji hobiji, moji cilji, moja pričakovanja itd.)
Teoretični sklop	45 min	Predstavitev izobraževalca, razprava	Glede na temo	Razumevanje osnovnih načel, usmerjenost v koncepte	Predavanje, učni materiali, QR kode z dodatnimi informacijami
Usposabljanje	45 min	Skupinsko delo, individualno delo, skupinska razprava	Glede na temo	Preizkušanje načel, odpravljanje pomislekov, opredelitev možnosti za osebno uporabo v praksi	Družabna igra
Kosilo	60 min				
Teoretični sklop	45 min	Predstavitev izobraževalca, razprava	Glede na temo	Razširitev osnovnih načel, ustvarjanje modelov za prakso	Predavanje, učni materiali
Usposabljanje	45 min	Delo v parih skupinska razprava	Glede na temo	Naučiti se, kako se odzvati v vzorčnih situacijah	Vaja, igra s kartami z vzorčnimi primeri situacij
Zaključek	10 min	Predstavitev izobraževalca	Povzetek glavnih točk, razdelitev dodatnih materialov in nalog za naslednje srečanje	Obnovitev ključnih informacij, umestitev v kontekst, medsebojna povezanost z drugo temo	Povzemanje

Refleksija	20 min	Skupinsko delo	Pridobitve, zanimive ugotovitve, ´aha´ trenutki, praktična uporaba	Motivacija za uporabo novih informacij v praksi, motivacija za obisk nadaljevalnih tečajev	Skupinska razprava v krogu, ustvarjanje grafa zadovoljstva

Tabela 4 – Struktura izkustvenega tečaja.

Del tečaja	**Čas (min)**	**Način dela**	**Vsebina**	**Cilji**	**Oblika**
Uvod	10	Predstavitev izobraževalca	Predstavitev izobraževalca, dnevni program, časovni razpored	Udeleženci približno vedo, kaj lahko pričakujejo, in so sproščeni	Predavanje
Prebijanje ledu + pričakovanja	20	Skupinska razprava v krogu	1. Uvod 2. Kaj udeleženci pričakujejo od programa, kaj se želijo naučiti 3. Vsakdo se glede nečesa pohvali	Spoznavanje skupine in osebnih ciljev, pozitivno razmišljanje in vzdušje	Vsakdo vnaprej na listek post-it zapiše svoj cilj, ki ga z drugimi deli kmalu zatem
Ogrevalna dejavnost	30	Medsebojna interakcija udeležencev (celotna skupina / manjše skupine / pari)	Glede na temo	Nadaljnje spoznavanje udeležencev, vzpostavljanje zaupanja in dobrega vzdušja pred razpravami o temah	Igra ali druga interaktivna dejavnost
Odmor	15				
Tematska igra/ izkušnja	45 - 60	Medsebojna interakcija udeležencev (celotna skupina / manjše skupine / pari)	Glede na temo	Izkušnja, skozi katera se bo odrazila določena tema	Družabna igra
Refleksija	30	Oblika refleksije, ki jo izbere izobraževalec	Glede na temo – izobraževalec vodi s pomočjo vprašanj ipd.	Spoznavanje dejstev o temi, prikazanih med igro; dojemanje, kaj smo se naučili in kako lahko nove ugotovitve uporabimo v praksi	Glede na vrsto refleksije

Kosilo					
Poživitvena igra	10	Dejavnost, pri kateri udeleženci stojijo, se premikajo itd.	Glede na ustvarjalnost izobraževalca	Spodbuditev udeležencev po kosilu	Skupinska dejavnost
Tematska igra / izkušnja	45 - 60	Medsebojna interakcija udeležencev (celotna skupina / manjše skupine / pari)	Glede na temo	Igranje igre v povezavi s temo tečaja	Tekmovalna igra
Refleksija čustev	5	Oblika refleksije, ki jo izbere izobraževalec	Kratka refleksija čustev	Udeleženci delijo takojšnje vtise in čustva	Glede na vrsto refleksije
Odmor	15				
Izčrpna razprava na temo	30 - 45	Razprava ali druga oblika refleksije pod vodstvom izobraževalca	Glede na temo	V podporo uresničevanju novih spoznanj v praksi. Kaj natančno lahko udeleženci spremenijo v svojem življenju? Vsakdo bi se moral zavezati, da bo nekaj naredil (prvi korak ....)	Glede na sestavo skupine (skupinska razprava / samostojen razmislek + deljenje z drugimi, ...)
Dejavnost za spodbujanje pozitivnih čustev	30	Medsebojna interakcija udeležencev (celotna skupina / manjše skupine / pari)	Prenašanje pozitivnih sporočil, medsebojno spoštovanje	Dan, ki ste ga preživeli skupaj, zaključite na prijeten in pozitiven način	Skupinsko ustvarjanje (npr. snemanje videa, ustvarjanje kolaža, pisanje sporočil na hrbet …)
Zaključna razprava	30	Skupinska razprava v krogu	Razprava o tem, kaj so se udeleženci naučili v povezavi z začetnimi pričakovanji	Zaključek dneva	Deljenje z drugimi

7.3.2 Pogosta vprašanja in težave izobraževalcev pri delu z igrami in igrifikacijo med usposabljanjem

Udeleženci sprašujejo: "Zakaj naj bi igrali igro? Saj smo vendar odrasli." - S posamezniki se lahko osebno pogovorite in jih povprašate o njihovih razlogih. Sodelovanje v igri je vedno prostovoljno. Omogočite jim drugačno vlogo, npr. vlogo 'opazovalca', ki bo zapisoval pomembne trenutke in pomagal pri razpravi o dejavnosti.

Udeležencev ne morem pripraviti do sodelovanja, ne želijo opravljati dejavnosti. - Osnovno pravilo je, da ne morete nikogar prisiliti k igranju igre; udeležba je vedno prostovoljna. Preden pa daste udeležencem pravico do proste izbire, poskrbite za motivacijo za igro ali dejavnost (zgodba, glasba, kostumi; igro vnaprej razprostrite pred udeleženci, da jo bodo lahko videli; predstavite igro kot presenečenje ali ekipni izziv). Poleg tega, če pojasnite, zakaj bodo udeleženci igrali igro in kaj lahko med igro poskusijo in se naučijo, jih bo večina razumela sporočilo.

Kako naj udeležence razdelim v skupine? Če se med seboj poznajo, se ne želijo ločiti. – Skupino razdelite glede na vrsto dejavnosti (dejavnosti, ki temeljijo na znanju, ustvarjalne dejavnosti, dejavnosti za prebijanje ledu, itd.). Če se morajo udeleženci spoznati, je smiselno ustvariti skupine iz naključno izbranih udeležencev. V tem primeru lahko uporabite npr. vlečenje kart, barv, ali katero koli drugo kreativno tehniko za naključno razdelitev udeležencev v skupine. Če ste že pričeli s temo, lahko ustvarite "gnezda" glede na mesta, kjer udeleženci sedijo. Določite lahko tudi število oseb na skupino in udeležencem pustite, da se razdelijo sami.

Dogaja se, da skupina nemočno opazuje igro in ne počne ničesar. – Skupini lahko pomagamo tako, da dodatno razdelimo vloge, saj delitev pripomore k dinamičnosti skupinskega dela (vodja, zapisnikar, zaključevalec, ustvarjalec, opazovalec, pobudnik, raziskovalec, borec in podobno). Priporočamo, da zastavljate odprta vprašanja in z njihovo pomočjo vodite skupino do neke dejavnosti: "Kakšen je vaš cilj? Kaj lahko storite, da izpolnite svoj cilj? Na kakšen način ga boste dosegli? Kdo je za kaj odgovoren?".
Izobraževalec lahko del svojega časa nameni temu, da na začetku pomaga določeni skupini. Če pa je izobraževalec odgovoren za več skupin, svojega časa ne sme nameniti samo eni skupini. V idealnem primeru bi morala imeti vsaka skupina svojega vodjo/facilitatorja, ki bi med igro skrbel za udeležence in jim nudil potrebno podporo.

V moji skupini je problematičen posameznik, ki škoduje celotni skupini. – Bodite pozorni na tega problematičnega posameznika, povprašajte ga za mnenje, pustite mu, da prispeva k razpravi. Med dejavnostjo naj prevzame posebno vlogo (opazovalca).

Udeleženci se pozno vračajo z odmorov, se predolgo zadržujejo in povzročajo zamudo. – Takoj na začetku določite pravila za udeležence in jih prosite, naj bodo točni. Na to pravilo jih opomnite pred vsakim odmorom in določite točen čas, ko naj se vrnejo v predavalnico.

Skupina je uživala v igri, vendar facilitacija ni uspela, saj nihče ni želel govoriti. - Najprej naj se udeleženci pogovarjajo po trije skupaj ali v svojih skupinah. Razpravljajo naj o igri: ali je bila igra zabavna in ali so bili uspešni. Med skupine porazdelite vprašanja in prosite udeležence, naj nanje odgovorijo: najprej skupaj po skupinah, nato ta vprašanja znova postavite vsem in delite, kaj so udeleženci ugotovili med igro.

Ali obstaja postopek, po katerem lahko razložim pravila igre? Pogosto se srečujem s skrbmi udeležencev, da igre ne bodo razumeli. - Priporočamo, da pravila razložite, kot da bi pripovedovali zgodbo. Predstavite osnovna pravila in pričnite igrati 'poskusni krog', v katerem lahko podrobneje razložite pravila. Poskusna igra bo udeležencem v pomoč, saj jo bodo lahko preizkusili in skozi igranje tudi bolje razumeli.

Pripravil sem zanimivo igrifikacijo v obliki iskanja namigov, vendar igra ni uspela, ker nihče ni vedel, kaj storiti. Kako naj predstavim dejavnosti na način, da ne bom razkril preveč in da bodo vsi razumeli, kaj morajo storiti? - Vi kot avtor popolnoma razumete celoten mehanizem igre. Vendar ga je treba udeležencem predstaviti na čim bolj enostaven način. Uporabite informacijske grafike ali zgodbo, vse temeljito razložite in udeležencem natančno povejte, kaj morajo razrešiti ali storiti.

Skupini je igra zelo všeč, vendar je čas potekel. Ali naj prekinem igro, ne glede na posledice? - Odvisno od cilja dejavnosti. Če je bil cilj dosežen tudi brez dokončanja igre in imate dovolj materiala za razpravo, lahko igro končate. Če pa je skupini bolj pomembno, da nalogo zaključi, doživi uspeh/neuspeh ipd., lahko za dokončanje dejavnosti namenite dodaten čas.

Ne upam si dodeliti naloge ali igre, saj mi je neprijetno pred starejšimi udeleženci. - Vi ste tisti, ki ustvarja vzdušje, verodostojnost in smiselnost dejavnosti. Kot izobraževalec imate potrebno avtoriteto. Če so vaše dejavnosti podrobno izdelane in povezane s programom, ni razloga, da bi vas skrbelo ali da bi morali zagovarjati svoje odločitve.

Kako naj vem, ali vse poteka dobro? - Po energiji v skupini lahko spoznate, da gre vse dobro: udeleženci so zadovoljni z delom, ki ga opravljajo, so motivirani, razpravljajo med seboj, tema jih zanima in želijo o njej govoriti še več.

Igra je izpadla drugače, kot sem želel oz. pričakoval. – V takem primeru morate kot izobraževalec pokazati svoj profesionalni pristop. Morate se prilagoditi skupini in njenim potrebam ter analizirati, kaj se dogaja / kaj se je zgodilo do zdaj, zakaj se je to zgodilo in kam vodi ter kaj se lahko iz tega naučimo. Ne morete vsega načrtovati 100%, lahko pa izsledke izkušnje spremenite v korist skupine

VIRI (članki, publikacije)

PALEČKOVÁ, J., TOMÁŠEK, V., BASL, J. Hlavní zjištění výzkumu PISA 2009 – Umíme ještě číst? Praha: ÚIV, 2010.
SNOW, C. E., & SWEET, A. P. Reading for Comprehension. V A. P. Sweet, & C. E. Snow (ur.), Rethinking Reading Comprehension. New York: The Guilford Press, 2003.

Internetni viri:

Bartle´s Players Types for Gamification. Pridobljeno s https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification
Classcraft: https://www.classcraft.com/
Class-Dojo: https://www.classdojo.com/
Duolingo: https://en.duolingo.com/
European Commission Working Paper and Recommendations from Digital Literacy High-Level Expert Group, 2008. Pridobljeno s http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/docs/digital_literacy/digital_literacy_review.pdf
FABIAN BUCK, Marc. Gamification of Learning and Teaching in Schools – A Critical Stance. 2017. Pridobljeno s https://journals.hioa.no/index.php/seminar/article...
Gamified UK: https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/amp/
Gramotnosti ve vzdělávání. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2010. Pridobljeno s http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2010/02/Gramotnosti-ve-vzd%25C4%259Bl%25C3%25A1v%25C3%25A1n%25C3%25AD1.pdf>. ISBN 978-80-87000-41-0
Habitica: https://habitica.com/static/home
HSIN-YUAN HUANG, Wendy; SOMAN, Dilip: A Practitioner's Guide To Gamification Of Education . 2013. Pridobljeno s [https://www.catcat.com/student/activity/312967].
Kahoot!: https://kahoot.it/
KATZ, I. Testing Information Literacy in Digital Environments: The ETS iSkills™ Assessment, Information Technology and Libraries, September 2007. Pridobljeno s http://library.ias.edu/hs/ssstheme/20081218_ICT%20.pdf
Kolbov učni krog: https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html
Koncepce matematické gramotnosti ve výzkumu PISA 2003, ÚIV, Praha, 2004. Pridobljeno s https://www.csicr.cz/getattachment/cz/O-nas/Mezinarodni-setreni-archiv/PISA/PISA-2003/Koncepce-matem-gramotnosti-publikace.pdf
KOŠTÍŘOVÁ, Renáta a Jarmila NOVOTNÁ. Sirkové hlavolamy (na procvičování logických a kombinatorických schopností a logické představivosti žáků). Plzeň: Pedagogické centrum, 1997. ISBN 80-7020-002-2.
Learning Battle Cards: https://learningbattlecards.com/
MENTLÍK, Petr: Prostorová představivost - tangram, stavby z hracích kostek. Letní škola matematiky a fyziky 2018. Pridobljeno s https://kma.ujep.cz/administrace/uploads/4beda63.pdf
MethodKit: https://methodkit.com/
Mindbloom: https://www.youtube.com/watch?v=ezZxHCYezqM&feature=youtu.be
PRIPOROČILO EVROPSKEGA PARLAMENTA IN SVETA z dne 18. decembra 2006 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje. Pridobljeno s https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=PL
PROCHÁZKOVÁ, Ivana. Metodický portál, Články: „Co je čtenářská gramotnost, proč a jak ji rozvíjet?“ [na spletu]. 18. 01. 2006. [cit.29. 12. 2010.]. ISSN 1802-4785. Pridobljeno s http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/446/CO-JE-CTENARSKA-GRAMOTNOST-PROC-A-JAK-JI-ROZVIJET.html
Quest to Learn. Pridobljeno s https://www.q2l.org/?__cf_chl_jschl_tk__=4afa278758a83b58ebd671948320418771d0fc9b-

1594105699-0-AWwCIMNvczY9_n6plPMd-3gcPqqO573NRNyNpC4r8UHXLxub6eqIhXeICK0w5I0XSiFIt4lug2mB6jH1J-jKSiHsMCpgjXzznE7JbuQ237YTbOpChLrhBmjtXxZufQoxEcIFwRhpKMpwqnPIUc_QrNjtT9Cj_mM-lnJdSrPmoAWVkVjQGR8csIWyaZ_XZgYAVcGZfJFAn3frkim9SK0ouMS04w26WrEAtSK6mkTGX7o332ywv7296yji1tj2CHGwmCNLZCQFkRm55tj4qfOHGSKNXiClUSYsfoSEVvHKfVsPRTHfdR7nRisWfQEl7tJWZ_urVOTKjE7aQa9rwB2S8bY
RECOMMENDATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning. Pridobljeno s http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF
Ribbon Hero: https://spreadsheeto.com/ribbon-hero/
RÝDL, Vojtěch: Gamifikační systémy a jejich integrace v organizaci. Praha: VŠE, 2016. Pridobljeno s https://www.itspy.cz/wp-content/uploads/2016/11/IT_SPY_2016_paper_49.pdf
SAK, Petr; SAKOVÁ, Karolína. Počítačová gramotnost a způsoby jejího získávání. *Lupa.cz*, 2006. Pridobljeno s https://www.lupa.cz/clanky/pocitacova-gramotnost-zpusoby-ziskavani/
Socrative: https://www.socrative.com/
ŠINDELÁŘ, Jan. Počítačová gramotnost v ČR - unikátní průzkum znalostí populace. *Živě.cz*, 2005. Pridobljeno s https://www.zive.cz/Clanky/Pocitacova-gramotnost-v-CR---unikatni-pruzkum-znalosti-populace/sc-3-a-126364/default.aspx
TEKINBAŞ, Katie Salen. et al. Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids. 2010. Pridobljeno s [https://mitpress.mit.edu/books/quest-learn].
The Birth of Gamification. 2018. Pridobljeno s https://www.growthengineering.co.uk/the-birth-of-gamification
Toglic: https://www.toglic.com/en/
Yu-kai Chou: Actionable Gamification: https://yukaichou.com/gamification-book/
https://hadanky-a-hlavolamy.webnode.cz/products/logicka-uloha-se-sirkami-pet-na-sestnact/
https://cs.wikipedia.org/wiki/SWOT
https://cs.wikipedia.org/wiki/Persony_(design_služeb)
http://www.oecd.org/site/piaac/
Metodický portál RVP: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogický_lexikon/E/E-U-R
Inspiromat Prázdninové školy Lipnice: Handouty pro pedagogy - zážitková pedagogika. Pridobljeno s http://pslold.psl.cz/projekt-klicovy-rok/tymoveprojekty/docs/handouty_2013_final.pdf
https://is.muni.cz/el/1441/jaro2012/CJ2MP_JAM2/um/E-U-R.pdf
PILAŘOVÁ, Zuzana. Zážitková pedagogika a její přístup k výchově a vzdělávání u dětí a mládeže. Èeské Buďjovice: JÈU. 2007. Pridobljeno s https://theses.cz/id/zta38m/downloadPraceContent_adipIdno_9358
https://cs.wikipedia.org/wiki/Reflexe_v_pedagogice
HÁJKOVÁ, Eliška. Faktory reflexe rozvojového programu v českém kontextu. Olomouc: FFUP. 2017. Pridobljeno s https://library.upol.cz/i2/i2.entry.cls?ictx=upol&plang=cs&pretty=csg&repo=upolrepo&key=51883677010
GREENWAY, Roger. Your Guide to Active Reviewing. Active Reviewing. Pridobljeno s https://reviewing.co.uk/learning-cycle/the-active-reviewing-cycle.htm
Lidé v pohybu. Jak vést reflexe. Pridobljeno s https://lidevpohybu.eu/metodika/program-jak-to-zvladnout/jak-vest-reflexe/
Skautský institut. Metodika. Zpětná vazba po aktivitách. Pridobljeno s https://www.skautskyinstitut.cz/metodika/zpetna-vazba-po-aktivitach/
Hnutí Brontosaurus ORCHIS Brno: http://orchis.brontosaurus.cz/akce/ohb0506/Reflexe.pdf
Centrum pro demokratické učení, o.p.s. hra Hodnotící terč: https://cedu.cz/hra/hodnotici-terc