

Gamifying the Classroom with Minecraft, Gamebooks, and Treasure Hunts

Erasmus+ KA1

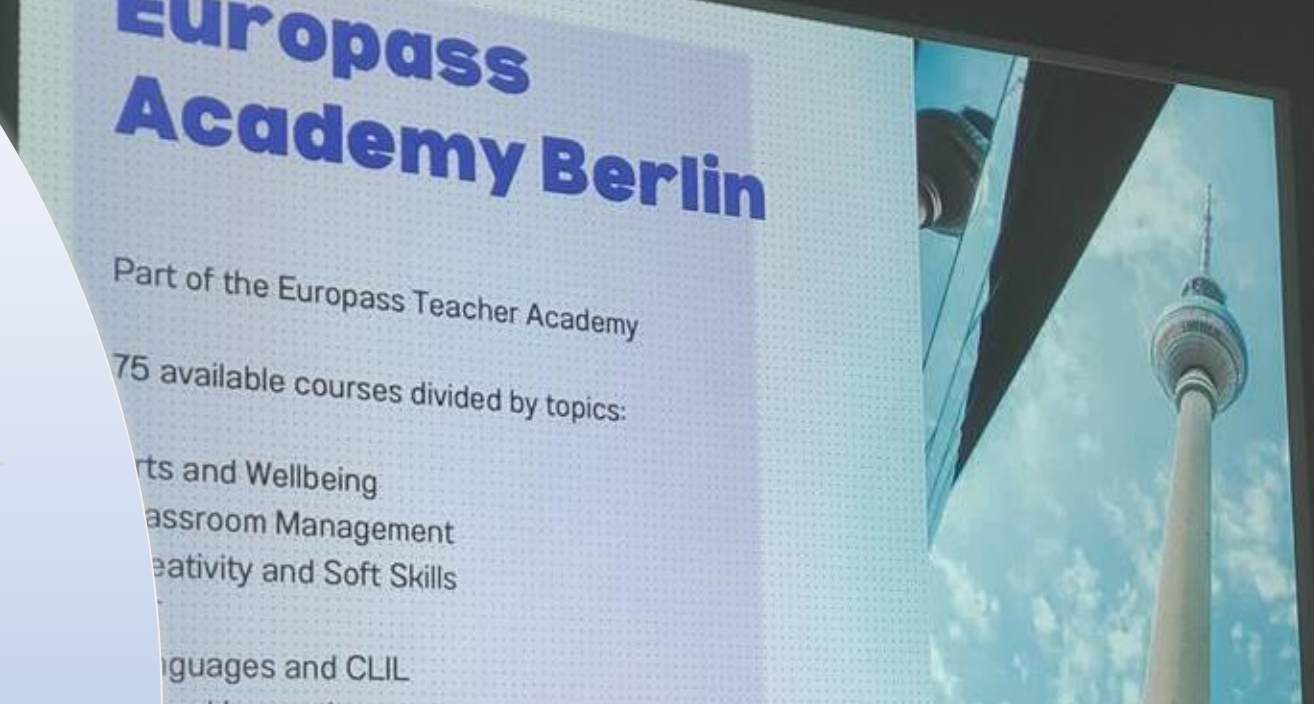
Berlin on 09th October to 14th 2023.



**Sufinancira
Europska unija**



- 1. DAN
- upoznavanje, igre za zagrijavanje
- predstavljanje škola
- uvod u „*Game Based Learning*”
- *Learning Outcomes*- Ishodi učenja...



College Professor

Ryan L. Schaal



What my friends think I do



What my students think I do



What my colleagues think I do



What my parents think I do



What I think I do



What I actually do





“Paris is always
Paris, and Berlin is
never Berlin”.

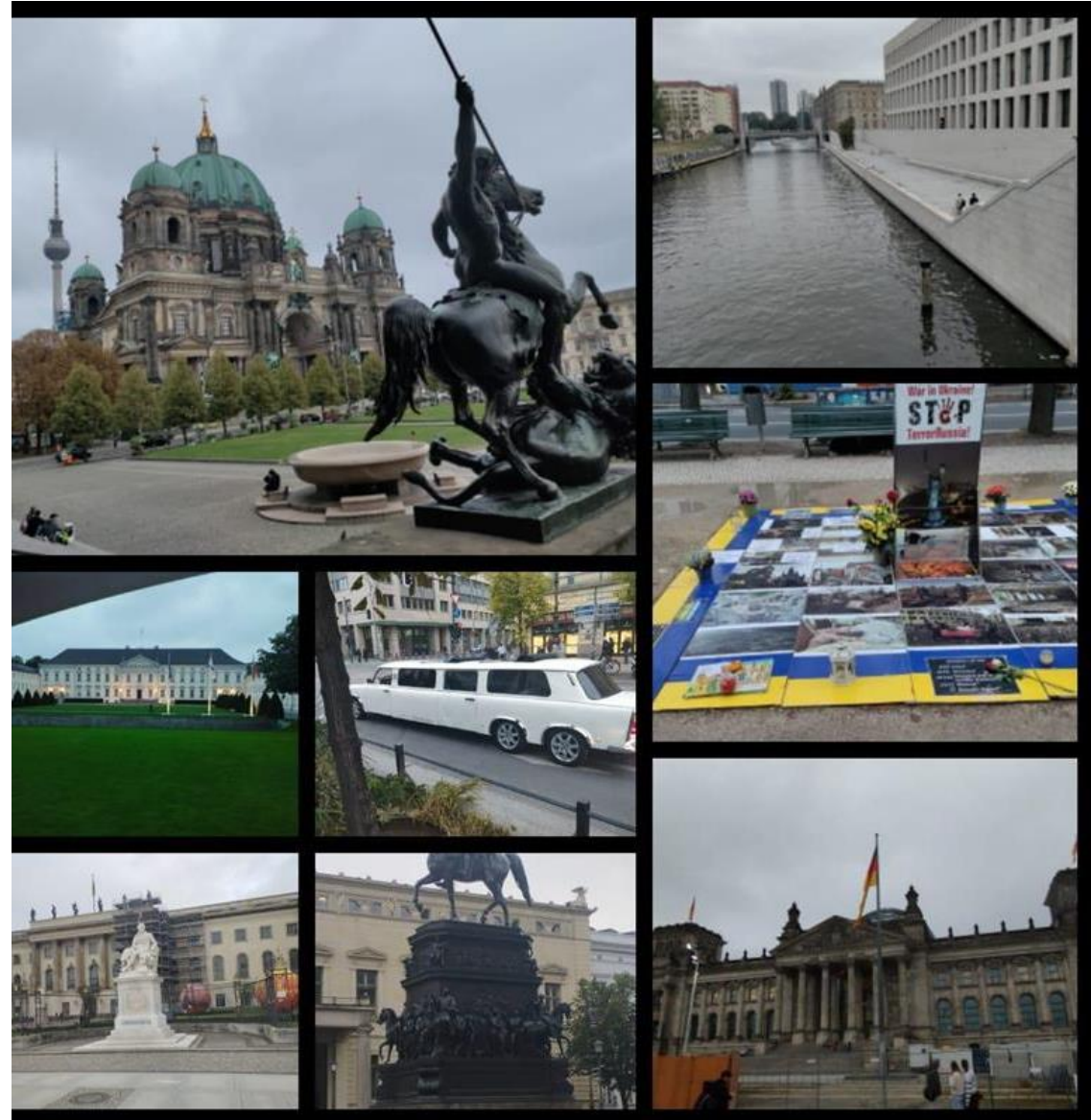
– French Culture
Minister Jack Lang in
2001

BERLIN



Kulturni obilazak grada:

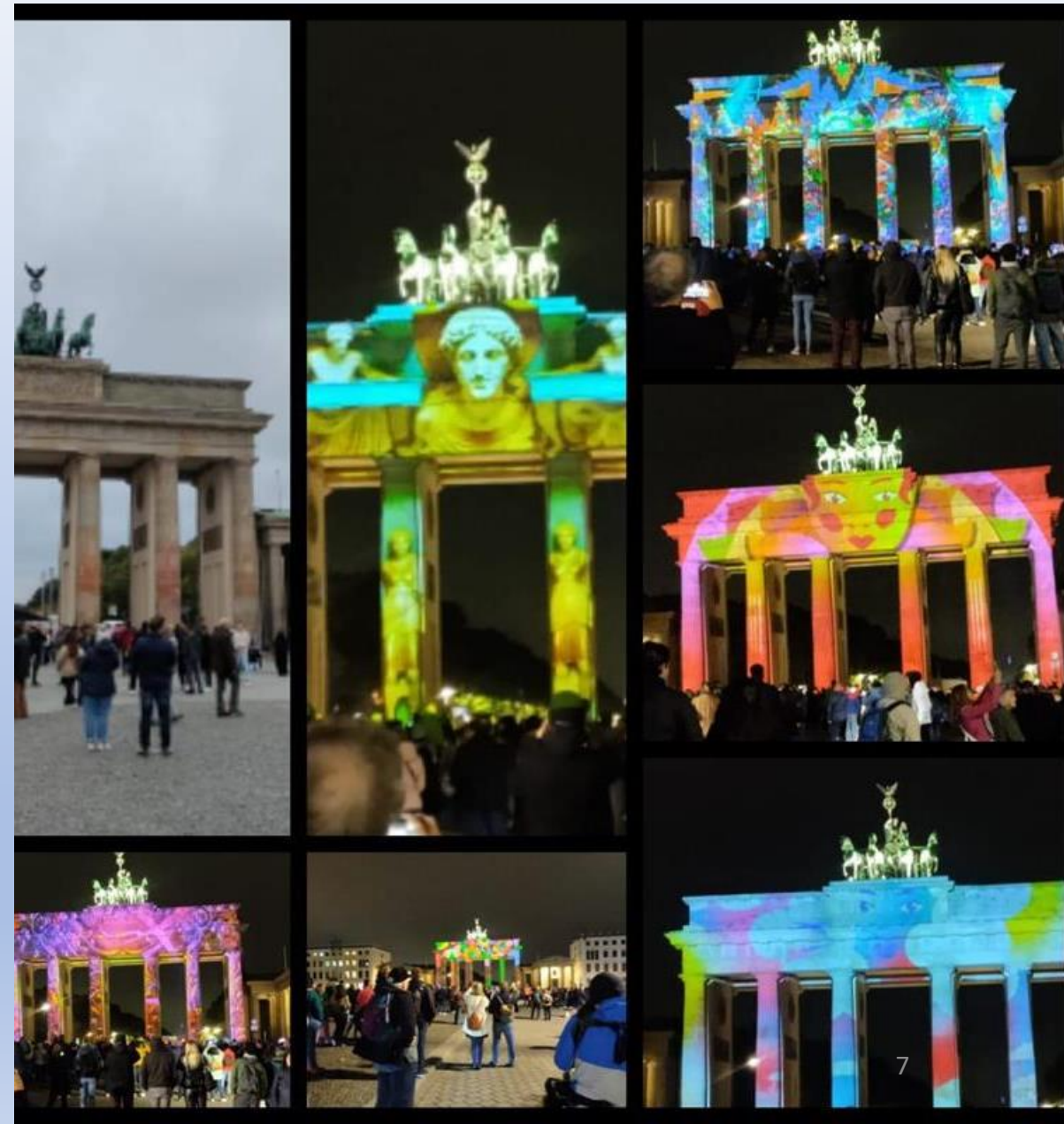
- Rotes Rathaus
- Muzejski otok
- Aleksanderplatz



- Televizijski toranj



- Brandenburška vrata i festival svjetla



LEGO

- ◆ Create random Lego characters
- ◆ Write a fantasy story about the character
- ◆ Place your character in the game. What your game is teaching students about?



2. Dan
10.10.2023.

LEGO i
Storytelling,
Minecraft

- Kreiraj svoj karakter u igri.
- Napiši priču o svom karakteru.
- Kreiraj lik.
- Što poučava tvoja priča?
- Što čini privlačnu igru?



Gemifying the Classroom with Minecraft

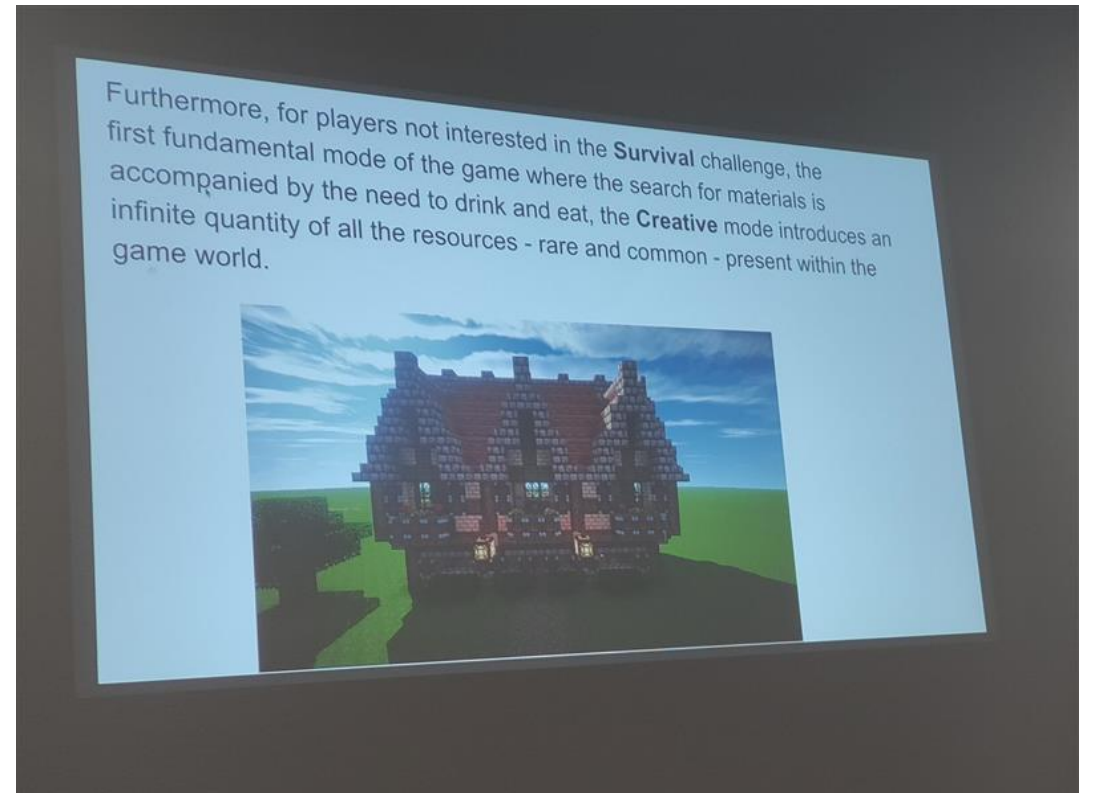
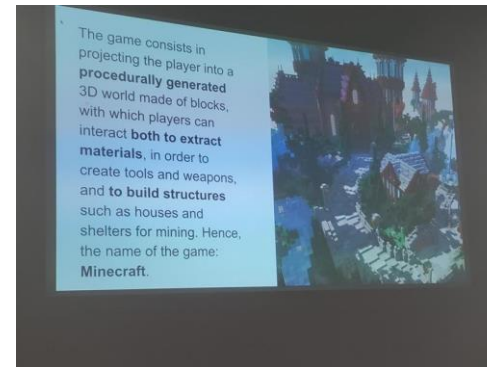
- Aktivnost: Upoznavanje s *Minecraft* sučeljem i okruženjem

Što je to Minecraft?

- Minecraft je „*sandbox igra*” koju je 2009. godine razvio Švedski programer Markus "Notch" Persson. Izvorno zamišljena kao igra na pregledniku koja je realizirana u programskom jeziku „*Java script*”, uspjeh igre doveo je do posljedične ekspanzije na drugim sustavima i platformama za igranje, stvarajući koegzistenciju različitih verzija, od kojih je svaka bila namijenjena specifičnoj ciljnoj platformi. *Minecraft* je danas jedna od najigranijih igara ikada s pikom od 738 milijuna globalnih korisnika.

Što je to Minecraft?

U Minecraftu, igrači istražuju svijet izgrađen od kockica, proceduralno generirani trodimenzionalni svijet s gotovo beskonačnim terenom. Igrači mogu otkrivati i izvlačiti sirovine, izrađivati alate i predmete te graditi strukture, zemljane radove i strojeve.

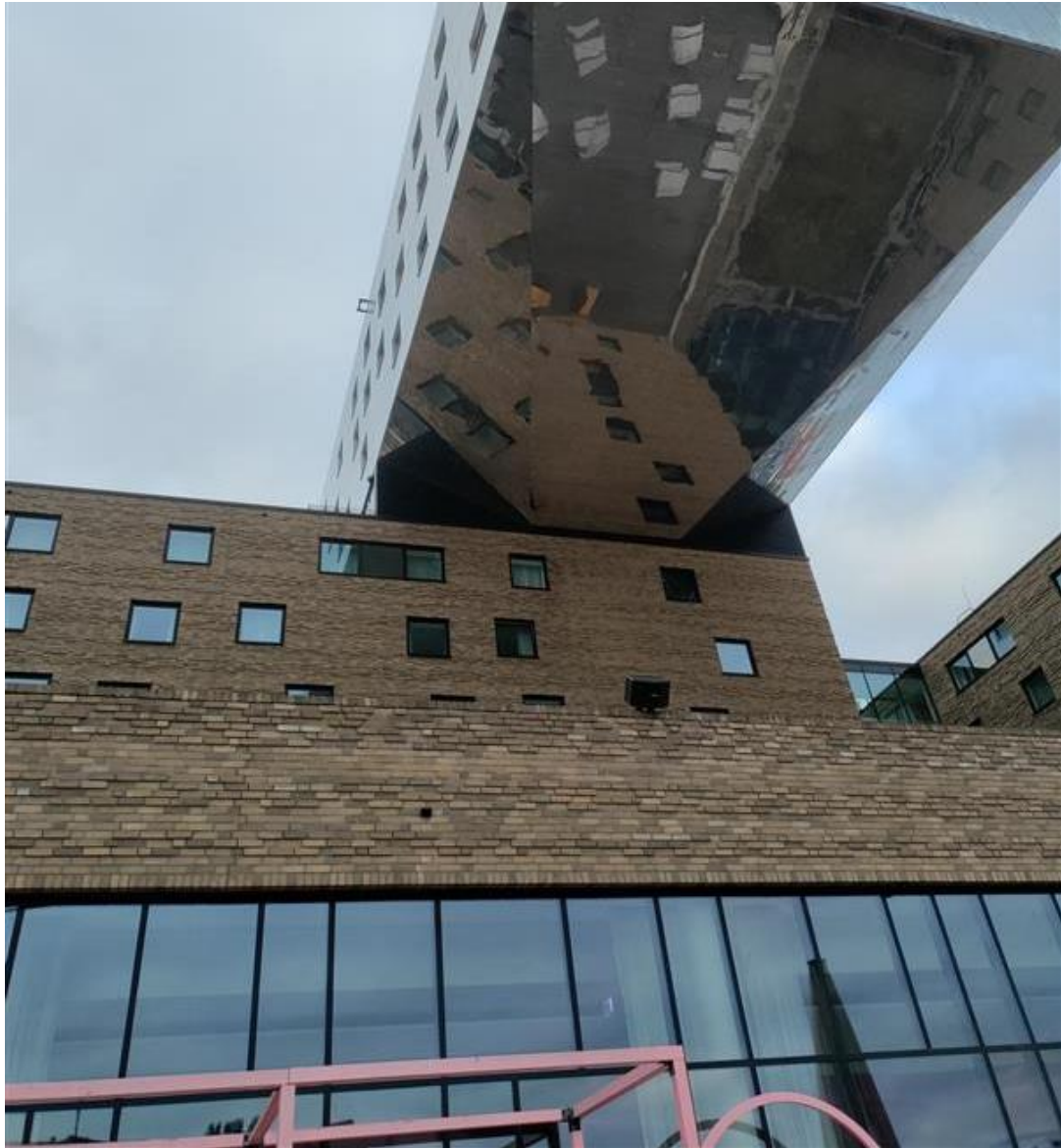


Berlinski zid





„Čovjek molekula“
Predstavlja tri gradske
četvrti i simbolizira
ujedinjenje istočnog i
zapadnog Berlina.





3. Dan

11.10.2023.

- „Digitalni građanin” -EU smatra važnim razvoj mladh i tehnologije odnosno mladi moraju biti uvođeni u digitalni svijet!
- Kako motivirati djecu za školu, kako ih uvesti u digitalno učenje i da budu svjesni opasnosti?

WHAT ARE INTERACTIVE FICTIONS?

- It is a format of literature, with its own style and rules, a bit like poetry or theater plays are.
- Actually, 'interactive fictions' is an umbrella term for a variety of formats, including choose-your-own-adventures, gamebooks, text-based adventures, graphic adventures, and narrative board games among the others.
- However, it all started from sparse roots, one of which is represented by gamebooks...

U skladu s tim razvoj čitanja i pisanja interaktivne fikcije ili *GameBooks* ...


Što je to Interaktivna fikcija?

To je književni oblik, sa svojim stilom i pravilima, kao poezija ili kazališne predstave. Zapravo, interaktivna fikcija je krovni pojam (*umbrella term*) za razne formate, uključujući:

- odaberi- svoju- vlastitu -avanturu, knjige igrice, grafičku avanturu, tekstualnu avanturu i govorne društvene igre
- No, sve je krenulo od posebnih korijena, a jedan od njih je knjiga igrice ili "*Gamebook*"

EVERYTHING STARTS WITH A STORY...

- In the 60', Edward Packard told stories every night to his two daughters.
- One night, he didn't know how to end his story...
- ... and each of his two daughter clamored for a different ending to his stories.

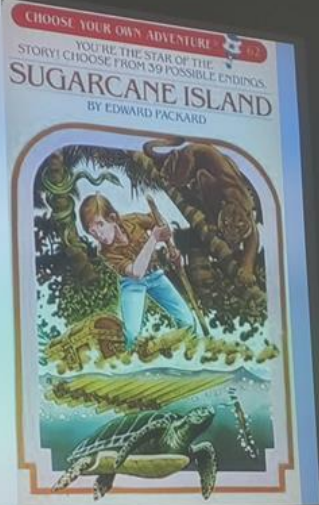


EVERYTHING STARTS WITH A STORY...

- Packard got the idea of a novel where the reader could choose how to make the story end.
- He later realized that the reader's choices need not be limited to the conclusion.

THE BIRTH OF "CHOOSE-YOUR-OWN-ADVENTURE"

- Packard wrote his first novel (*Sugarcane Island*) based on his innovative idea in 1969.
- He then invested a few years to advertise the novel but book publishers did not show much interest.
- Finally, Vermont Crossroads Press decided to publish *Sugarcane Island*.
- It was 1976... a new literature genre was born!



Interaktivna fikcija i *Gamebooks*

- Edward Packard- autor prve knjige koja ima više razvoja događaja
- *Choos-your-own-adventure*



- Od 1970. do 2010. razvoj interaktivne fikcije
- Uključuje se igrifikacija (kockice, pitalice..), strip, multimedija, grafika, digitalna tehnologija
- *Hybrid Gamebooks*-Kombinira elemente i drugih medija i tehnologija

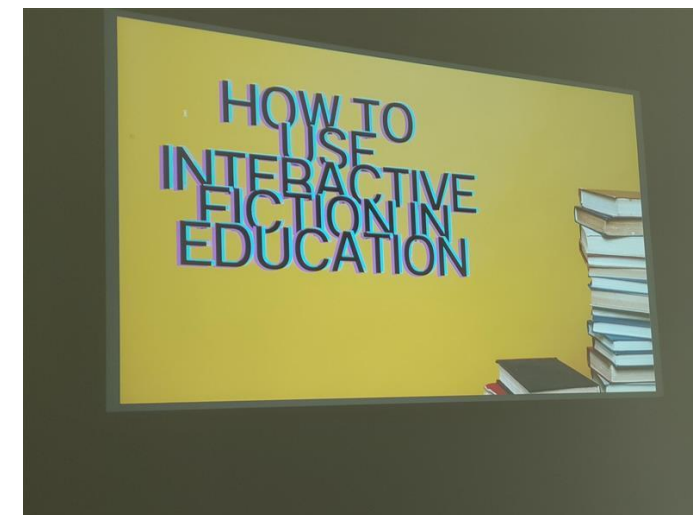
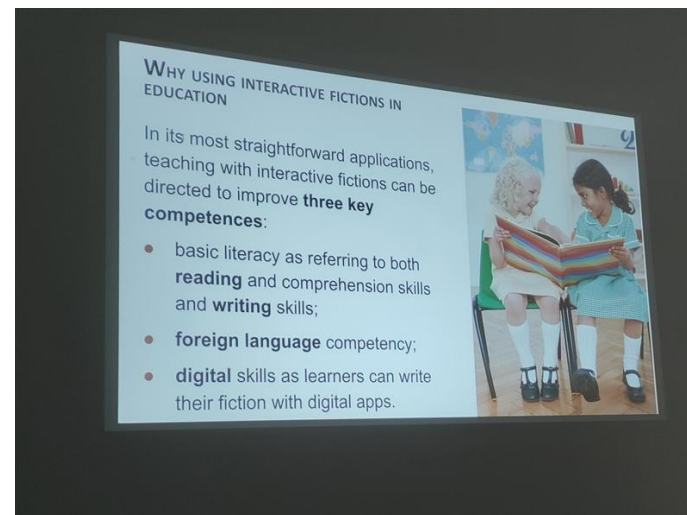
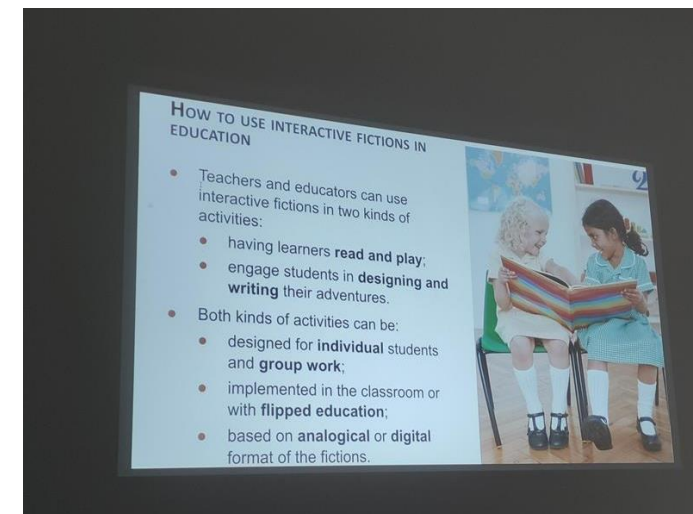
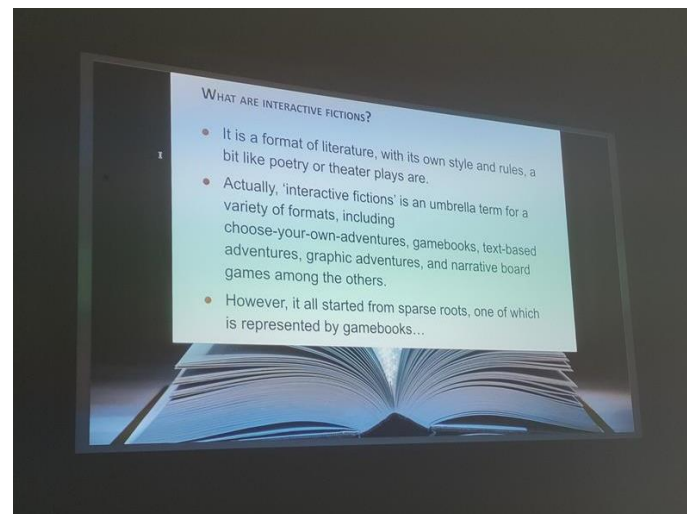
Četvrta generacija interaktivne fikcije, 2010. -danas:

THE FOURTH GENERATION OF INTERACTIVE FICTIONS

- **Hybrid Gamebooks (2010s-present):** The fourth and most recent generation of gamebooks **combine elements from other types of media and technology**, such as digital interactive fiction, video games, and augmented reality.
- These gamebooks are often available as mobile apps, interactive websites, and e-books, and often feature **social networking** and other online features.
- They often have **complex branching narratives**, intricate puzzles, and **multimedia elements** to enhance the reader's experience.
- They may also include elements of **gamification**, such as achievement systems and leaderboards.



Kako upotrijebiti interaktivnu fikciju u učenju?



Zašto koristiti interaktivnu fikciju u obrazovanju?

U najjednostavnijim oblicima primjene, poučavanje s interaktivnom fikcijom može se usmjeriti na poboljšanje triju ključnih kompetencija:

- osnovna pismenost koja se odnosi na vještine čitanja i razumijevanja te vještine pisanja
- poznavanje stranog jezika
- digitalne vještine da bi učenici mogli napisati svoj fikciju pomoću digitalnih aplikacija

Zastanite i razmislite!

Koje biste priče zamolili svoje učenike da napišu kako bi se upoznali s vašim predmetom?

Pause and **reflect**. What stories could you ask your learners to write to familiarize with your subject



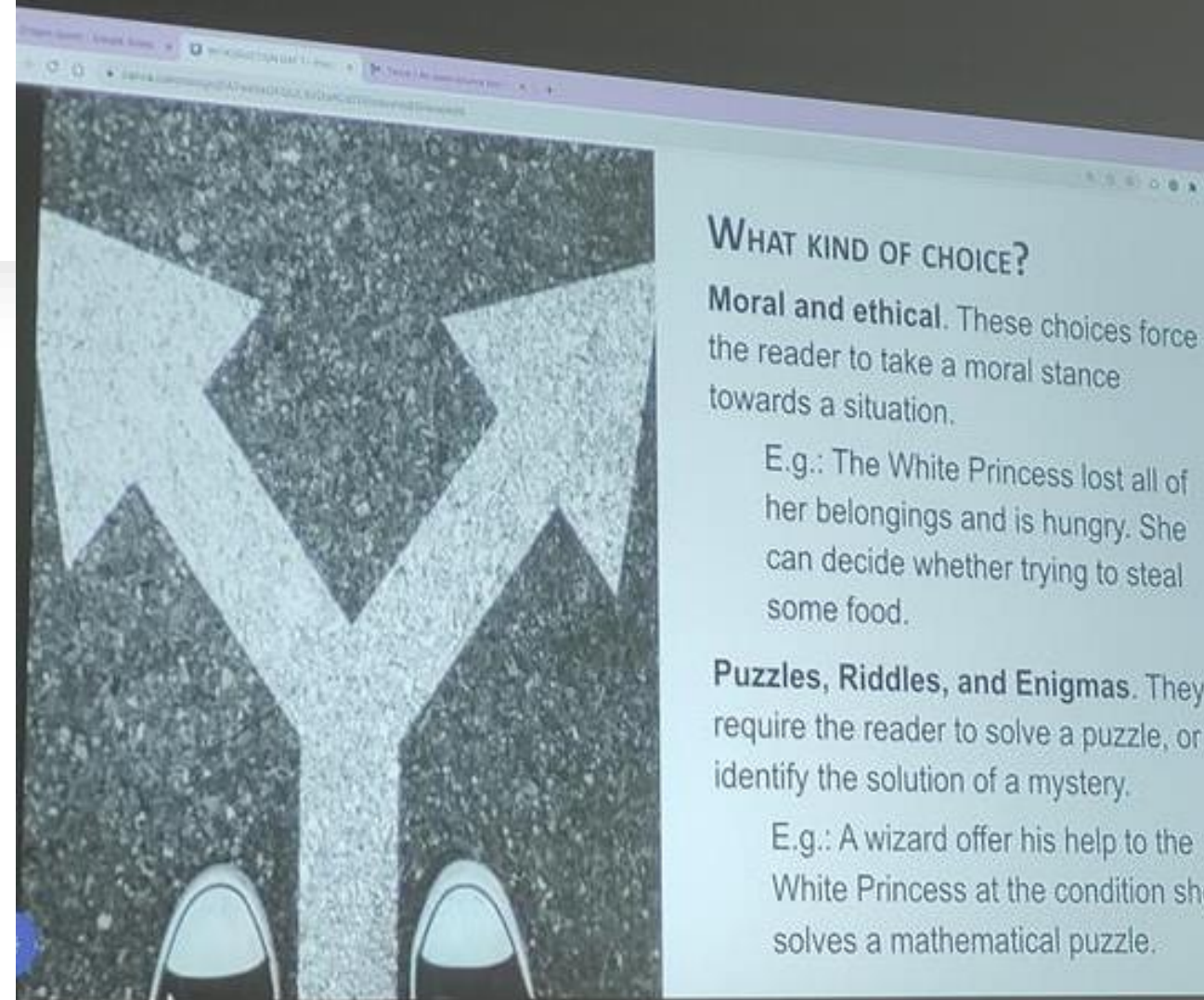
Kakav izbor može biti?

Moralni ili etički.

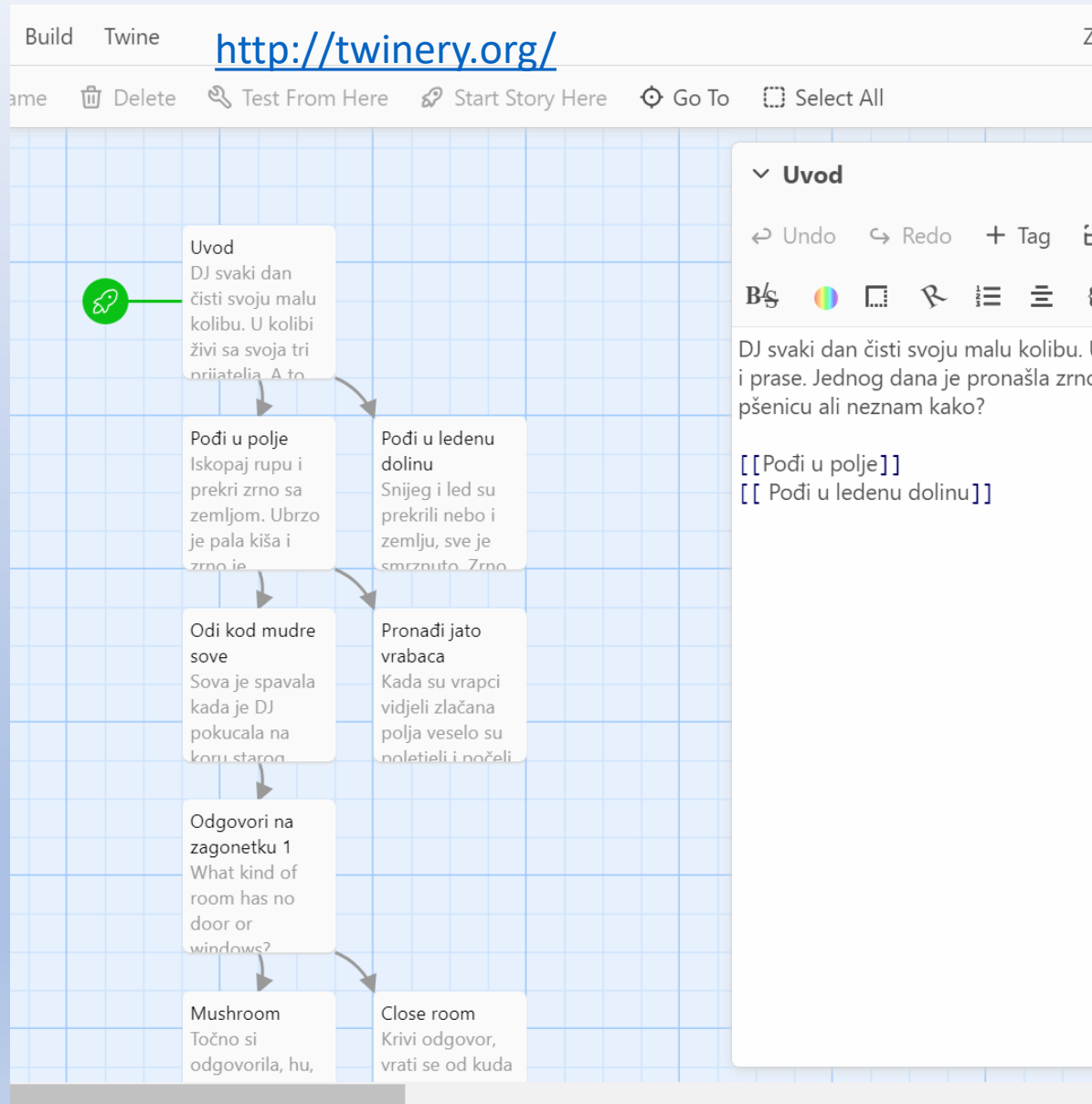
- Ove rečenice tjeraju čitatelja da zauzme moralni stav prema situaciji:
- npr. : Bijela princeza je izgubila sve svoje stvari i gladna je. Ona može odlučiti hoće li pokušati ukrasti hranu.

Pazle, zagonetke i enigme.

- Od čitatelja zahtijevaju da riješi zagonetku ili da identificira kako bi riješio misterij.
- npr. : Čarobnjak nudi svoju pomoć bijeloj princezi pod uvjetom da ona riješi matematičke zagonetke.



Aktivnost:



The screenshot shows a browser window with three tabs labeled 'DJ Hen'. The address bar shows the URL twinery.org/2/#/stories/7b87eda0-cd5e-42d7-a782-6b689810e3c8/test/84d24050-a9f6-4c33-b6a1-6a76ca9b9efe. The page content is a dark background with white text.

DJ svaki dan čisti svoju malu kolibu. U kolibi živi sa svoja tri prijatelja. A to su patka, mačka i prase. Jednog dana je pronašla zrno pšenice. Odjednom je povikala: želim posaditi pšenicu ali neznam kako?

Podi u polje

Podi u ledenu dolinu

~ No variables ~

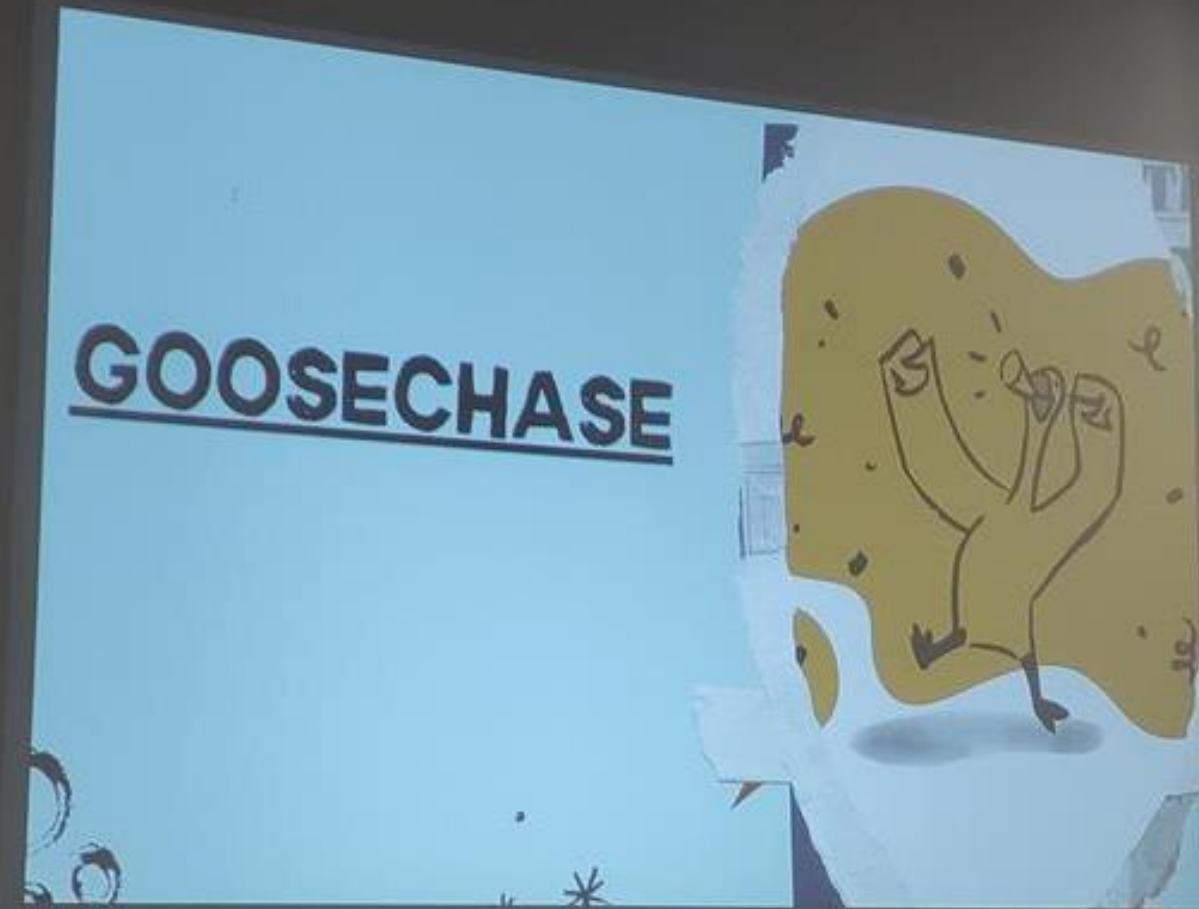
0 Variables 0 Enchantments 0

Turns: 1: Uvod

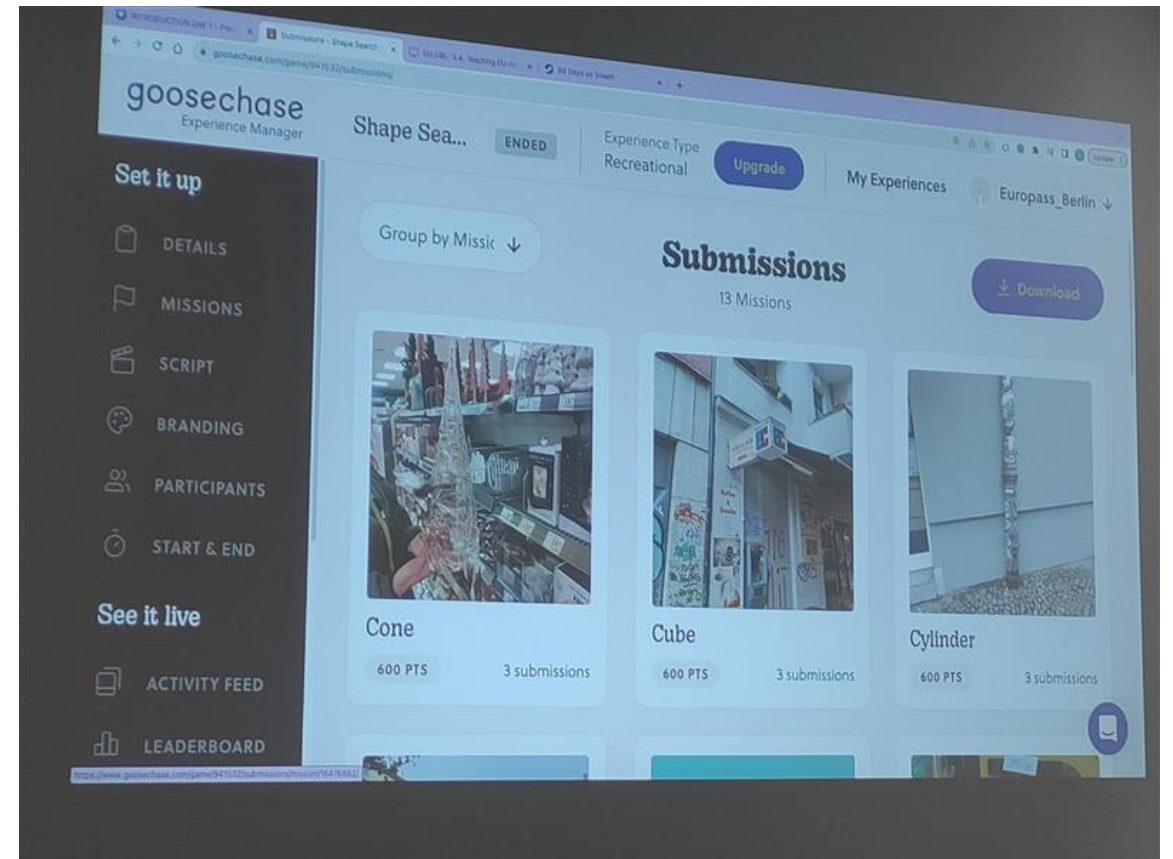
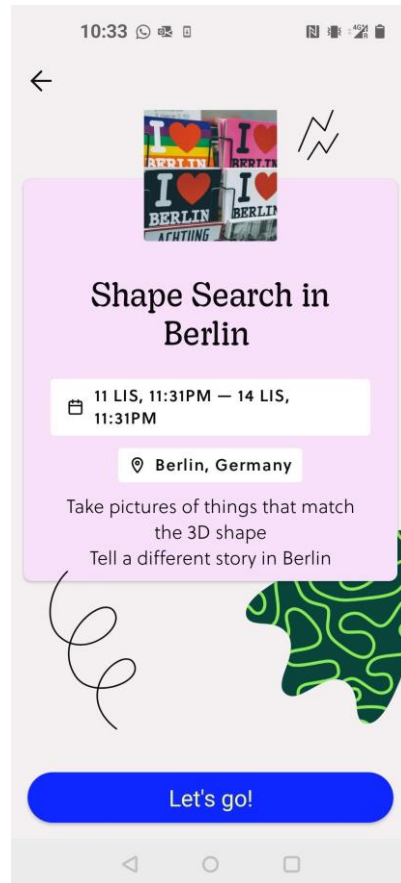


4. DAN- 12.10.2023. TREASURE HUNT- Gemify the Classroom

- *HUNT- Gemify the Classroom-*
Inspirirana lovom na čistače,
„Goosechase” je *online* platforma
koja vam pomaže stvoriti
interaktivna iskustva.

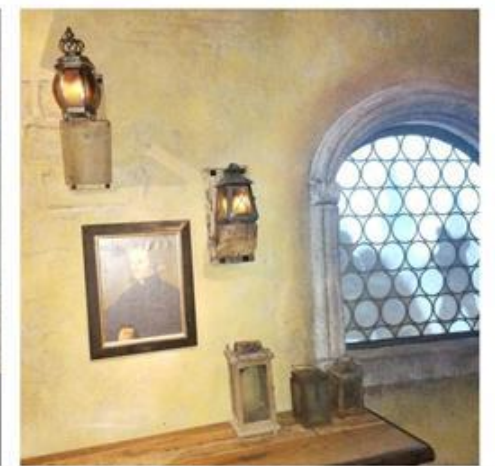


TREASURE HUNT- Gemify the Classroom

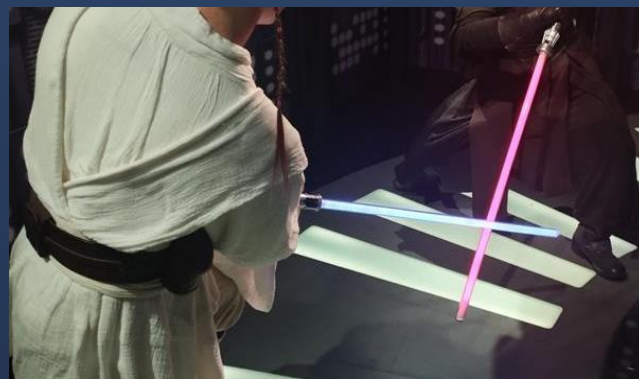


Deutsch Land Museum

Interaktivna
fikcija kroz
povijest...







GEMIFYING MINECRAFT AND GAMEBOOK

Naziv nastavne jedinice:

IGRAMO SE U MINECRAFTU
STVARAMO PRIČU
VJEŽBE RELAKSACIJE

OPIS NASTAVNE JEDINICE:

Opis nastavne jedinice
Ovih dana se u našoj zemlji obilježavaju "Dani kruha". Učenici će biti uvedeni na kreativan način u ovu problematiku. Biti će im ponuđeni softveri koje će proučavati, te će biti poticani da na kreativan način izrade svoje digitalne uratke. Prilikom rada će učenici voditi brigu o zdravlju kao digitalni građani EU.

DOMENE:

- B Računalno razmišljanje i programiranje
- C Tehnologija i komunikacije
- D e-Društvo

MATERIJAL::

- Računalo sa pristupom internetu
- Materijali s primjerima različitih alata i njihove upotrebe u komunikaciji
- Tehnologija poput pametnog telefona ili tableta (opcionarno)

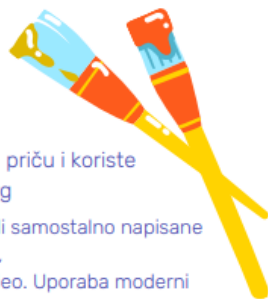
ZAGRIJAVANJE:

Čitamo klasičnu postojeću priču, postavljamo pitanja jeli postoji neka druga opcija razvoja fabule u priči... učenici kreiraju moguće grananje priče LEGO i story telling- odabir lika i pozornice



Aktivnosti i zadaci:

1. Učenici stvaraju interaktivnu priču i koriste softver twinery.org
2. Učenik kombinira pronađene ili samostalno napisane informacije, tekst i slike, animaciju, zvuk, video. Uporaba moderni multimedijjskih programa
3. Prema priči napiši algoritam i nacrtaj Dijagram toka
4. Izgradi pozornicu u Minecraft, napravi SCRATCH program
5. Modeliraj digitalnu bord game s Hyperlinkovima



Tijek sata:

Uvodni dio:

- čitamo priču izrađujemo pozornicu i biramo lika, stvaramo „Interaktivnu priču“:
 - stariji učenici u softveru Twinary
 - mlađi modeliraju u 3D Paint „bord game“ sa hiperlinkovima"

Glavni dio

- Prilagodi priču, napiši algoritam i nacrtaj Dijagram toka
- Izgradi pozornicu u Minecraft, napravi SCRATCH program

Završni dio

Prezentacije i refleksija – učenici daju svoje mišljenje o svom radu, učenici jedni druge vrednuju, učitelj na kraju



Brojčano vrednovanje:

Razina postignuća	Grafičko komuniciranje (digitalno modeliranje, crtanje shema i simbola, vizualno predočavanje...)	Digitalni dizajn (estetski izgled, primjenjivost i funkcionalnost)	Demonstracija, prezentacija)
-------------------	---	--	------------------------------

Planiranje, refleksija, evaluacija, zahvalnice...
5.dan
13.10.2023.



https://www.canva.com/design/DAFYTvHs1c/0AJCgbcEvZouwugwuDZEgQ/edit?utm_content=DAFYTvHHs1c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Sudjelovale:
Tanja Bogdanić i Silvana Pešut
Vitasović
Oš Borovje, Zagreb, Croatia
Erasmus+, 2023./2024.

Erasmus+
Obogaćuje živote, širi vidike.



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU