



Funded by  
the European Union



# „GameWork“ – žaidybinė namų darbų organizavimo ir atlikimo aplinka

2024 01 29, Kaunas



UNIVERSITY OF  
**PATRAS**  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ



UNIVERSIDADE  
DA MAIA



KAUNO JUOZO GRUŽIO  
MENO  
GIMNAZIJA



ΑΡΣΑΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ  
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS



AGRUPAMENTO  
DE ESCOLAS  
DE FREIXO

# Partnerystė (5 ES institucijos)

## Koordinuojanti institucija

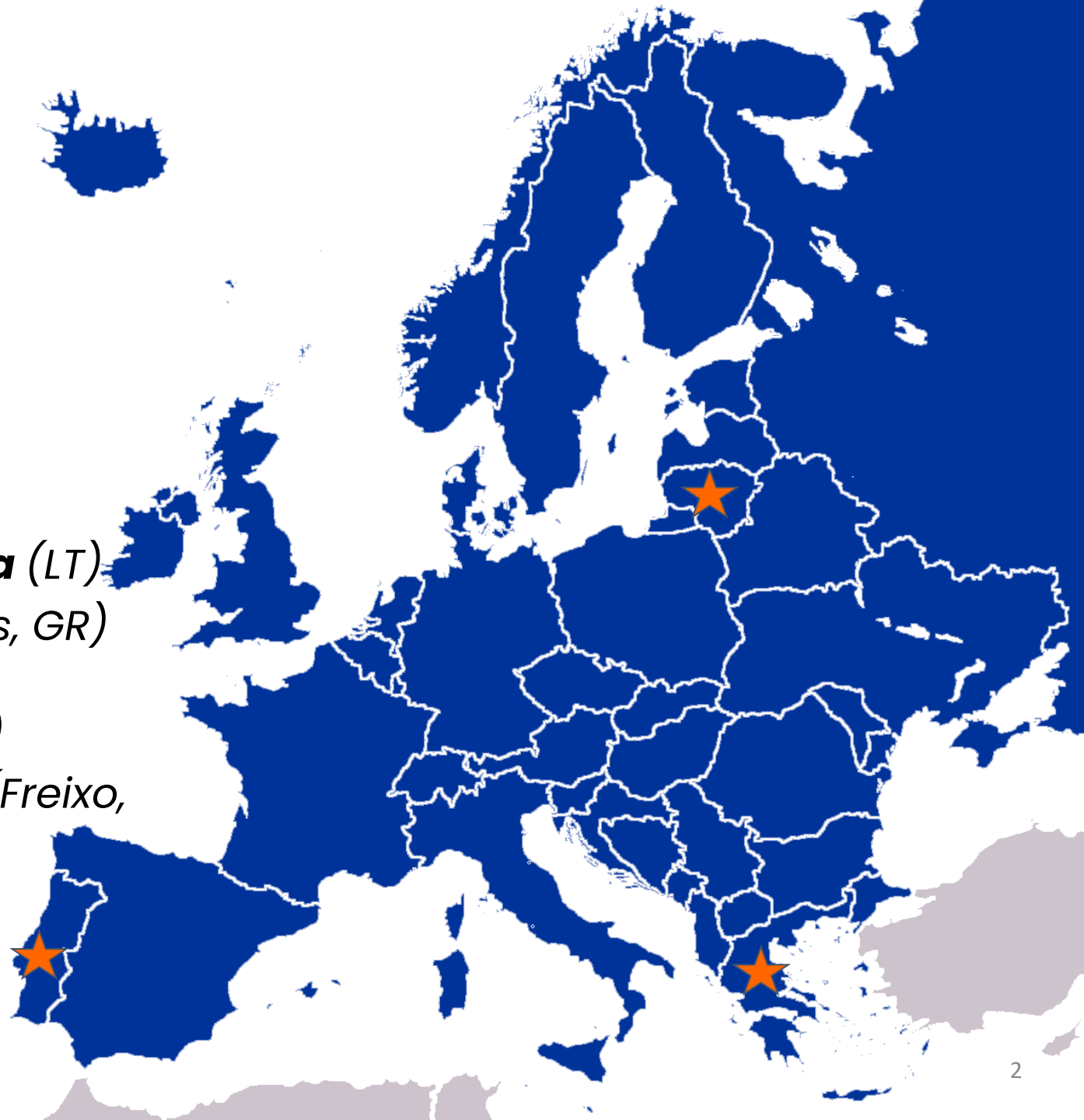
- ❖ *PANEPISTIMIO PATRON (Patras, GR) – koordinuojanti institucija*

## Partneriai

- ❖ ***Kauno Juozo Grušo meno gimnazija (LT)***
- ❖ *Arsakeio Lyceum of Patra (Rio Patras, GR)*
- ❖ *MAIEUTICA COOPERATIVA DE ENSINO SUPERIOR CRL (Avioso Sao Padro, PT)*
- ❖ *Agrupamento de Escolas de Freixo (Freixo, PT)*



Funded by  
the European Union



## Kontekstas

- Namų darbai yra veikla neatsiejama nuo edukacinio proceso ugdymo procese.
- Ši veikla turėtų padidinti mokinių įsitraukimą į mokymosi procesą ir pagerinti jų mokymosi rezultatus.
- Namų darbų privalumai: savarankiškas mokymasis, mokymosi turinio/žinių įtvirtinimas ir pritaikymas, geresnis laiko planavimas klasėje, namuose ir t.t.)

# Problematika

- Daugeliui mokinių vis dar namų darbai yra didžiulis diskomfortas.
- Motyvuoti mokinius paruošti namų darbus visada, ne tik pandemijos metu, buvo didelis iššūkis, su kuriuo susiduria mokytojai ir tėvai. Iš čia kyla poreikis spręsti šią problemą.

## Kontekstas

Tyrimai parodė, kad **žaidybinimo metodai** ar taikomi žaidybinimo elementai **yra veiksmingi mokymo/si procese**, nes jie, palyginti su tradiciniais mokymo/si metodais, yra **įtraukiantys, motyvuojantys ir taip pagerina mokymą/si** (Hamari ir kt., 2014; DomíNiguez ir kt., 2013).

## Problematika

- Mokytojams ir kitiems švietimo įstaigų darbuotojams „paversti“ visą **mokomąją medžiagą ir užduotis į mokomuosius žaidimus**, kurie galėtų būti internetinėje erdvėje, bei skirtus kiekvieno dalyko **mokymuisi ir vertinimui**, yra labai daug laiko resursų, papildomų žinių, bendradarbiavimo su kolegomis reikalaujanti užduotis.
- Iš esmės jei tai paliktume spręsti tik patiems mokytojams, tai taptų misija neįmanoma arba kitaip tariant sunkiai tikėtina.



# GameWork projekto tikslas ir uždaviniai



## Tikslas

- **Projekto „GameWork“ tikslas** – sukurti internetinę žaidybines aplinką, kuri motyvuotų mokinius atlikti namų darbus (mokomosios medžiagos ir užduočių skaitmeninimas, žaidybinimas), taip siekiant, kad mokiniai labiau įsitrauktų į namų darbų atlikimą ir taip pagerintų mokymosi rezultatus.



## Uždaviniai

- **Namų darbų organizavimas:** mokiniai gali prisijungti prie aplinkos išmaniuoju telefonu arba planšetiniu kompiuteriu ir matyti sąrašą veiklų, kurias turi atlikti, kad pasiruoštų kitai dienai, bei pažymėti atliktas užduotis. Prie kiekvienos veiklos galima suteikti informaciją, kuri padės mokiniui geriau planuoti savo laiką, atliekant namų darbus.

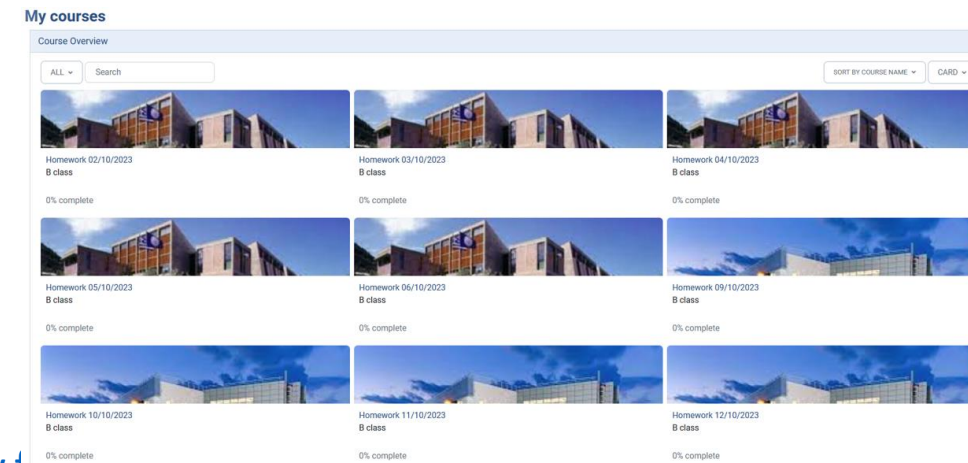
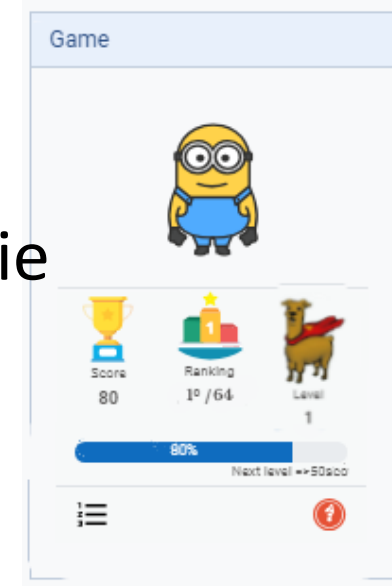
# Uždaviniai

## Mokinių įtraukimas:

Dalyvavimas kūrimo etapuose (nuomonės išsakymas ir idėjos apie sužaidybintus namų darbus).

Į aplinką įtrauktos šios žaidybinių funkcijos:

- apdovanojimai;
- reitingas;
- turinio atrakinimas pasiekus tam tikrą lygį;
- Pranešimas, kad pereina į kitą lygį.



## Uždaviniai

### Pažangos stebėseną (mokiniamis ir mokytojams):

- ND tikrinimo procesas sukurtas taip, kad mokinys negalėtų praleidinėti paskirtų veiklų ir klaidingai skelbti, kad jos užbaigtos.
- Aplinkoje bus prašoma atsakyti į vieną ar kelis kiekvienos užduoties esminius klausimus. Šiuo tikrinimo procesu siekiama dviejų tikslų:
  1. užkirsti kelią sukčiavimui,
  2. skatinti mokinius, kurie kitu atveju nedarytų namų darbų, išmokti tiek, kad galėtų atsakyti bent į esminius klausimus.

# Nauda mokytojams

- Kitoks namų darbų organizavimas
- Mokinių didesnis įsitraukimas, motyvacija
- Mokinių pažangos stebėseną
- Apsauga nuo mokinių sukčiavimo atliekant/neatliekant namų darbus
- Mokinių su mokymosi sunkumais įtraukimas
- Galimybė ND papildyti papildoma medžiaga ir turiniu pagal mokinių poreikius



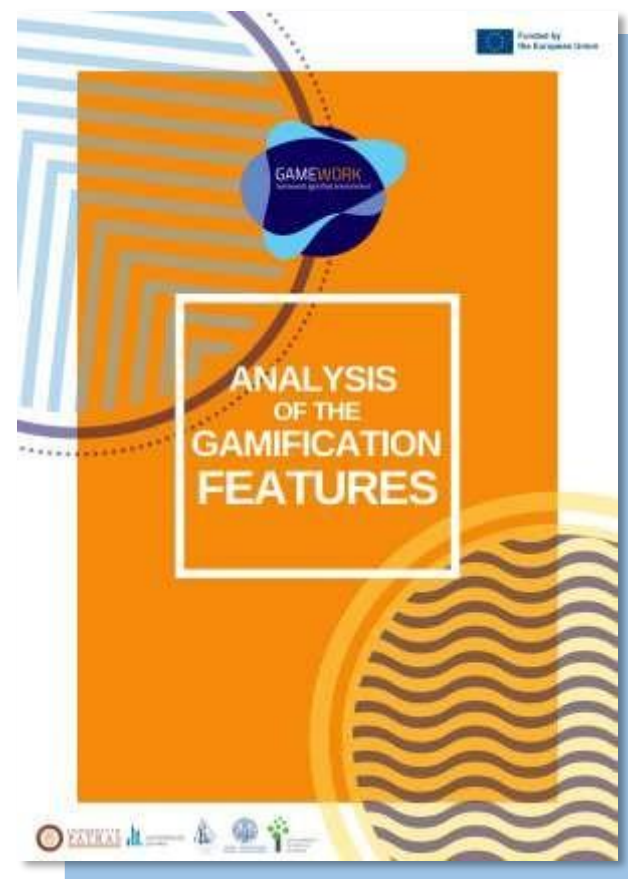
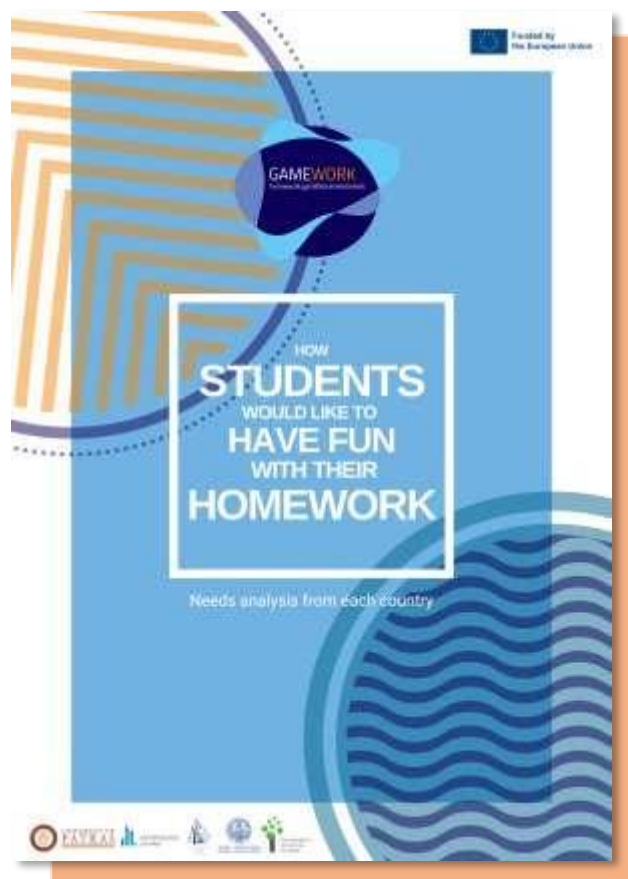
Funded by  
the European Union

# GameWork projekto rezultatai





# Pirmasis rezultatas



# Main findings

$N = 173$

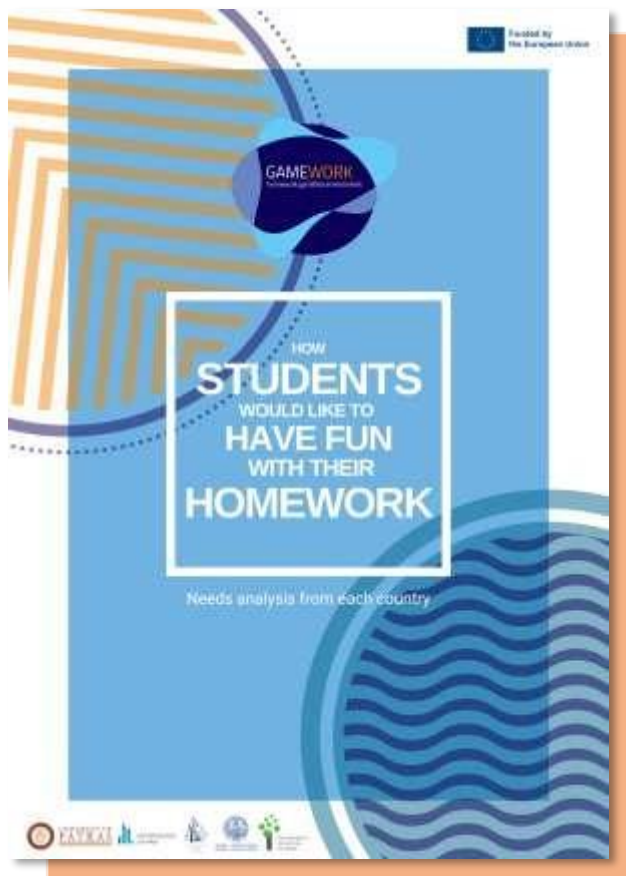
Portugalija [ $n = 48$  mokiniai]

Graikija [ $n = 49$  mokiniai]

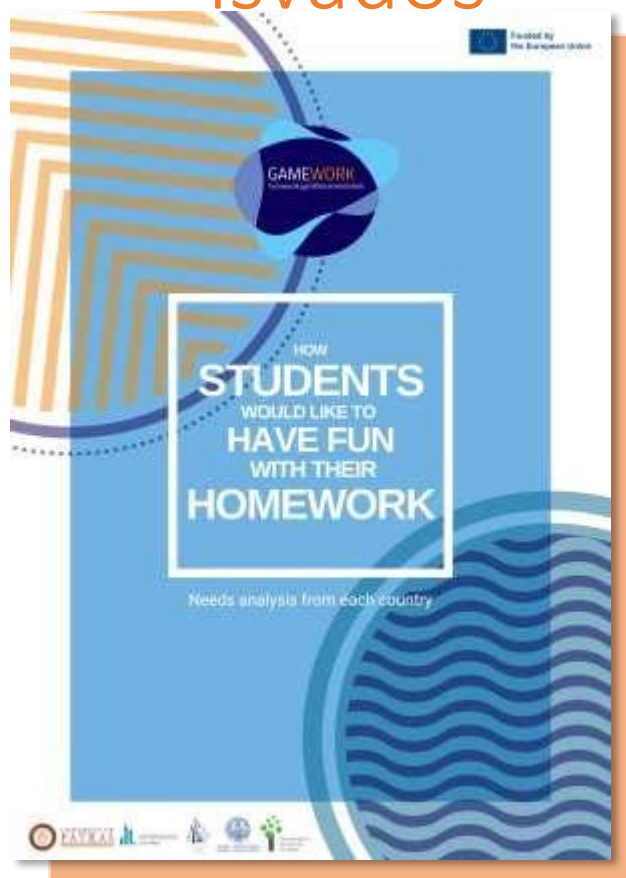
Lietuva [ $n = 76$  mokiniai]

## Students' characterization:

- Lietuvos mokiniai dalyvaujantys projekte yra jauniausi;
- Graikijos mokiniai dalyvaujantys projekte yra vyriausi;
- Lietuvos ir Graikijos mokiniai turi geresnius akademinus rezultatus;
- Portugalijos mokinių tėvai/globėjai, dalyvavę apklausoje turi žemesnį išsilavinimą nei Lietuvos ir Graikijos dalyviai.



# Analizės (apklausos) išvados



Kai kalbame apie mokinių namų darbus:

- 77,6-80 proc. graikų ir lietuvių mokinių kasdien atlieka namų darbus;
- 43,8 proc. Portugalijos mokinių namų darbus atlieka dažniau nei kartą per savaitę;
- Graikijos ir Lietuvos moksleiviai yra labiau teigiamai nusiteikę ir geresnė motyvacija namų darbų atlikimo atžvilgiu nei Portugalijos mokinių.

*“jaučiuosi protingu ir  
atsidavusiu”*

Labiau pasirinkta graikų ir lietuvių  
mokinių

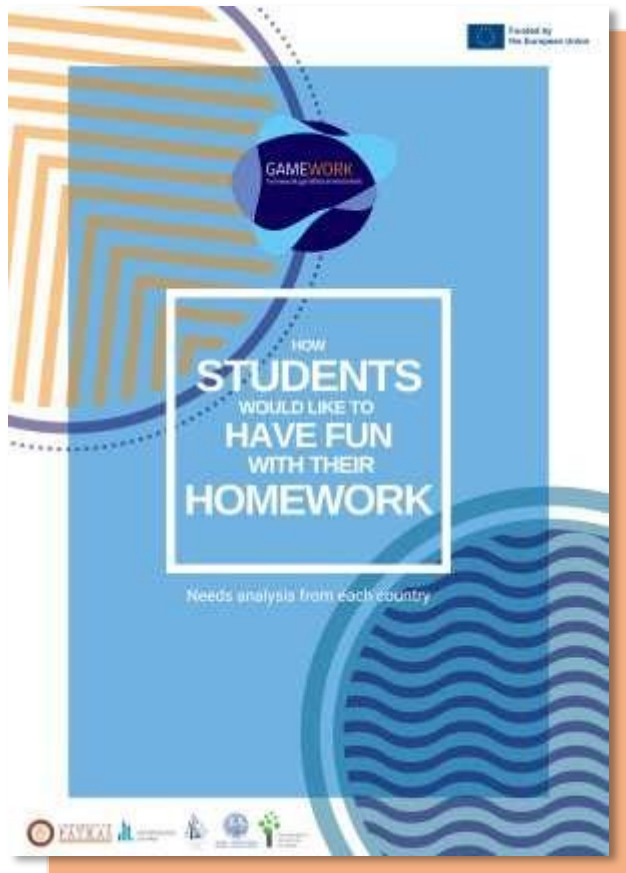
*“man nuobodu”*

Daugiau pasirinktas Portugalijos  
studentų pareiškimas





# Analizės (apklausos) išvados



## • Namų darbų atlikimas:

- Graikijos ir Lietuvos mokiniai mėgsta savarankiškai atlikti namų darbus, o Portugalijos mokiniams patinka mokytis kartu su kolegomis;
- Dalykai, kuriuos mokiniai labiausiai norėjo išbandyti GameWork aplinkoje :



Matematika



Biologija



Gimtoji  
kalba

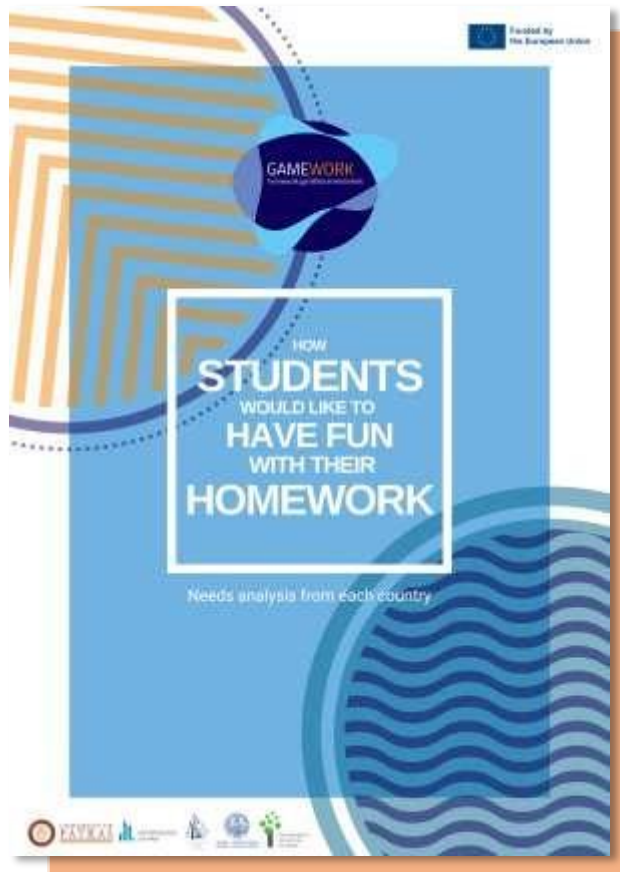




UNIVERSITY OF PATRAS



# Išvados



## Žaidimų mechanizmai ir elementai

Gamified elements/ mechanisms	PT	GR	LT
Changes	✓		
Levels	✓		
Achievements/Mission/Goal	✓	✓	✓
Progression		✓	
Points		✓	✓
Increasing difficulty			✓





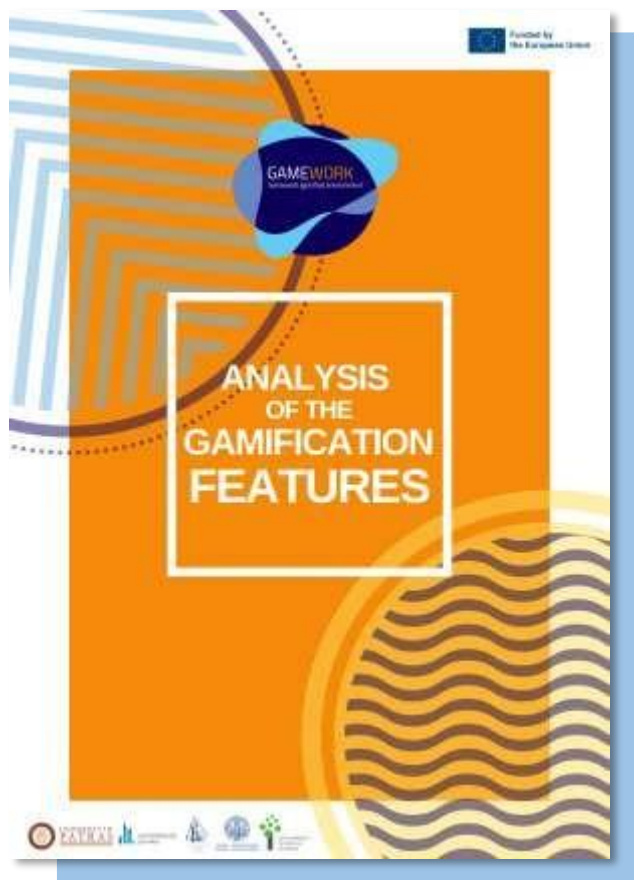
UNIVERSITY OF  
PATRAS



UNIVERSITATEA  
DANUBIA



Funded by  
the European Union



# Žaidimų mechanizmai ir elementai

## Pasiekimai / misija / tikslas

Pasiekimai: sistema, kuria stengiamasi motyvuoti žaidėjus priimti tam tikrą elgesį (Groening & Binnewies, 2019).

Misija ir tikslai: apibrėžiami kaip veiksmų, kuriuos žaidėjai turi atlikti, rinkinys. Reikia atlikti, kad būtų įvykdytas/pasiektas tam tikras tikslas (Metwally et al., 2019; Metwally et al., 2021).

## Pavyzdžiai:

1. Jei įtrauksime lygių sistemą, kuri apima taškus: „Norint gauti 5 papildomus taškus, atlikti tris matematikos užduotis“.
2. Jei naudosime ženkliukus: "Norėdami gauti šį ženkliuką, turite paprašyti mokytojo atsiliepimo bent du kartus"

# Žaidimų mechanizmai ir elementai

## Taškai

Balas, skiriamas mokiniui už tam tikros užduoties atlikimą. Jis gali veikti kaip teigiamo pastiprinimo mechanizmas ir būti integruotas į lygių sistemą (Butler & Bodnar, 2017; Goehle, 2013; Goehle & Wagaman, 2016; Metwally et al., 2021).

## Pavyzdžiai:

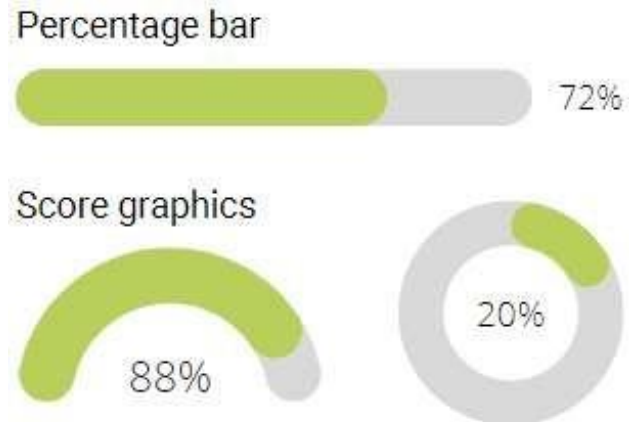
1. Atsižvelgiant į atsakymo normos parametrus: Už kiekvieną teisingą ir išsamų atsakymą mokinys gauna 2 taškus. Už kiekvieną teisingą, bet neišsamų atsakymą mokinys gauna 1 tašką. Už kiekvieną neteisingą atsakymą mokinys negauna taškų.
2. Taip pat galime pridėti atsakymo laiką (kaip greitai atsakė) kaip taškinį veiksnį.

# Žaidimų mechanizmai ir elementai

## Progresas

Dinaminė dabartinio mokinio lygio iliustracija, paprastai įgyvendinama taškais pagrįstais metodais. (Dichev et al., 2014).

Pvz:



# Žaidimų mechanizmai ir elementai

## Didėjantis sudėtingumas

Šis žaidybinis mechanizmas turėtų būti naudojamas lygiais paremtame žaidime (Kumar, 2013; Metwally et al., 2021). Kiekvienas lygis turi būti sudėtingesnis, palyginti su ankstesniu.

### Pvz:

Didėjančią sudėtingumą galime įgyvendinti keliais būdais. Jei pasirenkame lygiu paremtą žaidimą, galime įtraukti taisykles, kaip padidinti lygį, pvz. :

- Lygis 1. Pradinis lygis
- Lygis 2. Norėdami pasiekti 2 lygį, surinkite 20 taškų
- Lygis 3. Norėdami pasiekti 3 lygį, surinkite 40 taškų
- (...)

# Žaidimų mechanizmai ir elementai

## Galimybės

Mechanizmas, suteikiantis mokiniams galimybę iš naujo atsakyti į klausimą/ užduotį / veiklą (Metwally et al.,2021).

### Pvz:

Kiekvieno dalyko viduje galėtume pateikti mokinių veiklą su namų darbais, taip pat kitas užduotis ir iššūkius.

Siekiant skatinti mokinių susidomėjimą šiais iššūkiais, jie galėtų turėti vieną galimybę ištaisyti neteisingus atsakymus.

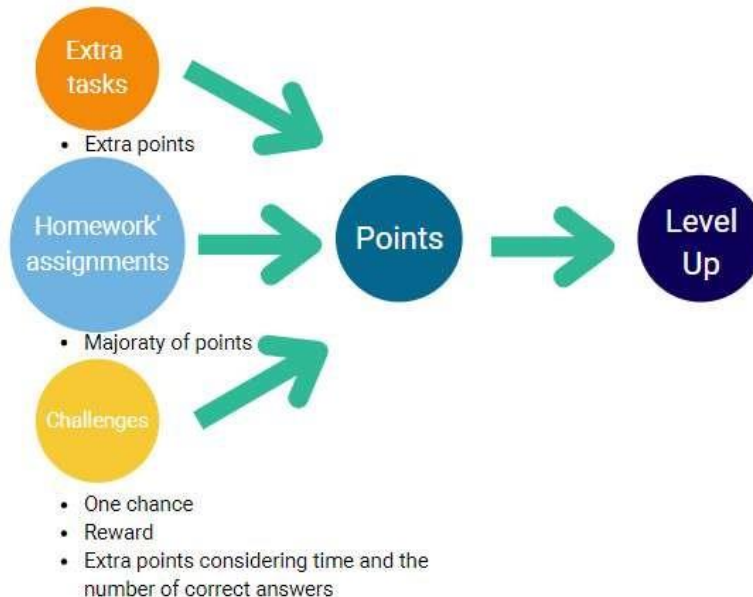


# Žaidimų mechanizmai ir elementai

## Lygiai

Lygiai - tai žaidimo mechanizmas, suteikiantis žaidėjams pažangos pojūtį. Laipsniškai didėja lygių įveikimo sudėtingumas, o naujam lygiui pasiekti gali prireikti daugiau laiko (Gohele, 2013)

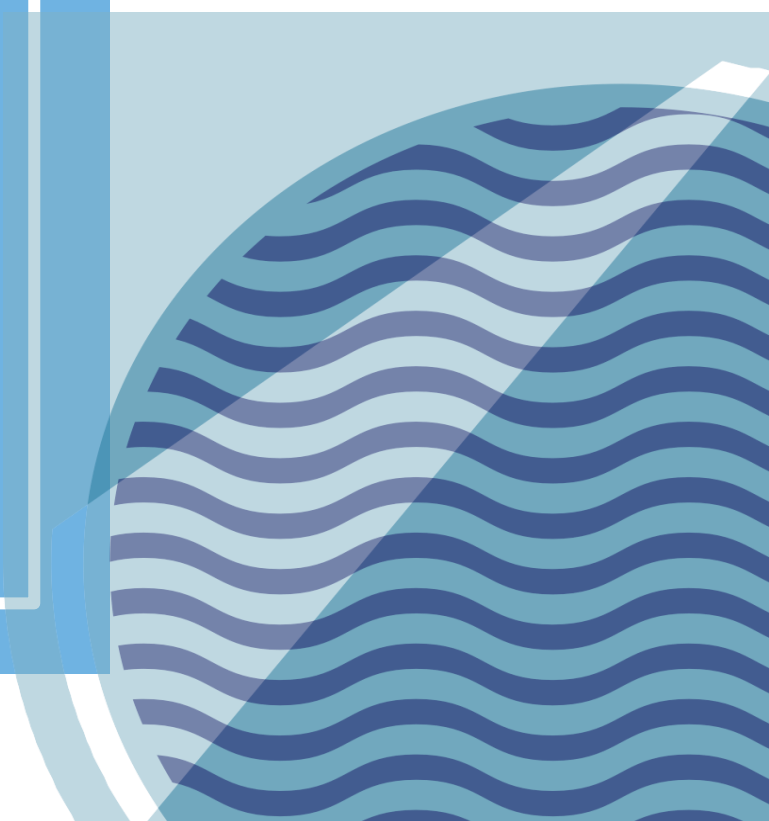
Pvz:





Funded by  
the European Union

**Kviečiame į  
praktines dirbtuves  
išbandyti antrąjį  
rezultatą.  
Klausimai?**



ΑΡΧΑΙΑ - ΤΟΙΣΤΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ  
ARSAKEIA - TOSTISEIA SCHOOLS



AGRUPAMENTO  
DE ESCOLAS  
DE FREIXO