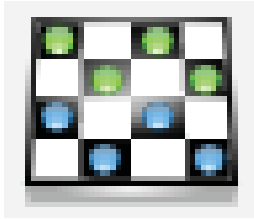


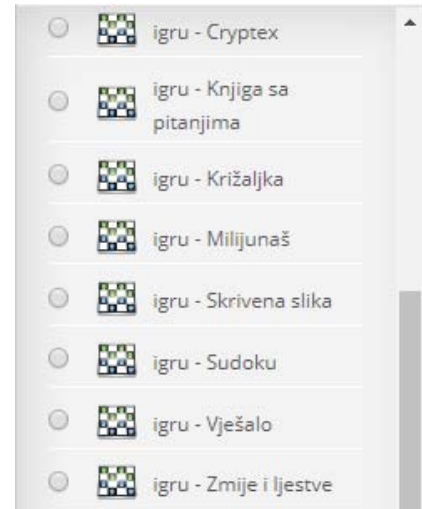
5.25. Igre



Aktivnost **Igre** najčešće se u e-kolegiju koristi za ponavljanje naučenog gradiva, ali može se koristiti i za provjeru znanja jer se kao i većina aktivnosti može ocjenjivati. Aktivnost Igre sastoji se od osam različitih igara: **Vješalo, Križaljka, Kripteks, Milijunaš, Sudoku, Zmije i ljestve, Skrivena slika te Knjiga s pitanjima.**

Nakon što se u e-kolegiju omoguće izmjene, za dodavanje pojedine igre potrebno je odabrati:

Dodaj aktivnost ili resurs → Igre.



Igre u pravilu koriste sadržaj iz tri izvora: Baza pitanja, Rječnik ili Test.

Popis dostupnih igara s pripadajućim izvorima pitanja prikazan je u tablici.

Vrsta igre	Vrsta izvora pitanja			
Vješalo	Rječnik	kratki odgovor		
Križaljka	Rječnik	kratki odgovor		
Kripteks	Rječnik	kratki odgovor		
Milijunaš			višestruki odabir	
Sudoku	Rječnik	kratki odgovor	višestruki odabir	točno/netočno
Skrivena slika	Rječnik	kratki odgovor	višestruki odabir	točno/netočno
Zmije i ljestve	Rječnik	kratki odgovor		
Knjiga s pitanjima		kratki odgovor	višestruki odabir	točno/netočno

U **Bazi pitanja** potrebno je izraditi **zasebne kategorije s pitanjima** koje će se koristiti za igre, a isto tako je potrebno izraditi i **zaseban Rječnik** koji će se koristiti za igre. Iz izrađenih **kategorija** ili iz **Rječnika** sustav će koristiti pojmove ili slike koji će se pojavljivati u igrama.

Rječnik koji se rabi za igre **trebao bi biti postavljen kao nevidljiv kako polaznici** ne bi imali uvid u pitanja i odgovore koji će im se pojaviti u igri.

Sve igre imaju određene zajedničke postavke kao što su ocjena (broj bodova), odabir izvora pitanja (rječnik ili određena vrsta pitanja) i način ocjenjivanja.

Svi pokušaji igranja pojedine igre mogu se ocjenjivati na više načina: odabirom najboljeg rezultata, srednje ocjene ili prvog, tj. posljednjeg pokušaja.

5.25.1. Vješalo

Igra **Vješalo** je poznata igra prepoznavanja riječi, koja nudi niz slova abecede prikazanih ispod slike vješala koje polaznici odabiru pokušavajući odgonetnuti zadanu riječ. Polaznik ima šest pokušaja za odgonetavanje zadane riječi prije nego što igra završi. Dok se crtaju vješala, sustav prikazuje broj preostalih pokušaja.

Igra Vješalo izrađuje se pomoću pojmova iz **Rječnika** ili pitanja tipa kratki odgovor.

Postavke igre Vješalo

U sekciji Općenito nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri **Vješalo** (Rječnik, Pitanja ili Test) te maksimalan broj pokušaja rješavanja.

U sekciji Postavke vješala moguće je odrediti sljedeće postavke:

- broj riječi po igri
- omogućiti prikaz prvog i(ili) zadnjeg slova zadane riječi
- dozvoliti razmak u riječima (npr. dvije odvojene riječi)
- dozvoliti znak crtica „–“ u riječi
- odabrati prikaz teksta pitanja na koje je traženi pojam odgovor
- odabrati prikaz točnog odgovora ako polaznik ne uspije pogoditi traženi pojam.

sklop znanja, vještina i stavova u određenome području.

Novi/a igru u Vrednovanje ?

Općenito

Name *

Description

A ▼

B

I

A ▼

T: ▼

Fr

Pazi da ne visiš

Prikaži opis/upute na naslovnici ☐

Izvor pitanja

Odaberite rječnik



Imate još 4 pokušaja

KO _ _ _ T _ _ _ _ _

Slova: **A B C Č Ć D Đ E F G H I J K L M N O P R S Š T U V Z Ž _ -**

Ocjena : 22 %

5.25.2. Križaljka

Ovisno o definiranome broju stupaca i broju riječi u postavkama igre **Križaljka**, sustav generira križaljku s praznim poljima. Pojmove koji se pojavljuju u križaljci sustav nasumično odabire iz odabranog izvora (Rječnik, Pitanja ili Test).

Pitanja koja se odnose na polja u križaljci mogu biti prikazana ispod ili desno od križaljke. Odabirom stupca ili retka u križaljci koji želite rješavati s desne strane križaljke otvara se okvir u koji se upisuje odgovor. U okviru se prikazuje pitanje, položaj riječi u križaljci te broj znakova u riječi.

Nakon upisa odgovora u okvir i njegove potvrde, popunjava se odabrani redak ili stupac u križaljci.

Točnost odgovora moguće je provjeriti odabirom dugmeta Provjeri križaljku. Ukoliko odgovor nije točan, nakon provjere ostaju upisana samo slova koja se nalaze u točnom odgovoru. Iznad križaljke prikazuje se ostvareni postotak bodova.

U sekciji **Općenito** nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri Križaljka (Rječnik, Pitanja ili Test) i upisuje maksimalna broj pokušaja rješavanja.

U sekciji **Postavke križaljke** moguće je odrediti sljedeće postavke:

- broj stupaca u križaljci (potrebno je upisati optimalan broj stupaca kako bi sustav mogao postaviti križaljku)
- broj riječi i najmanji broj riječi u križaljci
- dozvoliti razmak u riječima (npr. dvije odvojene riječi)
- raspored prikaza pitanja (ispod ili iznad križaljke).

5.25.3. Kripteks

Kripteks je igra vrlo slična igri Križaljka, s tom razlikom da su polja u tablici popunjena nasumično odabranim slovima čiji redoslijed skriva ispravan odgovor. Odgovori su smješteni vodoravno i okomito.

Pitanja koja se odnose na polja u tablici prikazana su ispod tablice i nakon što polaznik odabere dugme **Odgovor** smješteno desno od pitanja, potrebno je upisati odgovor u za to predviđeni okvir. U tablici sa slovima sustav će točan odgovor označiti crvenim slovima. Ako je odgovor bio točan, sustav to pitanje više neće prikazivati.

Iznad tablice se prikazuje ostvareni postotak bodova.

U sekciji **Općenito** nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri **Kripteks** (Rječnik, Pitanja ili Test) te upisuje maksimalan broj pokušaja rješavanja.

U sekciji Postavke kripteksa moguće je odrediti sljedeće postavke:

- broj stupaca u križaljci (potrebno upisati optimalan broj stupaca)
- broj riječi i najmanji broj riječi u križaljci
- dozvoliti razmak u riječima (npr. dvije odvojene riječi)
- dozvoljeni broj pokušaja prilikom rješavanja svakoga pitanja.

Ocjena 0 %

T	I	K	O	O	B	M	K	C	I	J	K
A	S	O	M	I	T	I	A	K	C	E	T
G	M	M	K	G	N	S	C	K	K	C	K
M	P	P	I	I	C	K	M	M	G	N	A
I	L	E	E	O	C	O	E	E	G	R	I
M	E	T	C	C	I	N	J	T	N	E	I
I	E	E	I	C	E	C	T	A	N	F	J
R	E	N	N	T	E	E	A	K	M	L	C
A	S	C	J	I	S	P	P	O	B	E	I
T	T	I	E	N	E	C	E	G	J	K	O
O	B	J	E	K	T	I	V	N	O	S	T
K	T	E	M	N	C	J	J	I	E	I	E
O	S	E	E	P	I	E	I	C	T	J	I
E	M	I	I	M	I	O	E	I	O	A	S
C	E	M	O	M	J	S	T	J	K	S	S
N	M	P	O	T	E	I	T	A	J	A	E

Kraj igre

Ispiši

1. sklop znanja, vještina i stavova u određenome području.

Odgovor

2. spoznaja o vlastitim misaonim procesima: o planiranju načina na koji ćemo pristupiti zadatku, o praćenju razumijevanja i o vrednovanju napretka na putu ostvarivanja postavljenoga zadatka.

Odgovor

3. učeničke spoznaje koje nisu u skladu sa znanstvenim spoznajama, a nastaju nakon učenja ili se nisu promijenile ni tijekom učenja.

Odgovor

4. svojstvo konkretnoga vrednovanja koje se očituje u neovisnosti rezultata vrednovanja o ocjenjivaču, tj. učitelju. U pojedinim se metodama vrednovanja osigurava, primjerice, predviđanjem svih mogućih točnih odgovora i/ili razradom jednoznačnih ljestvica za vrednovanje.

Odgovor

5. kritičko promišljanje o iskustvu učenja i rada u svrhu njegova unapređenja. Ako je riječ o osvrtu na osobni rad i napredak, govorimo o samorefleksiji.

Odgovor

5.25.4. Milijunaš

Igra **Milijunaš** funkcionira kao i njezina televizijska inačica. Polaznik mora točno odgovoriti na postavljeno pitanje kako bi napredovao u igri i dobio priliku odgovarati na sljedeće pitanje. Točnim odgovorom osvaja određeni iznos dok netočnim odgovorom dolazi do prekida igre. Korisniku su prilikom odgovaranja na raspolaganju tri vrste pomoći („50-50“, „Pitaj publiku“ i „Pitaj prijatelja“).

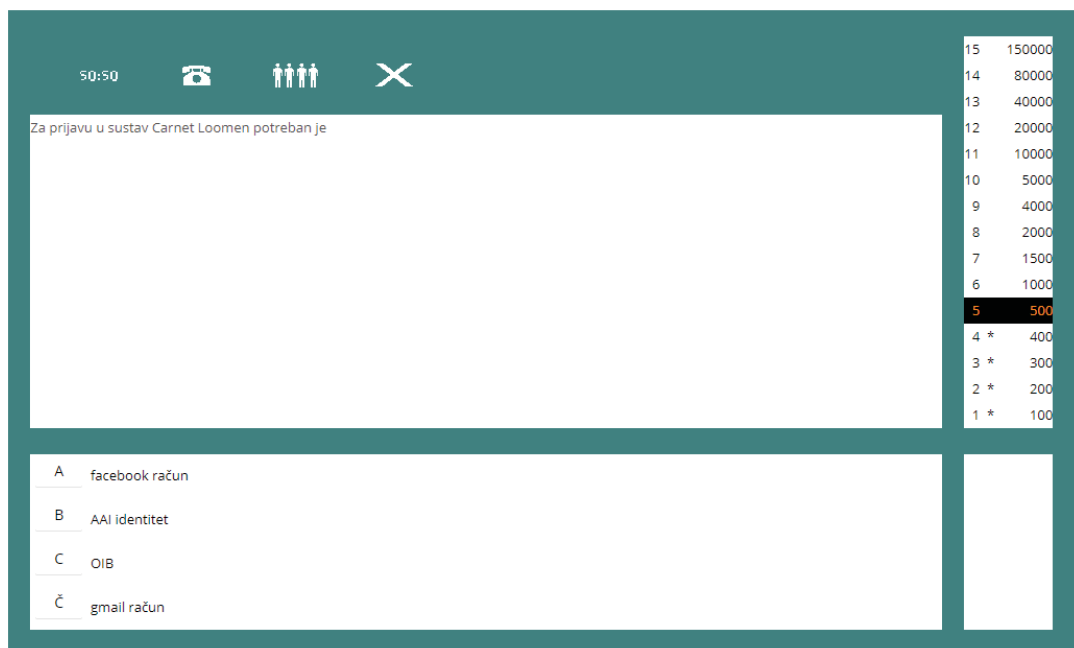
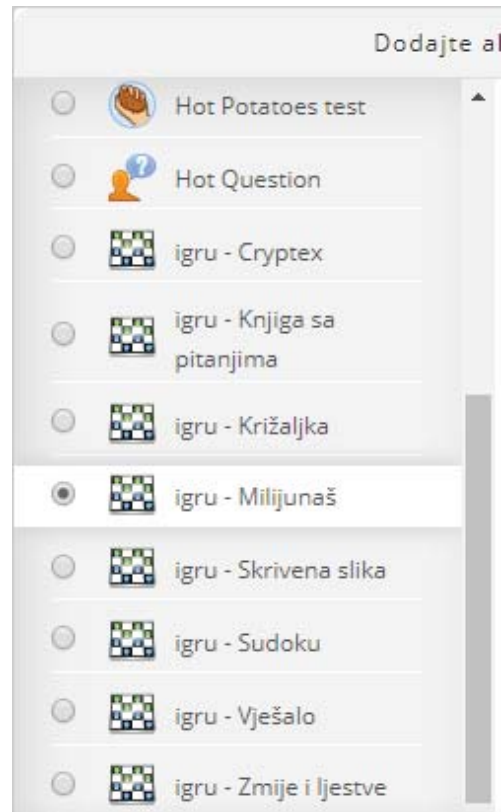
Kod igre Milijunaš isključivo se koristi vrsta pitanja **Višestruki odabir** i to s **četiri moguća odgovora**.

Postavke igre Milijunaš

U sekciji **Općenito** nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri Milijunaš (Pitanja ili Test) te upisuje maksimalan broj pokušaja rješavanja.

U sekciji **Postavke milijunaša** moguće je odrediti sljedeće postavke:

- boju pozadine. Sustav ima zadanu zelenu boju pozadine **#408080**, a prilikom odabira druge boje pozadine potrebno je upisati njezin heksadecimalni kôd.
- odabrati mogućnost da se prilikom svakoga pristupanja igri pitanja prikazuju drugačijim redoslijedom.



5.25.5. Sudoku

Sudoku je igra koja se sastoji od devet kvadrata u kojima se nalaze brojevi od 1 do 9. Prema pravilima igre, jedan broj se smije pojaviti samo jednom u svakome kvadratu, retku i stupcu, odnosno 9 puta u cjelokupnom velikom kvadratu.

Sudoku ima nekoliko prikazanih brojeva dok su ostala polja sakrivena. Kao pomoć nude se označena polja koja su vezana uz pitanja. Za svaki ispravan odgovor sustav prikaže po jedan broj. Na taj način polazniku se olakšava rješavanje igre Sudoku. Igra je uspješno završena nakon što se ocijene svi odgovori.

Postavke igre Sudoku

U sekciji **Općenito** nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri Sudoku (Rječnik, Pitanja ili Test) te upisuje maksimalan broj pokušaja rješavanja.

U sekciji **Postavke Sudoku križaljke** moguće je odrediti koliko će pitanja biti prikazano u igri.

1	4	3	A10	A11	A12	A19	A20	
A4	A5	A6	A13	A14	A15	1	9	6
A7	A8	A9	5	1	8			
6		9		2	7			1
2					1	7		
							6	3
				7		9		
	8	4						
	1		2	4		5		

5.25.6. Zmije i ljestve

Igra Zmije i ljestve je klasična igrice koja se inače igra na ploči. Cilj igre je stići od polja s brojem 1 do polja s brojem 36 (ploča 6x6) ili 64 (ploča 8x8). Igrač napreduje kroz polja u skladu s brojem koji se okrene na kocki smještenoj desno od ploče za igranje.

Na bacanje kocke igrač ne može utjecati.

Ukoliko točno odgovori na pitanje, igrač se pomiče za onoliko mjesta koliko je prikazano na kocki. Ako stane na polje gdje je početak ljestava, automatski se penje na polje na kojemu se nalazi vrh ljestava. Ako se prilikom netočnoga odgovora nađe na polju na kojemu se nalazi vrh repa zmije s crvenom mrljom, automatski se spušta na polje na kojemu se nalazi glava zmije.

Postavke igre Zmije i ljestve

U sekciji **Općenito** nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri Zmije i ljestve (Rječnik, Pitanja ili Test) te upisuje maksimalan broj pokušaja rješavanja.

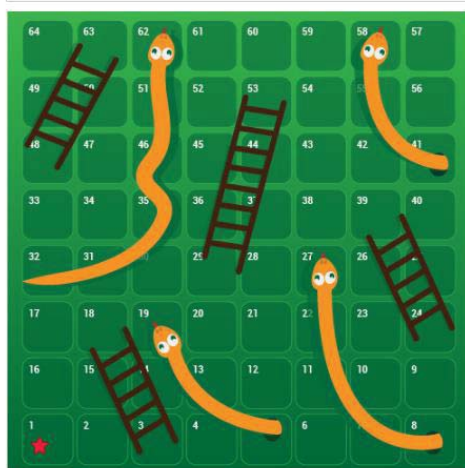
U sekciji **Postavke za Zmije i ljestve** moguće je odrediti sljedeće postavke:

- Raspored – moguće je izabrati hoće li se pitanje prikazivati na vrhu ili na dnu slike
- Pozadina – omogućuje odabir između dvije pozadine predefinirane u sustavu (8x8 – 4 zmije – 4 ljestve i 6x6 – 3 zmije – 3 ljestve) ili samostalnu izradu korisničke pozadine. Prilikom izrade korisničke pozadine korisnik treba postaviti datoteku koju će koristiti kao pozadinsku sliku, definirati broj redaka i stupaca te poziciju ljestava (L) i zmija (S). Ljestve vode igrača prema gore, a položaj na ploči im se određuje 4 polja prema gore i 4 polja ulijevo ili udesno od početne točke. Zmije vode igrača uvijek prema dolje (od glave prema repu ili od repa s crvenom mrljom prema glavi), a položaj na ploči im se određuje na isti način kao i ljestvama (4 polja prema gore i 4 polja ulijevo ili udesno od početne točke).

Ocijeni odgovore

metakognitivni proces osvješćivanja i razmišljanja o vlastitom procesu učenja i postignuća. Učenik uz podršku učitelja uči prepoznavati, opisivati i vrednovati vlastito napredovanje u usvajanju odgojno-obrazovnih ishoda te na temelju tih informacija usmjerava i prilagođava učenje te postavlja ciljeve učenja. Primjenjuje se u pristupu vrednovanja kao učenja.

Odgovor:



5.25.7. Skrivena slika

U igri **Skrivena slika** polaznik pomoću točnih odgovora na glavno ili pomoćna pitanja otkriva skrivenu sliku.

Ukoliko polaznik odgovori točno na glavno pitanje, sva se polja otkriju i igra je uspješno završena. Za svaki odgovor na pomoćno pitanje otvara se po jedno polje slike.

Izvor za postavljanje slike i glavnog pitanja može biti isključivo **Rječnik koji sadrži barem jednu sliku** koja je dodana kao privitak pojmu. Ukoliko nastavnik kao Rječnik za glavno pitanje odabere Rječnik bez slike, sustav će javiti grešku.

Postavke igre Skrivena slika

U sekciji **Općenito** nastavnik odabire izvor pitanja koji će se koristiti u igri **Skrivena slika** (Rječnik, Pitanja ili Test) te upisuje maksimalan broj pokušaja rješavanja.

U sekciji **Postavke** skrivene slike moguće je odrediti sljedeće postavke:

- odabirom broja okomitih i horizontalnih polja podešavamo broj polja na koje će sustav podijeliti sliku, a time i broj pitanja na koja treba odgovoriti. Svaki ispravan odgovor otkriva jedno polje slike.
- postaviti Rječnik koji će se koristiti za glavno pitanje i sliku.
- širina i visina slike određuje veličinu slike koja će biti prikazana. Preporučuje se slika od barem 300x300 piksela kako bi polja bila jasno vidljiva.
- dozvoliti razmak u riječima.

Ocjena : 0 %

web aplikacija namijenjena vođenju razredne knjige u elektroničkom obliku

Odgovori:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Ocjeni glavni odgovor

Ocjeni odgovore



Čestitamo !!!