

IGRE IN IGRIFIKACIJA V KNJIŽNICAH

Tjaša Jug



Univerza v Ljubljani
Filozofska fakulteta
Oddelek za bibliotekarstvo,
informacijsko znanost
in knjigarstvo



ZAČETEK



CILJ

1. stopnja: IGRE IN IGRIFIKACIJA

Igranje (play) ≠ igra (game) ≠ igrifikacija (gamification)



Elementi iger

- Igralci;
- Aktivnost;
- Povratne informacije;
- Interakcija;
- Izzivi;
- Pravila;
- Sistem;
- Čustvena reakcija;
- Abstraktna situacija.



XP



Primeri iger

ŠPORTNE IGRE



DRUŽABNE IGRE

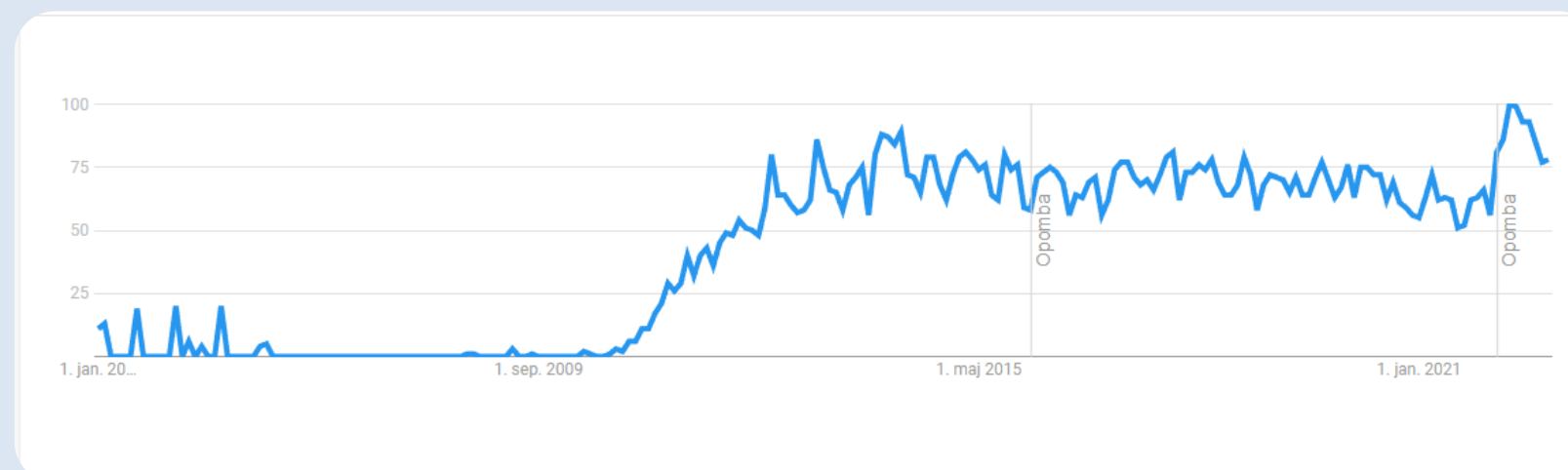


VIDEO IGRE



Igrifikacija

- Zametki v letu 2002, porast leta 2010.
- Z igrami povezan koncept, vendar se od njih korenito razlikuje.
- *Aktivnost, ki vključuje elemente iger v neigralne kontekste, izdelke in storitve z namenom spodbujanja zelenega vedenja.*
- Okrepi motivacijo, vključevanje, sodelovanje, informiranje, učenje in podpira reševanje problemov.
- V nasprotju z igrami razrešuje probleme, ki niso fiktivne narave.
- Krovni izraz za podobne koncepte, npr. učenje z igrami, resne igre in simulacije.



Porast zanimanja za igrifikacijo na Google Trends



Elementi igrifikacije

- **Dosežki**
 - Spodbujajo k napredovanju.
 - Točke, značke, stopnje, lestvice ...
- **Nagrade**
 - Omogočajo zunanjo motivacija.
 - Fizične ali virtualne dobrine.
- **Zgodba**
 - Definira scenarij in poveča vpetost.
 - Nova ali prevzeta.
- **Čas**
 - Vzdržuje osredotočenost na nalogo.
 - Omejevanja časa za zaključevanje dejavnosti.
- **Personalizacija**
 - Omogoča občutek kontrole in globlje povezovanje z dejavnostjo.
 - Virtualni liki in prilagajanje naloge.



Primeri igrifikacije

- Ni nov koncept!
 - Zbiranje točk v trgovinah (*Pika kartica*);
 - Zbiranje značk in odlikovanj v društvih in interesnih skupinah (*Skavti*);
 - Aplikacije za spremljanje športne aktivnosti (*Endomondo*);
 - Aplikacije za učenje jezikov (*Duolingo*);
 - Igrifikacija izobraževanja (*Classcraft*);
 - Igrifikacija življenja (*Radar loterija*).



LEVEL UP! ❤️



2. stopnja: IGRE IN IGRIFIKACIJA V KNJIŽNICAH

- **IGRE** sovpadajo s cilji vseh vrst knjižnic: podpirajo razvijanje različnih spretnosti in spodbujajo aktivnosti, povezane s pismenostjo (branje, pisanje, ustvarjanje vsebin).
 - V Splošnih knjižnicah: podajajo zgodbe in izobražujejo.
 - V Šolskih in visokošolskih knjižnicah: Podpirajo kurikulum in študijski proces, spodbujajo kritično mišljenje in podpirajo reševanje problemov.
 - V Specialnih knjižnicah: Pripomorejo k doseganju ciljev organizacije in motivirajo pri vseživljenjskem učenju.
- **IGRIFIKACIJA** se lahko uporablja v različnih kontekstih.
 - Uvajanje v knjižnico;
 - Izobraževanje uporabnikov;
 - Spodbujanje obiska in uporabe virov;
 - Množičenje.



Uvajanje v knjižnico



Lov za zakladom v knjižnici Penfield

**JSU Gamecock Orientation
LIBR-AR-Y TREASURE HUNT
Augmented Reality Game**

HOLD DEVICE STRAIGHT UP FOR A BETTER EXPERIENCE

How to play?

1. Download "Metaverse"
2. Scan the QR code
3. Finish two tasks
4. Solve six clues
5. Put keys in correct order
6. Claim a prize

start here

Houston Cole Library

- Need a pen and a paper to write
- Ask the staff at the front desk for help
- Chat with subject librarians to learn more about their subject area

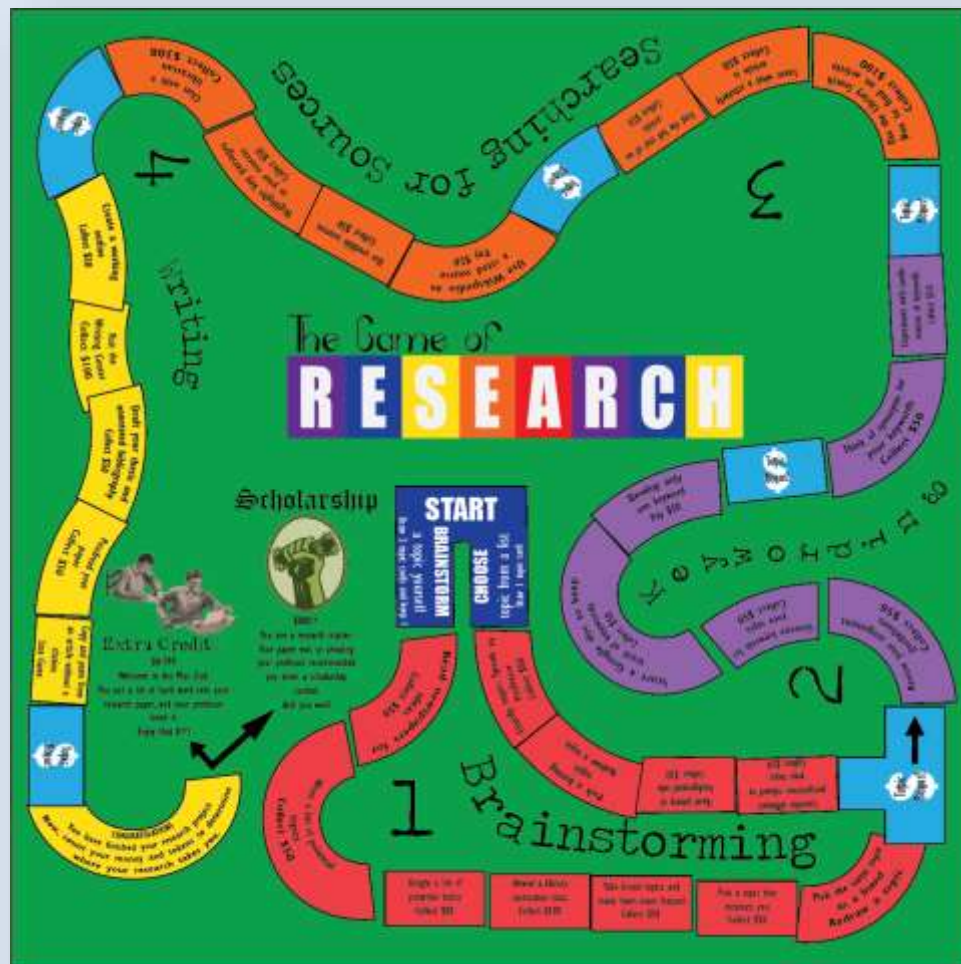
Lov za zakladom v knjižnici Houston Cole



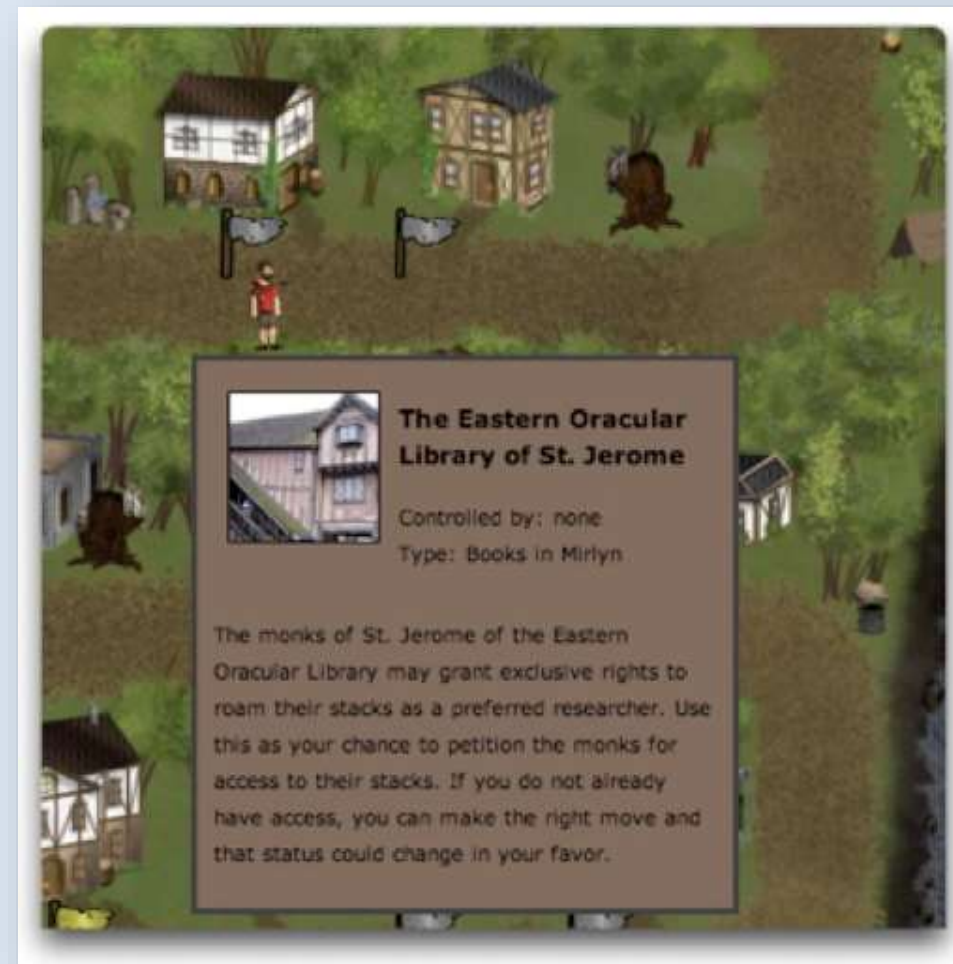
Igra Library Quest IV na RMIT univerzi



Izobraževanje



The game of research univerze v Tennesseeju



Igra Defense of Hidgeon univerze v Michiganu



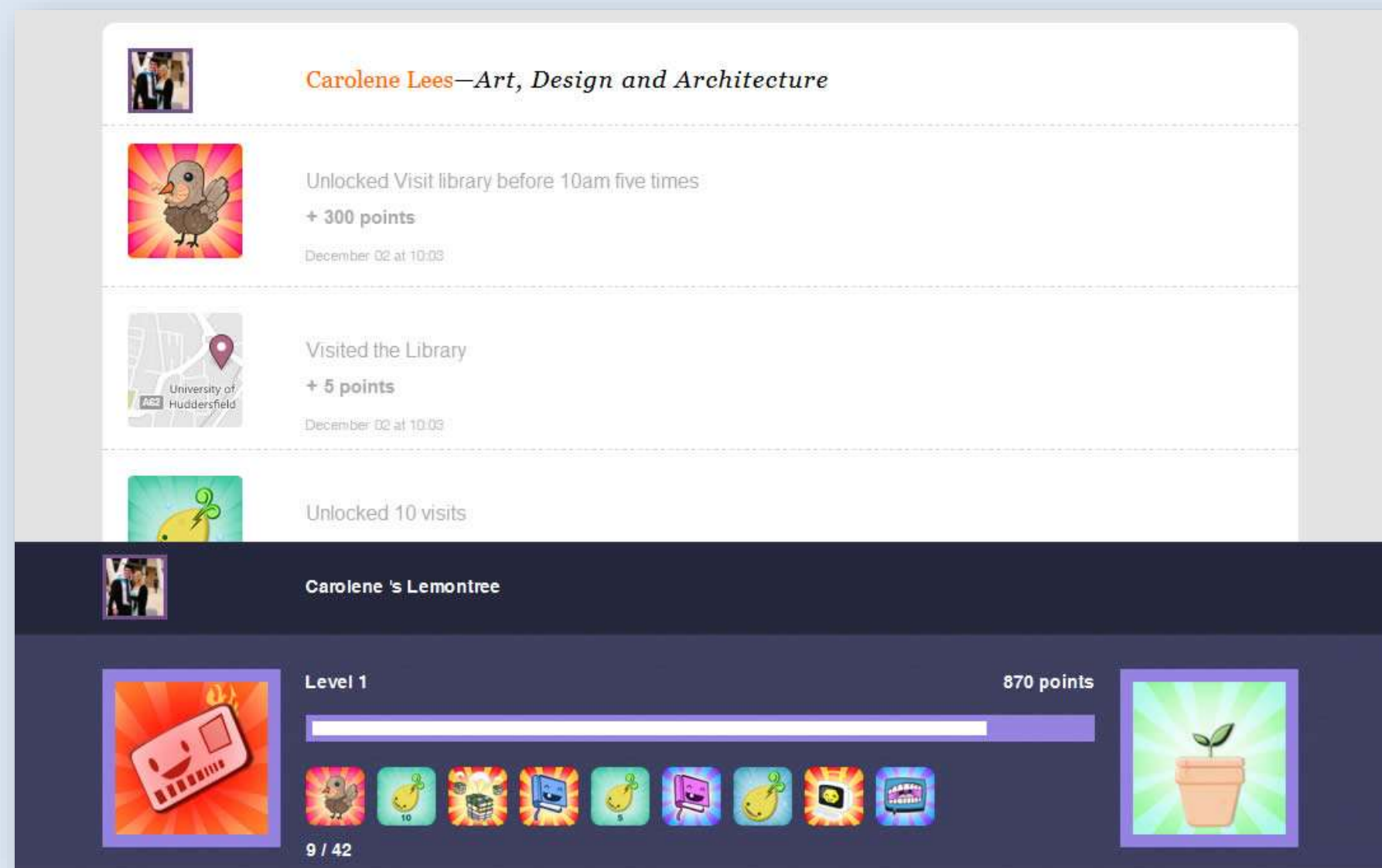
Data Horror Escape Room univerz na Nizozemskem



Spodbujanje obiska in uporabe



Teen Library Challenge v splošni knjižnici v Seattlu



Aplikacija LemonTree univerze v Huddersfieldu



Množičenje (crowdsourcing)

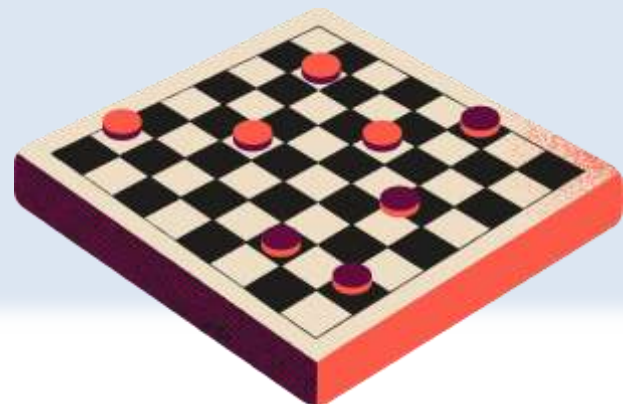


Igra Stupid Robot s spletne strani Metadata Games

LEVEL UP! ❤️

3. stopnja: IGRIFIKACIJA V SLOVENIJI

- Izraz „igrifikacija“ se ne uporablja pogosto.
- Slovenske knjižnice izvajajo kar nekaj projektov, ki vključujejo igre in elemente igrifikacije.
- Igre so na voljo za izposajo v čitalnice ali na dom.
- Tečajji igranja namiznih iger ali uporaba iger v sklopu interesnih dejavnosti.



Uvajanje v knjižnico



1 Izposodi si leposlovno knjigo. Napiši naslov svoje najljubše leposlovne knjige!

2 Izposodi si poučno knjigo. Napiši naslov najljubše poučne knjige!

3 Izposodi si neknjižno gradivo. Napiši naslov najljubšega neknjižnega gradiva!

4 Izposodi si vsaj enega od bralno spodbujevalnih projektov (Zvedavček, Pravljična lutkarija, Čudežni kovček ...)!
5 Poišči knjigo, kjer nastopa želva. Napiši naslov knjige!

6 Gradivo si izposodi sam/a pri izposojevalnem pultu ali na knjigomatu.

7 Reši nagradni mesečni knjižni kviz Križ kraž!

8 Nariši risbico na temo knjig, knjižnice.

9 Obišči prireditve za otroke - delavnice, lutkovne predstave ...!

10 Preberi (skupaj s starši) pravila lepega vedenja v knjižnici!

11 Oglej si stalno razstavo Naša mala galerija, originalne ilustracije priznanih ilustratorjev. Zapiši ime in priimek tebi ljubega ilustratorja!

12 Oglej si razstavo v knjižnici, napiši naslov razstave, ki ti je bila všeč!

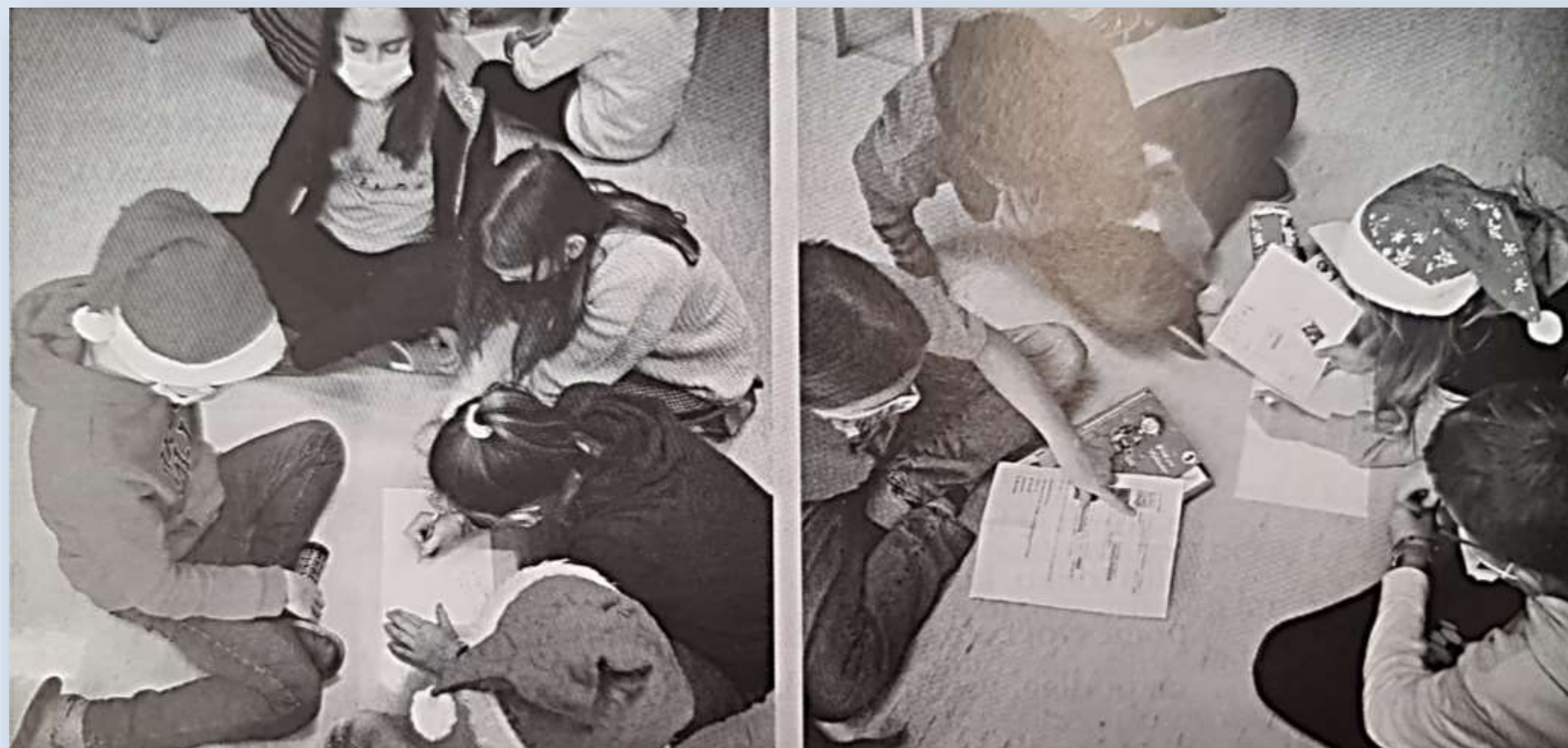


Želvino bralno popotovanje Knjižnice Domžale

XP




Knjižnična vzgoja



Soba pobega v OŠ Vranksko - Tabor



Spletno informacijsko opismenjevanje


 **mestna knjižnica ljubljana** Povsod v mestu


Nahajate se tukaj: Domov » Robinzonijada v informacijski džungli » Robinzonijada v informacijski džungli

Robinzonijada v informacijski džungli


Če imaš vsaj 9 in ne več kot 15 let in se ob iskanju odgovorov v džungli informacij zabavaš, potem te vabimo k reševanju spodnjih kvizov. Pri reševanju ne boš nikoli sam, saj je pri vsakem vprašanju na voljo namig, ki te preko spletne strani knjižnice pripelje do pravilnega odgovora. Brskanje po spletu je za Robinzonke in Robinzone torej obvezno! Ob reševanju se ti bodo razkrili nekateri skriti kotički knjižnice, saj boš našel tudi takšno informacijo, ki se bo v prihodnosti izkazala za koristno.

Kvize lahko rešujete do vključno 23. 11. 2022. Nagrajenci bodo razglašeni na zaključni prireditvi, ki bo dne 25. 11. 2022 ob 18.00.


Pravila o sodelovanju  (za prenos kliknite na povezavo z desnim gumbom in izberite 'Odprti povezavo v novem zavihku')

Soglasje starša ali skrbnika  (za prenos kliknite na povezavo z desnim gumbom in izberite 'Odprti povezavo v novem zavihku')


Robinzon bere poletne zgodbe




Volčja lakota




Robinzon med Rimljani




Volkovi v zgodovini in literaturi



Robinzon odkriva fosile



Robinzon z Elo Peroci



Robinzon in Miki Muster

Robinzon in to skrivnostno vesolje

Robinzon potuje v prazgodovino

Volkovi v zgodovini in literaturi

Volkovi že od nekdaj burijo domišljijo ljudi. Najdemo jih v mitologijah po vsem svetu. Že v staroegipčanski mitologiji najdemo Vepvaveta, boga vojne v volčji obliki. V nordijski mitologiji najdemo Fenrirja, pošastnega volka, ki je velik kot slon in zelo krut. V slovanski mitologiji je to Veles, bog podzemlja in bogastva, bog živine in vojne, ki je sicer prevzemal več podob, ena od njih pa je bila volčja. V rimski mitologiji pa ne moremo mimo volkulje, ki je došla dvojčka Romula in Rema. Romul je kasneje ustanovil Rim in postal tam prvi kralj. Tudi leposlovja je kar nekaj na to temo, če te zanima, reši kviz. Najprej pa še nekaj zanimivosti:

- Volk (Canis lupus) je največji predstavnik družine psov.
- Razširjen je po divjinah Evrope, Azije in Severne Amerike.
- Zraste do 140 centimetrov, če pa se postavi na zadnje tace, je večji od marsikaterega človeka.
- Njegove šape so velike toliko kot dlan odraslega človeka.
- Volk je sposoben naenkrat pojesti tudi do 9 kilogramov, ker nikoli ne ve kdaj bo naslednjič prišel spet do hrane.
- Brez hrane lahko zdrži tudi več dni.
- Volkovi živijo v tropu, vsak volk je pripravljen za trop umreti, tudi mladiče vzgaja in varuje cel trop.
- Volkovi so zelo zvesti. Ko se samec in samica najmeta, ostaneta skupaj za vedno.

1. Volk živi na našem ozemlju 100.000 let, ostanke volkov so našli tudi pri izkopavanju rimske Emone. Kje so ostanke volka našli v družbi ostankov jamskega medveda in leva ter rosomaha?

- V kleti Prirodoslovnega muzeja.
- Na paleolitskem najdišču Potočka zijalka.
- Pri izkopavanju kopališča v rimski Emoni.
- V Kočevskem Rogu.

Namig: MKL > od doma > spletni viri > digitalna kulturna dediščina > DEDI > iskalnik: jamskega medveda+ leva+rosomaha+volka

NAPREJ

Robinzonijada v informacijski džungli Mestne knjižnice Ljubljana



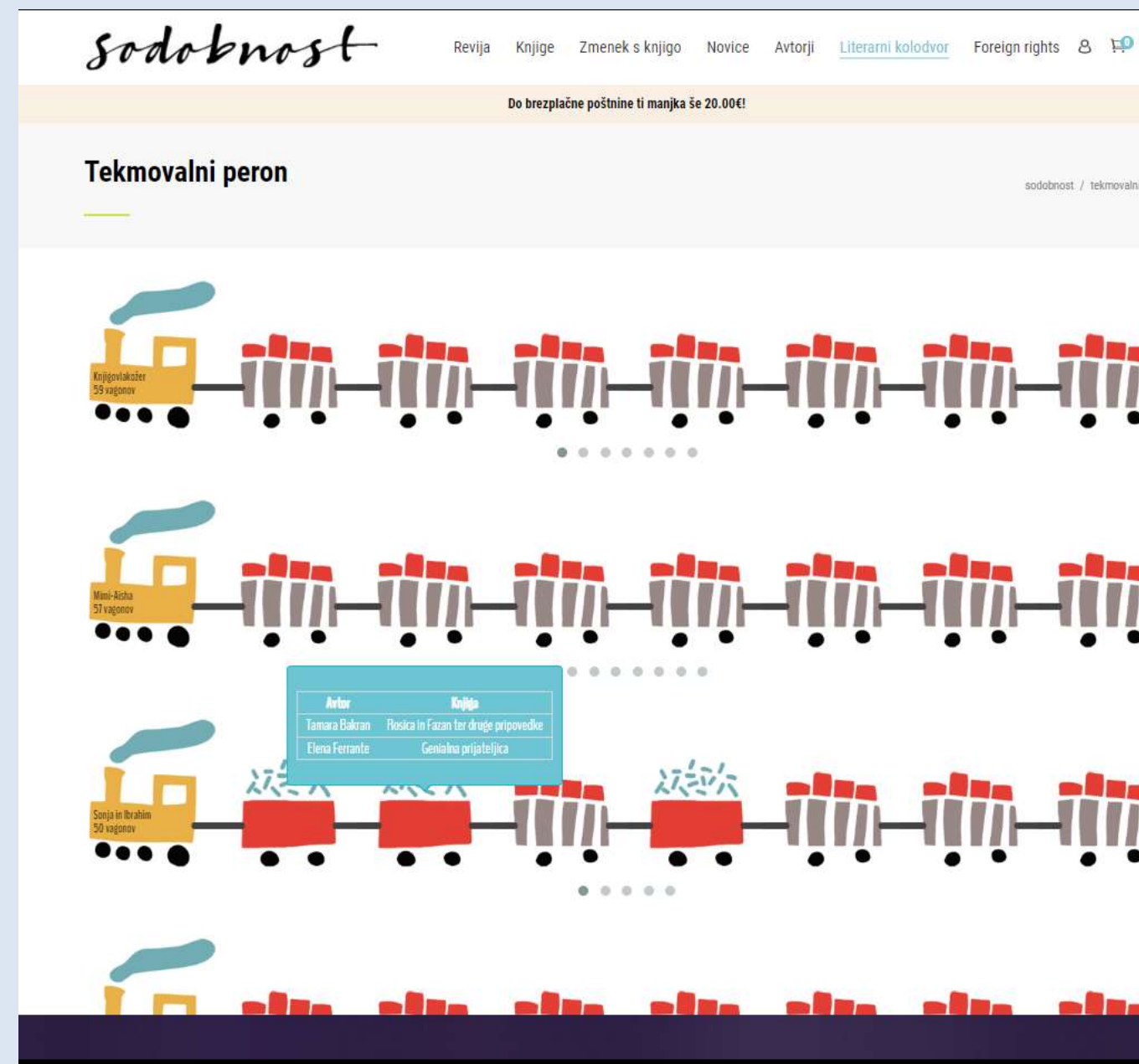
Spodbujanje branja odraslih



Lov na besede Knjižnice Domžale



Spodbujanje branja odraslih in otrok



Bralni vlak založbe Sodobnost

LEVEL UP! ❤️

4. stopnja: NAČRTOVANJE IGRIFIKACIJE

- Pri načrtovanju iger in igrifikacije moramo biti prilagodljivi.
- Trije načina vpeljave iger in igrifikacije v knjižnico:
 1. Že obstoječo igro vključimo v določeno aktivnost.
 2. Elemente iger (značke, točke, lestvice ...) vpeljemo v že obstoječo storitev.
 3. Razvoj lastnega pripomočka.



Koraki pri načrtovanju igrifikacije

1. Analiza stanja
2. Definiranje ciljev
3. Identifikacija ciljne skupine
4. Določanje tipa igre
5. Izbiranje elementov iger
6. Izbira orodij in virov
7. Priprava orodja za evalvacijo projekta



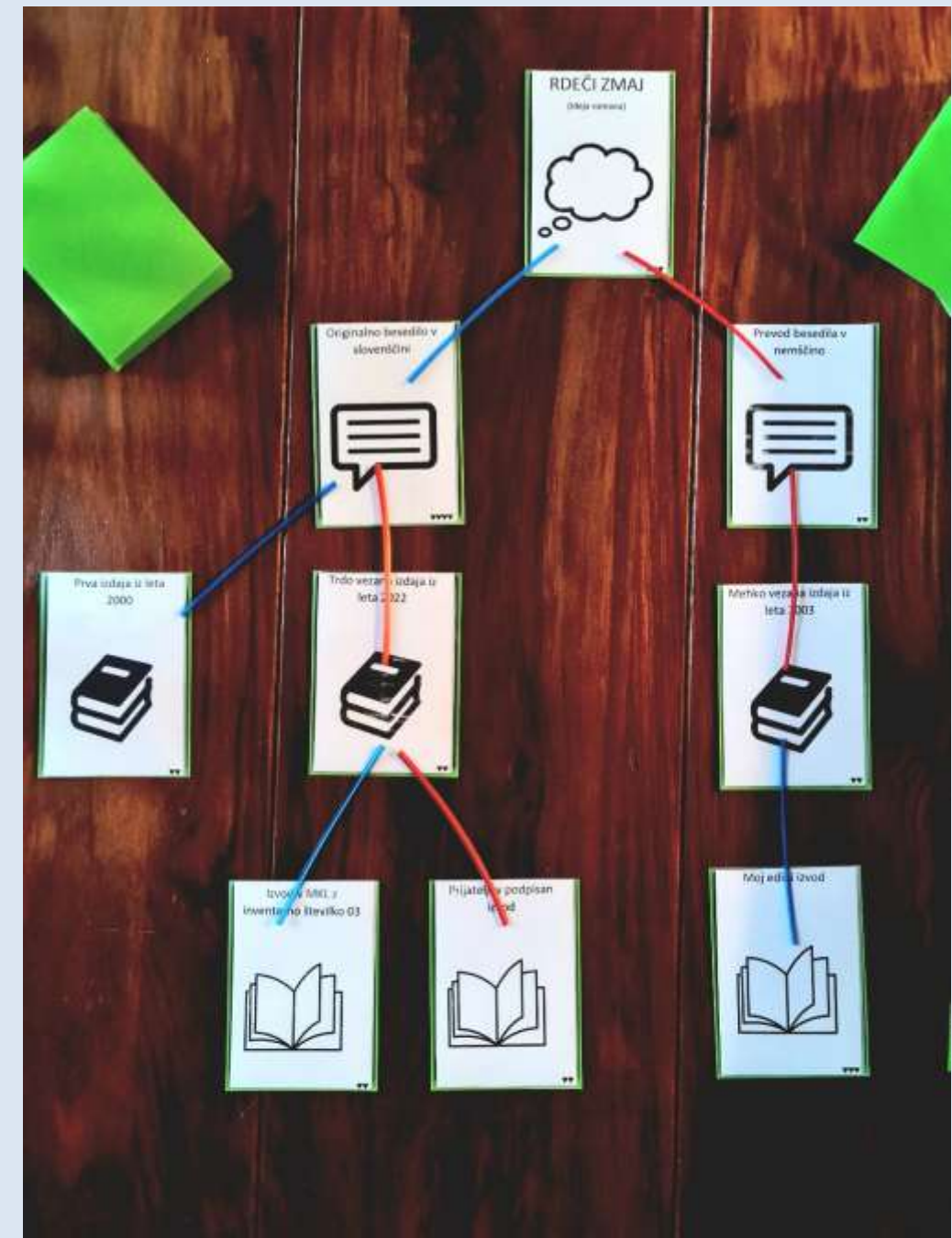
Primer načrtovanja igrifikacije

| KORAKI | PRIMER AKTIVNOSTI V KNJIŽNICI BINK |
|---|---|
| Analiza stanja | Priprava statistike obiska knjižnice in podatkov o aktivnih članih glede na število vpisanih študentov. Intervjuji z izvajalci predmetov. |
| Definiranje ciljev | Povečanje obiska in izposoje, povečanje motivacije za samostojno raziskovanje, boljša podpora študijskemu procesu. |
| Identifikacija ciljne skupine | Študenti nižje stopnje (bruci) in študenti višjih stopenj. |
| Določanje tipa igre | Splošnejše igre za uvajanje in uporabo knjižnice za študente nižjih letnikov in s predmeti povezane specifične igre za višje letnike. |
| Izbiranje elementov iger | Izzivi, tekmovanje, časovna omejitve, nagrade. |
| Izbira orodij in virov | Brezplačna (poceni) orodja in viri. |
| Priprava orodja za evalvacijo projekta | Anketni vprašalnik, kjer se pred in po izvedbi projekta preveri znanje in razumevanje obravnavanih tematik s strani udeležencev. |



Igra s kartami za učenje modela LRM

- Igra s kartami za dva ali več igralcev.
- Prilagodljiva – več težavnosti.
- Igralci s kupčka vlečejo karte s primerki entitet in jih polagajo na igralno površino.
- Z barvnimi paličicami označujejo povezave med entitetami.
- Zmagovalec je tisti, ki ustvari največ povezav.
- Zmaga je odvisna od sreče in znanja.
- Pred in po igri se preveri znanje razumevanja povezav med entitetami.



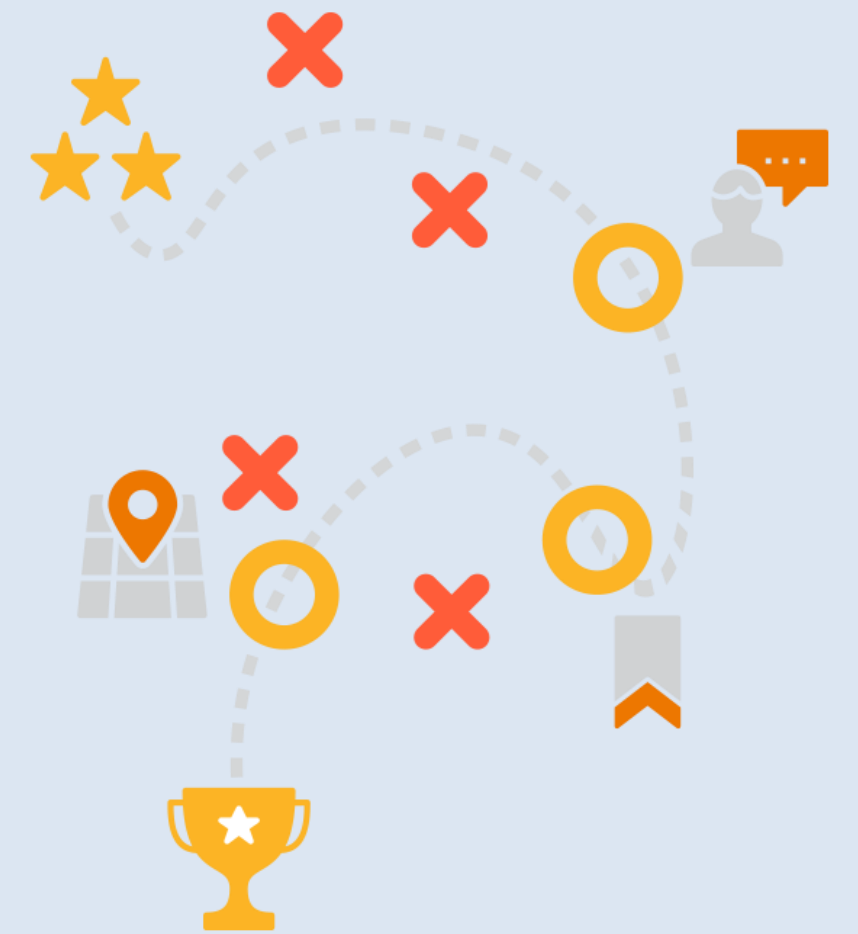
Ovire in izzivi pri načrtovanju igrifikacije

- Igram niso vsi naklonjeni, pogosto jih obdajajo stereotipi.
- Strah knjižničarjev, da bi se dejavnost drugim zdela otročja.
- Razvoj iger lahko predstavlja težek izziv ter velik časovni in finančni vložek.
- Pomanjkanje znanja o načrtovanju iger in igrifikacije.
- Redko zasledimo poročila in evalvacije izvedenih projektov.
- Igre je včasih težko uskladiti s cilji in jih hkrati napraviti zabavne.
- Slabo načrtovana igrifikacija lahko celo zmanjša (notranjo) motivacijo.
- Težko določimo uspešnost igre oziroma igrificiranega projekta.
- Dileme glede zbiranja osebnih informacij sodelujočih.

LEVEL UP! 

5. stopnja: ZAKLJUČEK

- Igifikacija in igre lahko predstavljajo učinkovito orodje za uresničevanje ciljev in poslanstva knjižnice.
- Omejitev je predvsem naša domišljija.
- Nujna sta natančen premislek o namenu snovanja igificiranega projekta ali igre in pazljivo načrtovanje.
- Zelo pomemben korak je tudi evalvacija izvedenega projekta in odpravljanje pomanjkljivosti.
- Dragocena so poročila o izvedenih projektih.



YOU WIN! ❤️

Konec predstavitve

Hvala za pozornost!

Game Over

Thank you for playing!

