

Baamboozle

Baam, baam, Baamboozle!

Digitalni alat Baamboozle

Epidemija i nastava na daljinu odgojno-obrazovnim djelatnicima je pravi izazov. U tom kratku vremenu učitelj je morao promijeniti način podučavanja i biti otvoren prema novim radnim okolnostima. Važnost se pridavala traganju za novim online alatima koji bi za učenike bio motivirajući i zabavan. U „moru“ različitih alata Baamboozle se pokazao kao alat koji je zadovoljio sva naša očekivanja – jednostavan, pristupačan, zanimljiv te omogućio praćenje napretka učenika.

Sažetak

Cilj radionice je predstaviti zabavan online alata Baamboozle. Baamboozle je jednostavan alat za stvaranje zanimljivih i interaktivnih igrica. Prikladan je za rad u razredu, ali i u nastavi na daljini preko bilo koje videokomunikacijske aplikacije.

Može se primijeniti u svim nastavnih predmetima, a pokazao se motivirajućim za učenike nižih i viših razreda. Igrice možemo prilagoditi prema kurikulumu, ali i vlastitim potrebama.

Na početku radionice sudionici će se aktivnim sudjelovanjem u igrici (kvizu) upoznati s osnovnim mogućnostima alata što će biti poticaj za izradu vlastite igrice. Uz taj alat ponavljanje ili učenje nastavnih sadržaja postaje zabavno iskustvo te se razvija suradničko učenje i natjecateljski duh.

Primjenjiv je u svim etapama sata, a učenici aktivno sudjeluju u nastavi. To je „aktivnost za cijeli razred“.

Polaznici će na kraju pokazati svoju kreativnost osmišljavajući i stvarajući vlastitu interaktivnu igru.

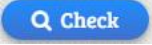
Stvaranje igrica

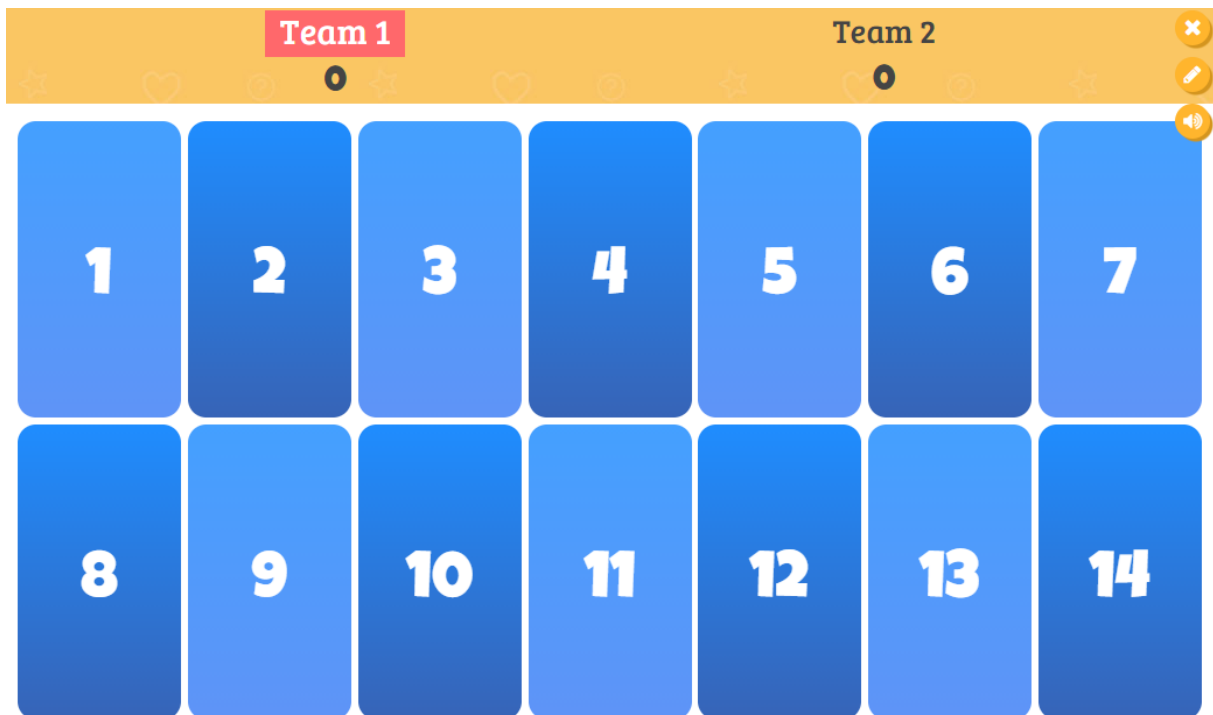
Pri stvaranju igrica moguće je osmisliti različite vrste pitanja. Zgodna je i mogućnost umetanja fotografija, GIF-ova i naljepnica.

Iako plaćena verzija nudi puno više mogućnosti, besplatna verzija alata je sasvim dovoljna da učenici aktivno sudjeluju u radu, a učiteljima je omogućeno da pretražuju i koriste bazu svih javnih igrica koje su stvorili ostali korisnici Baamboozlea.

Baamboozle

Igranje igrice

Odredimo timove i redoslijed kojim će otvarati pitanja. Nakon što tim odgovori kliknemo na gumb . Ako je odgovor točan kliknemo na *Okay!*, a ako je odgovor netočan na *Oops!*. Prije početka igre možemo podesiti koliko timovi imaju vremena za točan odgovor, hoće li se oduzimati bodovi u slučaju krivog odgovora, hoće li sustav određivati broj bodova ili kako smo mi zadali prilikom stvaranja igrice.



Primjeri igrice

<https://www.baamboozle.com/quiz/239563>

<https://www.baamboozle.com/quiz/541492>

Mogućnost samoučenja - samostalno ili u grupi

<https://www.baamboozle.com/study/225376>

Napomena: Učenici se ne trebaju prijavljivati i stvarati svoj korisnički račun. Prilikom učenja pristupaju preko poveznice koju im je podijelio učitelj.

Baamboozle

Ishodi učenja

Nakon pohađanja radionice polaznici će moći:

- ulogirati se,
- stvarati vlastite edukativne interaktivne igre,
- primijeniti igrice u svojoj nastavi.

Doprinos konferenciji

Korištenjem digitalnog alata Baamboozle nastavni sadržaj činimo zanimljivijim i pristupačnijim učenicima te ih potičemo na aktivno učenje, natjecateljski duh i razvijanje svijesti o vlastitom znanju i stečenim kompetencijama. Polaznici će imati priliku vidjeti primjere igrica i ideje za rad s učenicima koje su se, kod naših učenika, pokazale veoma poticajnim i motivirajućim. Osim toga dobit će osnovne temelje koji će im pomoći pri stvaranju njihovih vlastitih sadržaja.

Nadamo se da će sudionici naše radionice vidjeti primjenjivost igrica u nastavi i da će ubuduće primijeniti naučeno u svojoj virtualnoj ili fizičkoj učionici.