

# Generativna umjetna inteligencija i igrifikacija u obrazovanju / Generative artificial intelligence and gamification in education



**Ivana Medica Ružić, Mario Dumančić**

*Osnovna škola Jože Šurana, Višnjan  
Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet*

*medicaivana@gmail.com, mario.dumancic@ufzg.eu*

**Odgoj i obrazovanje za inovaciju i istraživanje**

**Broj rada: 92**

## Sažetak

Generativna umjetna inteligencija jest polje koje je u posljednje vrijeme doživjelo značajan rast i napredak. Prihvatanjem i upotrebom toga polja započelo je gotovo u svim područjima počevši od industrije, zdravstva, inženjerstva, medija, proizvodnje, inovativnih usluga proizvoda, turizma, zabavi, ali i obrazovanja. Značajan napredak u generativnoj umjetnoj inteligenciji pojavio se 2023. godine kada su se počeli uključivati generativni jezični modeli, povećano usvajanje istoga na svim područjima te brz rast generativnih alata umjetne inteligencije. Jedan od takvih razvoja koji je pridonio neviđenu priliku za tvrtke i pojedince, a posebice kada govorimo o obrazovanju jest i igrifikacija. Na taj se način otvorila mogućnost iskorištavanja generativne umjetne inteligencije za inovacije i rast.

Svrha je ovoga rada istražiti stavove učitelja primarnoag obrazovanja o generativnoj umjetnoj inteligenciji i igrifikaciji u svojem nastavnom radu. Metoda istraživanja je anketni upitnik koji se provodio na 628 učitelja primarnoga obrazovanja. Rezultati istraživanja pokazali su kako učitelji u manjem postotku koriste generativnu umjetnu inteligenciju u svojem nastavnom radu te u izrazito visokom postotku koriste metodu igrifikacije. Učitelji primarnoga obrazovanja u visokom postotku nisu upoznati sa svim oblicima generativne umjetne inteigencije te bi voljeli biti iako smatraju da neće pridonijeti kvaliteti obrazovanja. U manjem postotku ima učitelja koji smatraju da upotreba generativne umjetne inteligencije u obrazovanju pridonosi boljitku obrazovanja.

Na temelju provedenoga istraživanja opravdano je zaključiti kako generativna umjetna inteligencija i igrifikacija doprinose razvoju tehnologije i stvaraju nove mogućnosti za inovaciju i rast iako velika većina ispitanika smatra da će podjednako donijeti i niz rizika koji će zahtijevati pažljivo razmatranje.

## Ključne riječi

*generativna umjetna inteligencija; igrifikacija; obrazovanje*

Ivana Medica Ružić, Mario Dumančić

Osnovna škola Jože Šurana, Višnjan  
Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet

medicaivana@gmail.com, mario.dumancic@ufzg.eu

Education for innovation and  
research

Number of the paper: 92

Abstract

Generative artificial intelligence is a field that has seen significant growth and progress in recent times. The acceptance and use of this field permeated almost all areas starting with industry, healthcare, engineering, media, production, innovative product services, tourism, entertainment, and education. Significant progress in generative artificial intelligence emerged in 2023, characterized by the widespread adoption of generative language models and the rapid proliferation of artificial intelligence tools. One such development that has contributed to an unprecedented opportunity for companies and individuals, especially when we talk about education, is gamification. In this way, the possibility of using generative artificial intelligence for innovation and growth has opened up.

The purpose of this paper is to investigate the attitudes of primary education teachers about generative artificial intelligence and gamification in their teaching work. The research method is a survey questionnaire that was administered to 628 primary education teachers. The results of the research showed that a smaller percentage of teachers use generative artificial intelligence in their teaching work, and an extremely high percentage use the gamification method. A significant percentage of primary education teachers are unfamiliar with the full spectrum of generative artificial intelligence, yet express a desire to learn more, despite concerns about its potential impact on educational quality. In a smaller percentage, there are teachers who believe that the use of generative artificial intelligence in education contributes to the improvement of education.

Based on the conducted research, it is justified to conclude that generative artificial intelligence and gamification contribute to the development of technology and create new opportunities for innovation and growth, although the vast majority believe that they will also bring several risks that will require careful consideration.

Key words

education, gamification, generative artificial intelligence

Revizija #2  
Stvoreno 15 rujna 2024 19:28:27 od Marijana Kardum  
Ažurirano 21 rujna 2024 11:53:43 od Martina Gajšek