

Teachers' and students' attitudes to using gamification in teaching / Stavovi učitelja i studenata prema korištenju igrifikacije u nastavi



Katarina Širanović

OŠ Tituša Brezovačkog

siranovic12@gmail.com

Education for digital transformation

Number of the paper: 133

Abstract

Gamification refers to the use of game elements in a non-gaming context, such as the teaching process. It refers to the addition of activities and/or content that are typically present in games to learning content or activities and to other processes during classes with the aim of encouraging students' motivation, their activity or competitiveness. The paper will present the results of the research, which aims to examine the familiarity of primary education teachers and students of teacher education with the concept of gamification and their attitudes towards its use in teaching. Differences in the intention to use gamification in the future between respondents and the connection between personality traits and attitudes of respondents towards the implementation of gamification in teaching will be examined. The research was conducted with an online questionnaire on a convenient sample of N=200 teachers and students from the Faculty of Teacher Education in Zagreb who are employed or studying in Zagreb. It is expected that the results will show that there is no statistically significant difference between respondents in their attitudes towards gamification in class and that a positive attitude is a statistical predictor of future use of gamification in class. It is expected that the results will show that the intention to use gamification in the future is statistically significantly related to openness to new experiences and self-efficacy.

Key words

gamification, positive attitude, primary education teacher, students, teaching

Katarina Širanović

OŠ Tituša Brezovačkog

siranovic12@gmail.com

Odgoj i obrazovanje za digitalnu transformaciju	Broj rada: 133	
---	----------------	--

<p>Sažetak</p> <p>Igrifikacija se odnosi na korištenje elemenata igre u neigrajućem kontekstu, kao što je nastavni proces. Odnosi se na dodavanje aktivnosti i/ili sadržaja koji su tipično prisutni u igrama u sadržaje ili aktivnosti učenja te u druge procese tijekom nastave s ciljem poticanja motivacije učenika, njihove aktivnosti ili kompetitivnosti.</p> <p>U radu bit će predstavljeni rezultati istraživanja kojim se želi ispitati upoznatost učitelja primarnoga obrazovanja i studenata Učiteljskog studija s konceptom igrifikacije te njihovi stavovi prema korištenju iste u nastavi. Ispitat će se razlike u budućoj namjeri korištenja igrifikacije između ispitanika te povezanost između crta ličnosti i stavova ispitanika prema implementaciji igrifikacije u nastavu. Istraživanje je provedeno online upitnikom na prigodnom uzorku od N = 200 učitelja i studenata Učiteljskog studija koji su zaposleni ili studiraju u Zagrebu. Očekuje se kako će rezultati pokazati da nema statistički značajne razlike između ispitanika u stavovima prema igrifikaciji u nastavi te da je pozitivan stav statistički prediktor budućega korištenja iste u nastavi. Očekuje se kako će rezultati pokazati da je namjera budućega korištenja igrifikacije u nastavi statistički značajno povezana s otvorenosti prema novim iskustvima i samoučinkovitosti.</p>
<p>Ključne riječi</p> <p>igrifikacija, nastava, pozitivan stav, studenti, učitelji primarnoga obrazovanja</p>

Revizija #2

Stvoreno 21 rujna 2024 16:13:45 od Martina Gajšek

Ažurirano 21 rujna 2024 18:49:01 od Martina Gajšek