



Адаптација на наставни содржини за ученици со СПУ

Некои примери од она што постои

Гејмифицирани платформи за планирање и учење на јазик

Вовед

Ако има нешто особено фасцинантно кај **видео игрите**, тоа е дека тие можат да бидат **многу привлечни** и, иако тие бараат одреден степен на **концентрација** и **посветеност**, луѓето може да се охрабрат **да ги играат подолг временски период**. За среќа, техниките кои се покажаа дека функционираат многу добро во **игрите може да се прилагодат на други алатки за да ги направат попривлечни**. Учениците со специфична попреченост во учењето (отсега натаму СПУ) често имаат потешкотии со вниманието и може да имаат проблеми со планирањето и организирањето на нивната работа. **Гејмифицираните платформи за планирање и учење** може да се прилагодат за нив.

Примери на постоечки игри

Планирање, списоци со задачи и платформи за продуктивност

Habitica

Habitica е платформа за **продуктивност и градење навики** која во многу голема мера ги опфаќа концептите на гејмификација. Апликацијата не застана на гејмифицирање на некои аспекти од своите алатки, туку понуди **целосно гејмифицирано искуство, инспирирано од Игрите за играње улоги (RPG)**. Таа е изградена околу систем на награди (предмети, поени за искуство, нивоа) и предизвици (потраги, шеф,...), а сето тоа е фокусирано само на постигнувањата на целите во реалниот живот. Целата идеја е да се забавувате постигнувајќи ги своите цели.

Корисните алатки вклучуваат:

- **Тренер за навики** кој им помага на корисниците да развијат дневни или неделни навики,
- **Список на задачи** за постигнување цели,
- **Системот „guild“ со разговори и ресурси за одредени теми**. Еден од тие „guilds“, е на пример „Невродиверзитетски универзум“ каде што луѓето од невродиверзитетот се охрабруваат да ги споделат своите достигнувања и да споделат корисни ресурси.

Откријте ја **Habitica** овде: <https://habitica.com/>

Todoist

Todoist е **потрадиционална апликација за организација**. Дефинитивно не се чувствува како игра. Сепак, апликацијата интегрира **гејмифицирани аспекти** за да им помогне на корисниците да се посветат на своите цели. Со завршување на задачите, корисниците добиваат „карма поени“, на пример, и можат да го постават бројот на поени што сакаат да ги достигнат на дневна основа.

Корисните алатки вклучуваат:

- **Список со задачи**, што даваат карма поени кога задачите се завршени
- **Временски преглед на задачите** што треба да се постигнат
- **Организација „по проекти“**, која корисниците можат да ја употребуваат за да ги групираат своите задачи околу проектот (во контекст на училишното образование).

Откријте го **Todoist** овде: <https://todoist.com>

Asana

Asana е уште една популарна платформа за продуктивност која, како **Todoist**, не е целосно гејмифицирана, но **интегрира некои гејмифицирани функции**. Асана нуди различни алатки, но многу опции за жал се достапни само со претплати. Таквите платени алатки вклучуваат, на пример, графичка визуелизација за напредокот кон целите. Како и **Todoist**, **Asana** е организирана по „проекти“. За разлика од претходно споменатите платформи, завршувањето на задачите не дава поени, но некои анимации се прикажуваат на екранот како стимули за награда (се појавува еднорог, на пример).

Откријте ја **Asana** овде: <https://asana.com>

Super-Productivity app

Интересен аспект на оваа апликација е тоа што е вклучен **тајмер Pomodoro**, покрај традиционалниот список со задачи. Тоа значи дека на секои 25 минути, корисниците си дозволуваат да се наградат со мала пауза.

Времето поминато на секоја задача може да се следи, така што учениците можат да сфатат колку време им е потребно за одредени задачи.

Кога ќе се постигнат сите задачи во денот, апликацијата прикажува огномет и му честита на корисникот. Се прикажува и резиме на достигнувањата на денот. Откријте ја **Super-Productivity** овде: <https://super-productivity.com/>

Гејмифицирани платформи за учење јазици: техника на флеш картичка

Техниката на **флеш-картички** е **метод на проучување што може да го олесни процесот на меморирање**. Концептот е опишан во нашиот практичен лист „Како ефикасно да го подобрите меморирањето на вашите ученици со СПУ“.

Некои јазични апликации, како што се **Duolingo** и **Memrise** ја користат оваа техника за да им помогнат на учениците да го проучуваат вокабуларот. Сепак, тие го надминуваат концептот на картички со додавање на гејмифицирани и атрактивни елементи.

Корисниците добиваат поени за искуство, а анимации се прикажуваат кога се успешни во учењето.

Flashmind е уште една платформа со картички која нуди различни лекции. Можеби вреди да ја истражите.

Заклучок

Во оваа нова ера, игрите се насекаде присутни повеќе од кога било. Механиката што ги прави игрите успешни може да се прилагоди на други алатки, со цел да ги направи поатрактивни и попривлечни. Тоа значи дека учениците на кои им е потребно може да најдат многу привлечни опции за многу корисни алатки кои биле поприлично досадни во минатото.

Ресурси

- <https://habitica.com>
- <https://todoist.com/>
- LifeRPG :
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jayvant.liferpgmissions&hl=en_US&gl=US
- LifeUp: Gamification To-Do & Tasks List | HabitRPG
https://play.google.com/store/apps/details?id=net.sarasarasa.lifeup&hl=en_US&gl=US
- <https://app.asana.com>
- <https://super-productivity.com/>



Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

Код на проектот: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Дознајте повеќе за D-ESL на: <https://www.d-esl.eu>