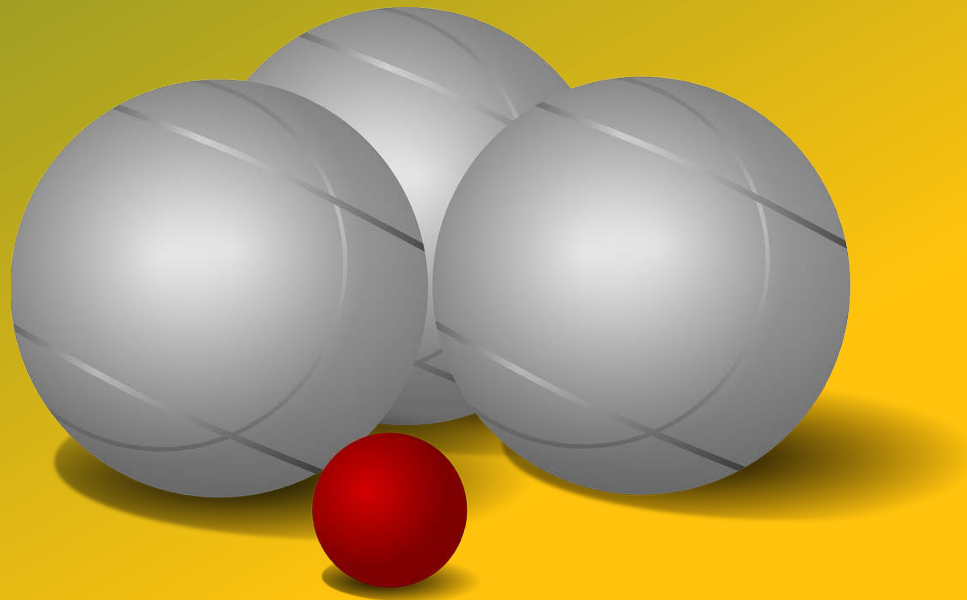




# PRIMENA ELEMENATA IGRE U NASTAVI U CILJU PODRŠKE UČENICIMA

Mladen Šljivović, Dragana Sekulić Pilipović, Nataša Stanojević, Srđan Stanojević

# Gejmifikacija?



Korišćenje elemenata iz sveta igara.

- Igra mora biti poštena
- Igra mora biti zanimljiva i donositi korist
- Igra mora biti održiva

FROM GAME TO STEM



STEM

Poljska, Španija, Bugarska, Turska i Srbija

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Više o projektu

<http://fromgametostem.com/>



PETA MEĐUNARODNO NAUČNO-STRUČNA KONFERENCIJA  
"Saradnja u cilju podrške darovitim učenicima" 23 – 25.  
septembar 2022. godine, Beograd

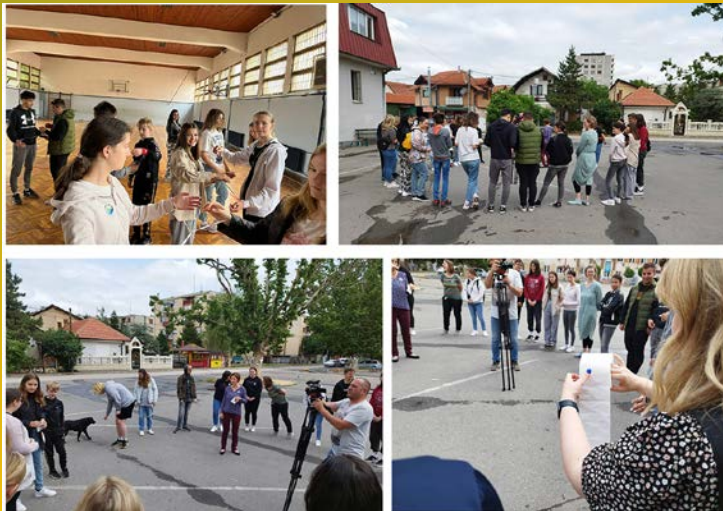
# Nemačka, Danska i Srbija

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Više o projektu

<http://www.thinkchoosereduce.com/>



# POTRAGA ZA BLAGOM



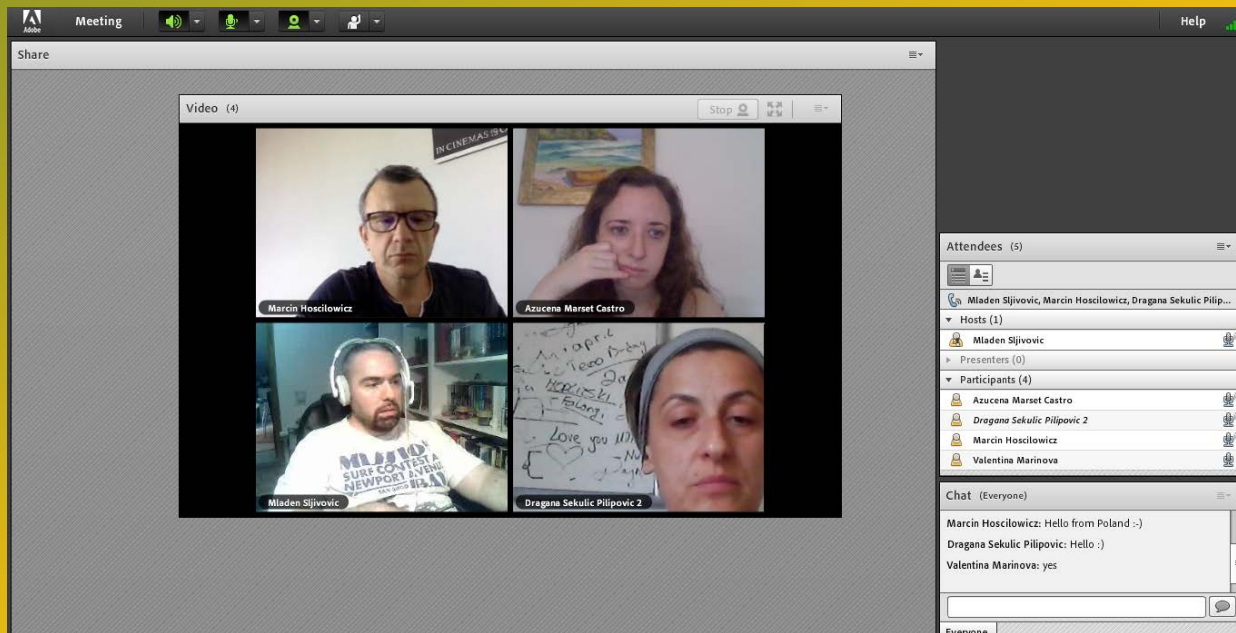
Međunarodni timovi

Rešenje zadatka vodi do sledećeg

Prvi tim koji reši poslednji zadatak  
pobeđuje

# Dve aktivnosti

- Online tokom pandemije



- U živo u Srbiji

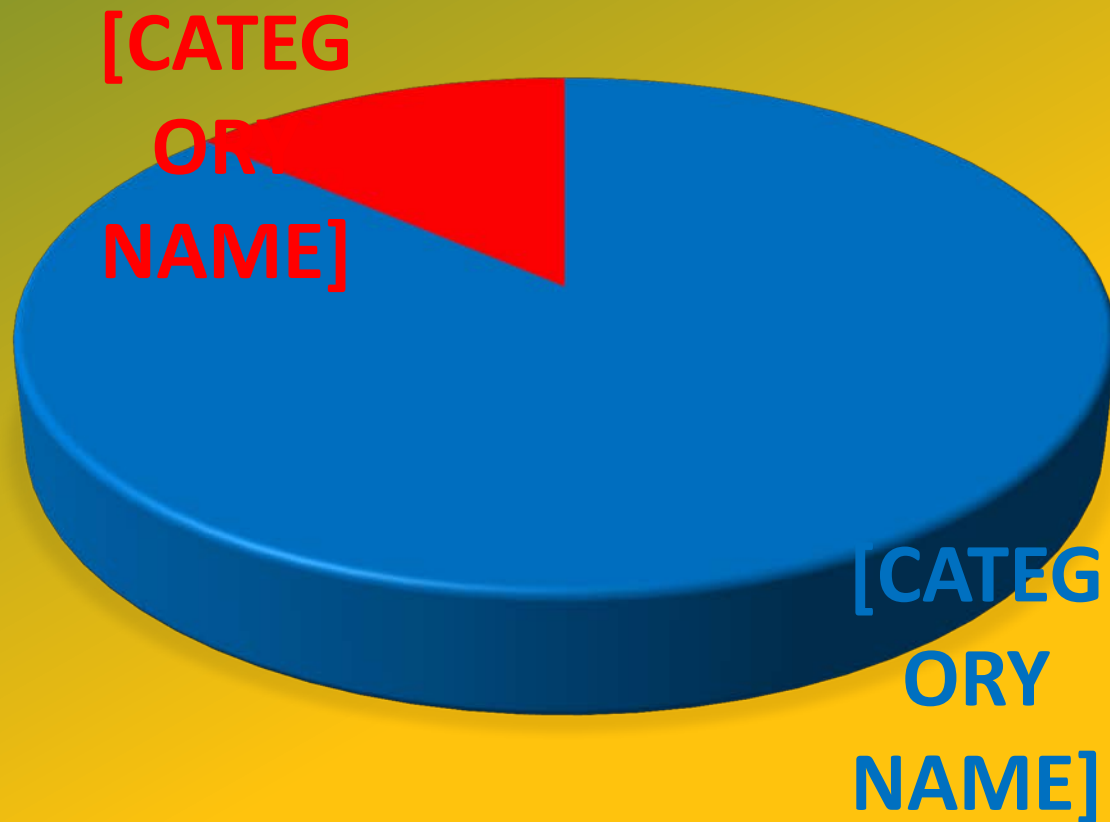


# Rezultati



Jedna broj učenika nije aktivno učestovao u igri.

# Rezultati

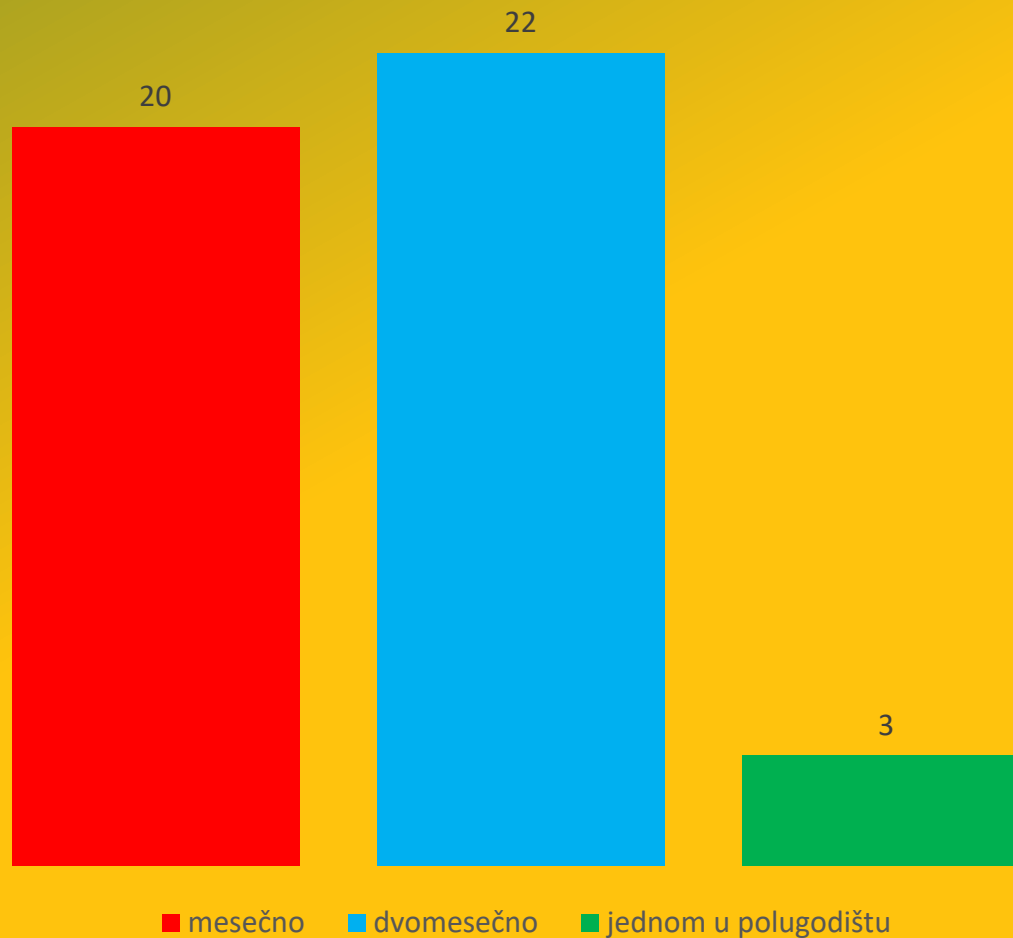


37 učenika učestvovalo je u obe varijante igre



# Rezultati

Koliko često treba održavati



Pitanja

Mladen Šljivović

sljiva@gmail.com

