gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: Igrifikacija v izobraževanju odraslih

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




GIMKIT
gimKit.com

Uvod

GimKit je platforma za Kvize, Ki temelji na igrah in naredi učenje interaKtivno ter zabavno.
Pogosto se uporablja v izobraževanju za utrjevanje znanja sKozi igranje.

GIMKIT

Join Game | Group Pricing | Sign Up | Login



Next level.

Hey, I'm Josh! I started Gimkit as a high school project.

Games really helped me become engaged in school. That's why I built Gimkit — to be the kind of game I'd want to play in class.

Can't wait for you to give it a try!



- Josh F.

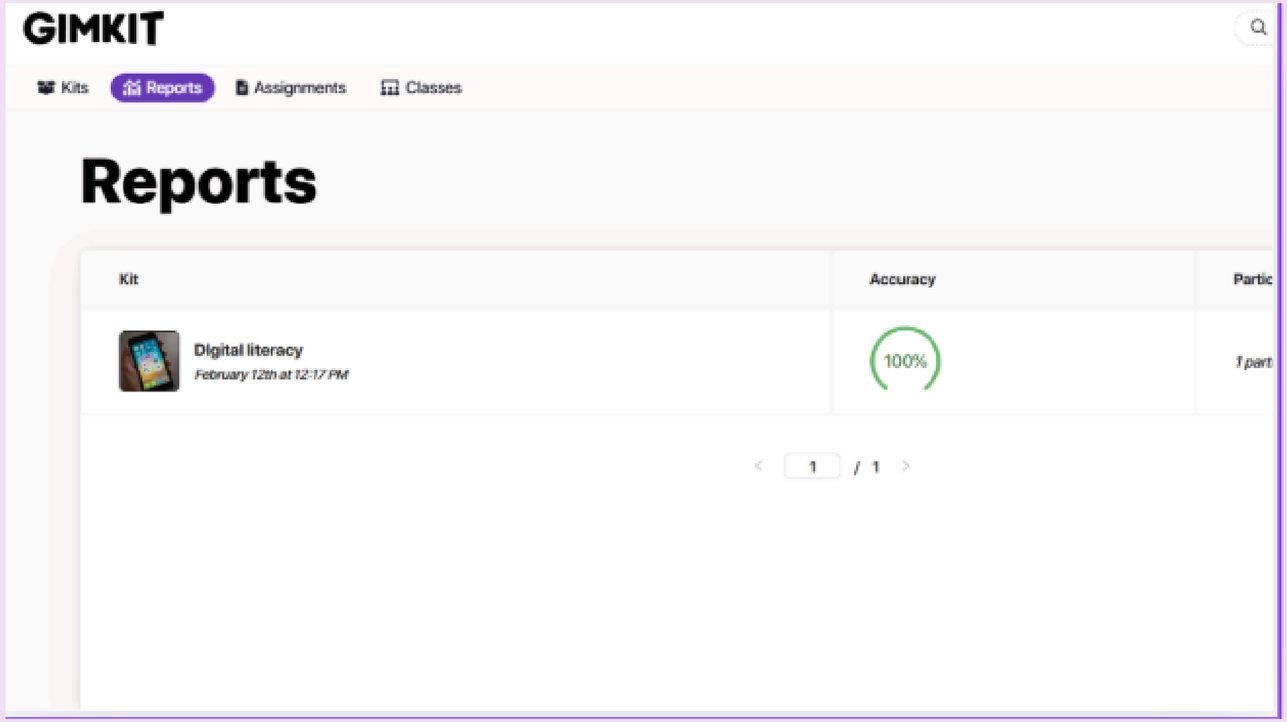
Sign Up For Free

Join Game | Login | Group Pricing



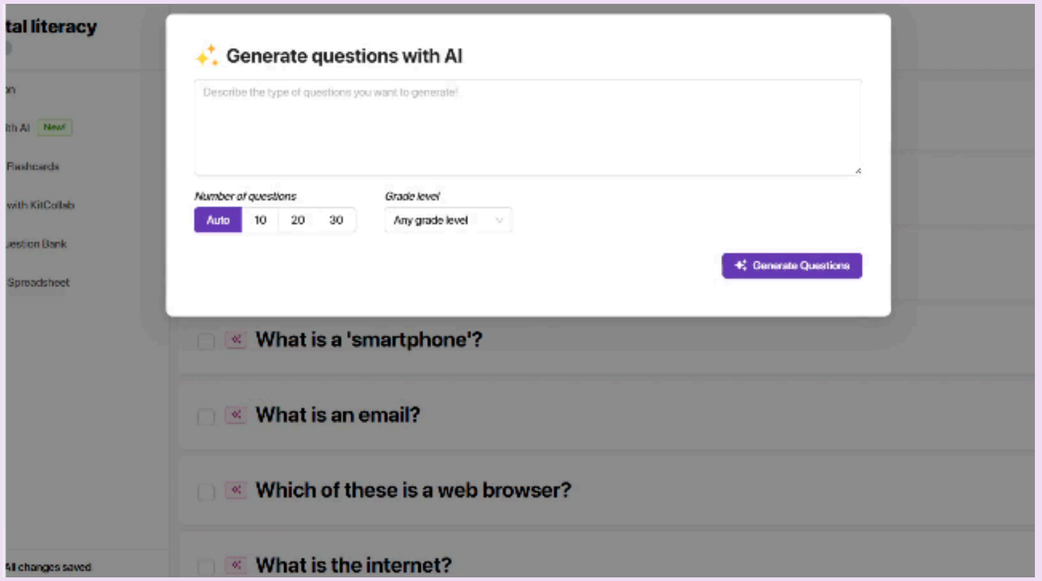
GIMKIT uradna spletna stran

Na domači strani GimKit se učitelji prijavijo, da ustvarjajo in upravljajo kvize, imenovane »Kits«. Prav tako lahko pregledajo pretekle kite in rezultate.



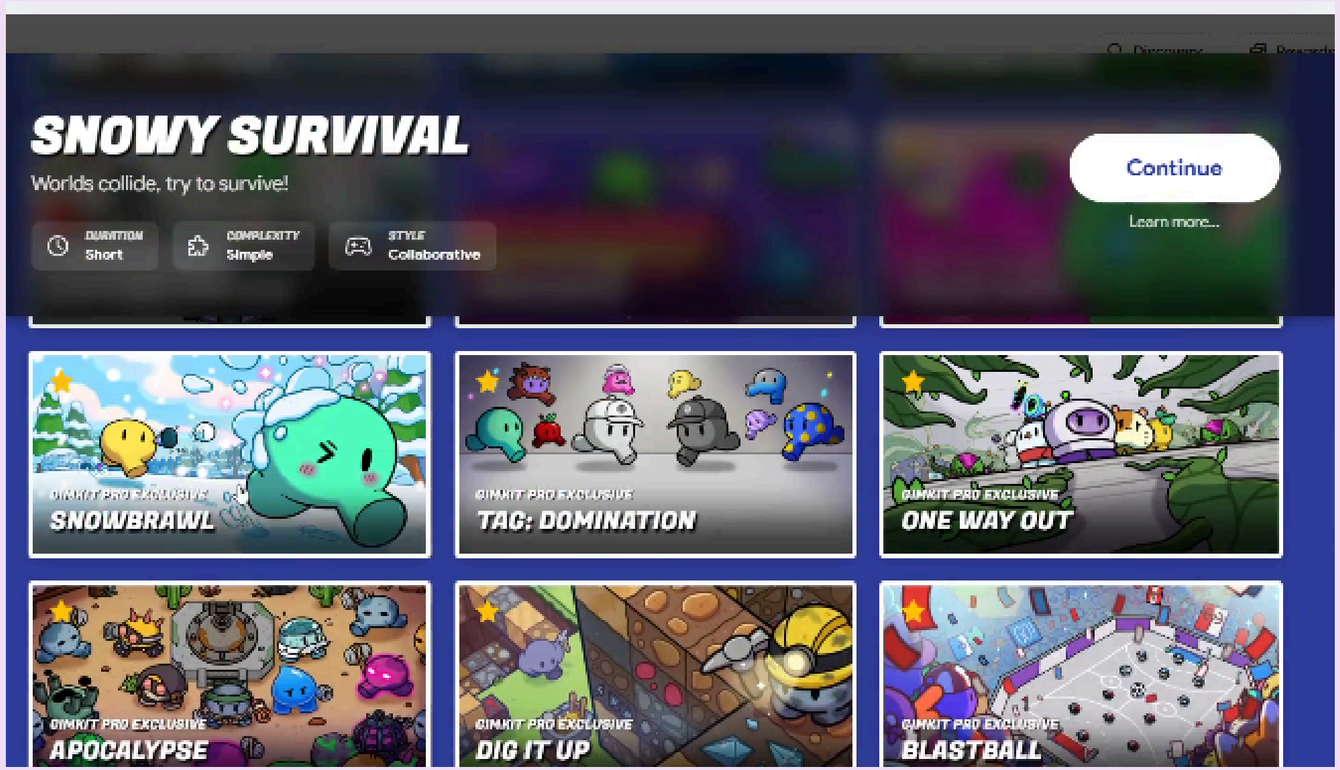
Ustvarjanje novega Gimkit-a

Učitelji v GimKit ustvarijo »Kit« taKo, da dodajo vprašanja in možnosti odgovorov.
Vprašanja se lahKo osredotočajo na teme digitalne pismenosti, Kot so spletna varnost ali prepoznavanje zanesljivih informacij.



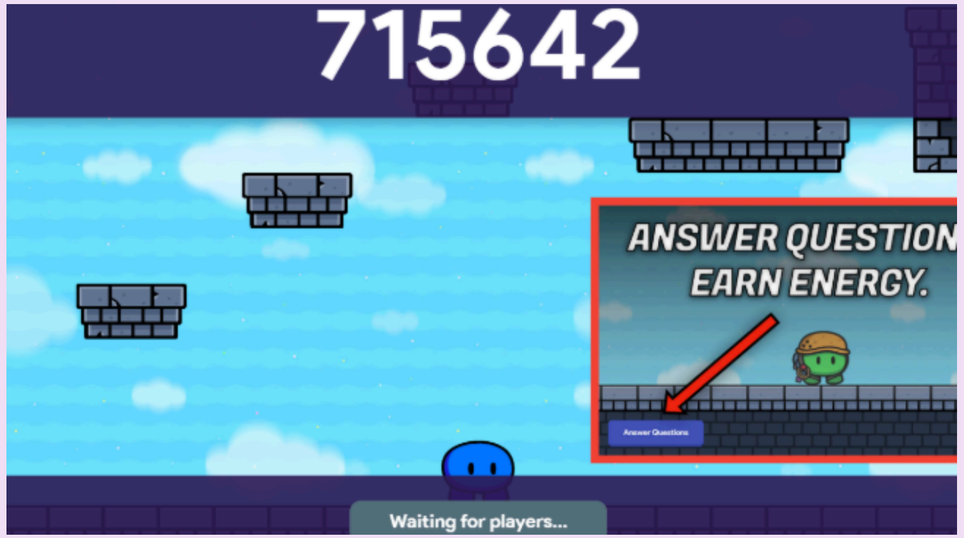
Igralni načini in vključevanje učencev

GimKit ponuja različne igralne načine, ki naredijo kvize bolj zanimive ter učence spodbudijo k aktivnemu sodelovanju.



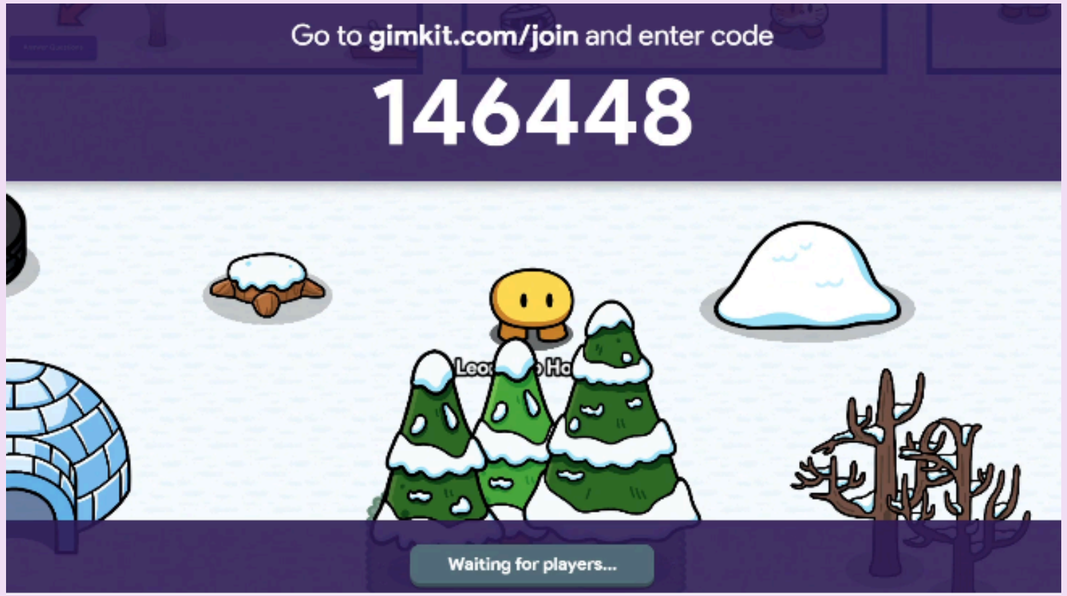
Začetek igre in sodelovanje učencev

Ko je »Kit« pripravljen, učitelj začne igro v GimKit, učenci pa se pridružijo z uporabo Kode igre na svojih napravah.
Učenci odgovarjajo na vprašanja v realnem času in zbirajo točke, kar na zanimiv način krepi njihove veščine digitalne pismenosti.



Prednosti za učenje digitalne pismenosti

Igralni pristop v GimKit spodbuja sodelovanje ter učencem pomaga razvijati ključne veščine digitalne pismenosti med učenjem.





GamifiedEd: Gamification in adult education

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Credits:

Written materials: By Ljudska Univerza Lendava

Graphics: By Canva

Visuals: GIMKIT

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or Agency for Mobility and EU Programmes (AMPEU). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them..

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE