**INTERVJU:** PRIMER INTERVJUJA STARŠA

**(3 starši in 3 otroci)**

1. **Kaj si predstavljaš pod besedno zvezo ''učenje z igrami''?**

Skozi igro spoznavanje novih znanj ter posledično lažje razumevanje. Nasprotje od sedenja za knjigo, branje in večkratno ponavljanje istih zadev.

1. **Kaj si predstavljaš pod pojmom gamifikacija?**

Nisem popolnoma prepričan, vendar ker poznam izraz game - over, kar pomeni v slovenščini da si izgubil pri računalniški igri, predvidevam da je to učenje z računalniškimi igrami preko računalnika, telefona.

1. **Ali ste učenje z igrami kdaj prakticirali v šoli? Opiši kakšno izkušnjo (kakšno igro ste se šli, kaj ste se z njo naučili, pri katerem predmetu, kakšna so bila pravila igre…).**

Največkrat smo se igrali pri telovadbi. Namen teh iger je bilo pridobivanje motoričnih spretnosti in spoznavanja tekmovanja. Naučili smo se zmagati in sprejeti poraz. Igrali smo igre z žogo: nogomet, košarko, med dvema ognjema. Šli smo se črnega moža, gnilo jajce, skrivalnice. Pri drugih predmetih se spomnim samo kakšnega kviza, kjer smo pokazali svoje znanje.

* **PODVPRAŠANJE** (ker ni bilo omembe gamifikacije):

**Opiši podrobneje kakšen primer gamifikacije pri pouku, ki ste ga izkusili.**

Ko sem bil jaz v osnovni šoli še nismo imeli ne računalnikov in telefonov, zato tega nismo uporabljali nikoli.

(obrazložim da je gamifikacija lahko razumljena tudi kot uporaba različnih računalniških tehnik)

Da ena učiteljica je uporabila tehniko nagrajevanja če smo vestno opravljali obveznosti. Nagrajevala pa nas je z bomboni ob koncu leta.

* **LE ZA STARŠE: Ali poznaš kakšnem primer gamifikacije, ki se danes uporablja v šoli katero obiskuje vaš otrok?** (ker sami nimajo izkušenj)

Na žalost se ne spomnim, da bi moj otrok kdajkoli govoril o kakšni računalniški igri pri pouku.

1. **Naštej nekaj prednosti in nekaj slabosti gamifikacije, ki so po tvojem mnenju najbolj pomembne.**
* prednosti; učenci se ne dolgočasijo, če so igre zanimive radi sodelujejo, popestritev pouka, bolj si snov vtisnejo v spomin, učenci, ki se težje učijo, so lahko v igrah enakovredni ali še boljši.
* slabosti so samo če so igre slabo pripravljene, dolgočasne in ne "potegnejo" učencev, in se s tem ne naučijo nič novega.
1. **Kakšno je vaše mnenje do gamifikacije? Ali menite, da je ta način učenja primeren v šolah ali ne in zakaj?**

Način je primeren ter mi je všeč ter sem pozitivno naravnan do tega pristopa, vendar mora biti igra primerna glede na starost in snov.

1. **Ali menite, da se ta način dela pogosto uporablja v šolah? Ali bi se moral uporabljati več/manj, zakaj?**

Menim, da se to premalo aplicira trenutno v šolskem sistemu. Moj občutek je, da so učitelji v začetku šole (prva triada) še delno angažirani za tovrstne aktivnosti – gamification, potem pa vedno manj, saj je potrebno vložiti več časa in truda.

1. **Kaj misliš, da bi bilo potrebno narediti, da bi dala gamifikacija najboljše rezultate in bi se učenci skozi igro največ naučili?**

Spremeniti učbenike, delovne načrte, več tovrstnih sistemov aplicirat ter dat učiteljem preverjene ideje s katerih bi črpali.

1. **Kakšen mora biti učitelj, kakšne morajo biti njegove kompetence (lastnosti, vrednote), da bi bila gamifikacija v njegovem razredu najbolj uspešna?**

Učitelj se mora na igro pripraviti. Izvedba mora biti v njegovem interesu tako, da jo izpelje sproščeno in vanjo vključi elemente, ki se na koncu odražajo kot osvojeno znanje udeležencev.

1. **Ali imaš kakšno idejo za poučno igro, aktivnost pri predmetu kemije ali biologije, ki bi učence veliko naučila in bi jo lahko kot učiteljica uporabila? Opiši.**
* Igra spomin na računalniku z različnimi živalmi, rožami – vsakič ko nekdo najde par se lahko kaj o tej roži pove. Ali pa je na en kvadratek narisana žival, na drugem pa napisano ime. Otroci iščejo pare in se poleg učijo.
* Igra Pandemic – ko se razlaga, kako se širi pandemija/epidemija/virusi.
* igranje s kinestetičnim peskom ter različnimi teksturami

Intervjuvancem sem jasno postavila vprašanje, da so vedeli ali odgovarjajo na splošno o učenju z igrami ali specifično o gamifikaciji. Intervjuvancem sem pri kakšnem vprašanju pomagala z rahlimi namigi (kaj pomeni game v slovenščini ipd.) in jih spodbujala, da so povedali čim več. Vprašanja sem prilagajala glede na to s kom sem se pogovarjala (glede na starost), kar pomeni da sem uporabljala tudi preprostejše izraze (namesto kompetence, lastnosti, značilnosti ipd.).