



mGBL mobile Game-Based Learning

Učenje putem igara na mobilnim uređajima



mGBL projekt

- Broj ugovora: 027607
- Skraćeni naziv: mGBL
- Puno ime: mobile Game-Based Learning
- Područje: Tehnologije informacijskog društva (IST)
- URL: www.mg-bl.com
- Trajanje: Listopad 2005 - Rujan 2008 (36 mjeseci)



mGBL - partneri na projektu

-  ▪ evolaris - **evolaris Privatstiftung** www.evolaris.net
-  ▪ SAB - **SAB- Educational and Vocational Counselling (Savjetovalište za odabir obrazovanja i zanimanja)** www.ausbildungsberatung.at
-  ▪ ARC-sr - **The Research Studios/ Smart Agent Technologies** www.researchstudio.at
-  ▪ Ultralab - **Ultralab – Anglia Ruskin University** ww3.ultralab.net
-  ▪ PFRI - **Sveučilište u Rijeci, Pomorski fakultet** www.pfri.hr
-  ▪ FFRI - **Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet** www.ffri.hr
-  ▪ Trieste - **Odsjek za Elektrotehniku, Elektroniku i Informatiku, DEEI (Dipartimento di Elettrotecnica, Elettronica e Informatica), Sveučilište u Trstu** www.units.it
-  ▪ ASTER - **ASTER- Dipartimento Risorse per l’Orientamento e il Lavoro** www.aster.it
-  ▪ UM - **Sveučilište u Mariboru, Fakultet organizacijskih znanosti, Centar e-trgovine** ecom.fov.uni-mb.si
-  ▪ AZM-LU - **Mariborski Centar za obrazovanje odraslih (AEC Maribor)** www.azm-lu.si



Cjelokupni cilj ovog projekta je poboljšanje djelotvornosti i efikasnosti učenja kod mladih ljudi kroz razvojne i inovativne modele učenja temeljene na mobilnim igrama.

Ciljevi

Razvoj modela za učenje putem igara na mobilnim uređajima koji su:

- zabavni
- implementirani putem mobilnih tehnologija
- standardizirani

koji podržavaju:

- odlučivanje u kritičnim situacijama, ne samo na kognitivnom već i na emotivnom planu
- učenje iz područja upravljanja karijerom, e- zdravlja i e- poslovanja koji bi uključivao različitu ciljanu publiku

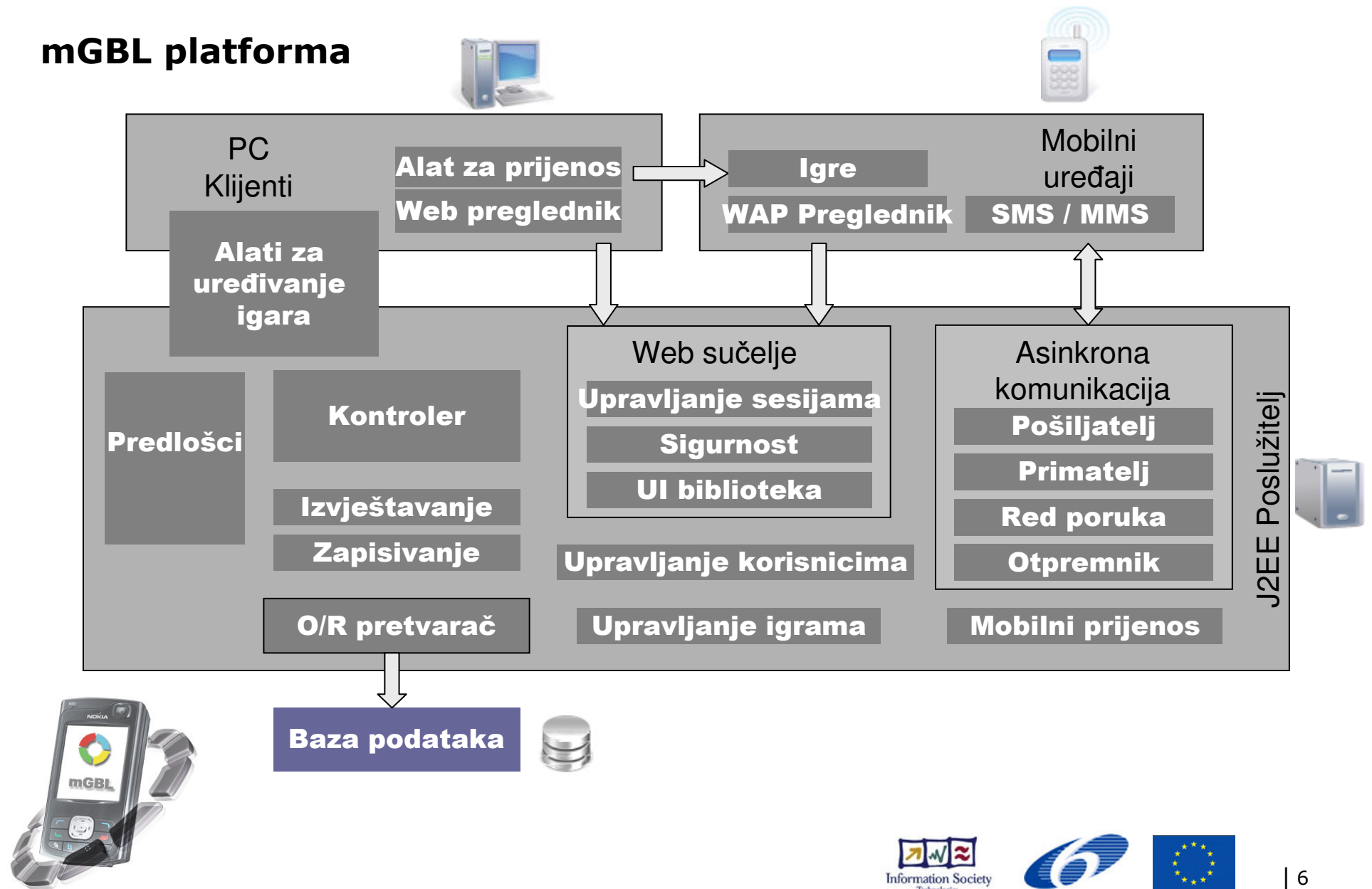


Rezultati projekta – alati za predavače

- Software koji podržava izbor mobilnih igri, koje su prikladne:
 - Različitim ciljevima i situacijama učenja
 - Različitim skupinama polaznika
- Platforma i predlošci za predavače:
 - Mogućnost unosa vlastitih materijala (predavanja, vježbe, planovi, ...)
 - Distribucija igara studentima putem mobilnih tehnologija
 - Evaluacija korisnika
- Mogućnost jednog ili više korisničkog igranja
- Primjeri iz područja upravljanja karijerom, e-zdravlja i e-poslovanja

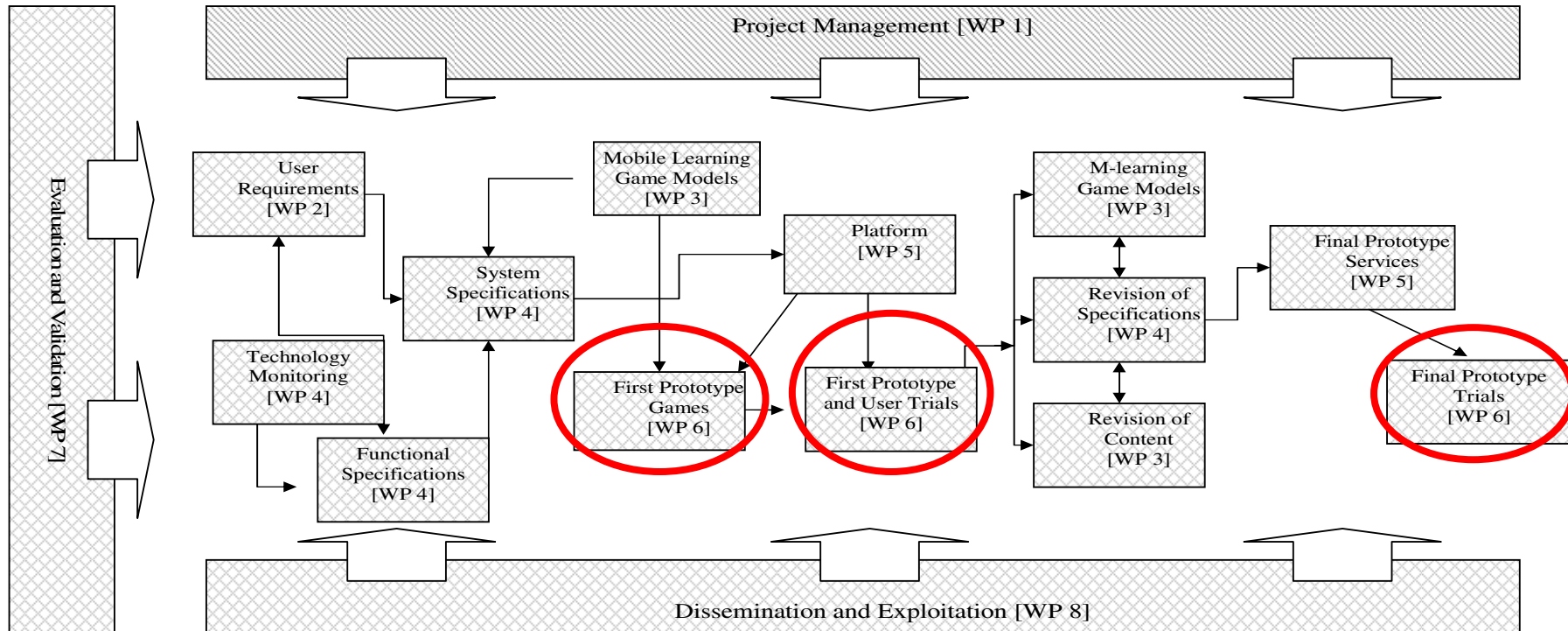


mGBL platforma



WP6 PFRI – User Trials (korisničko testiranje)

WP6 pozicija



mGBL krug

WP2
Korisnički zahtjevi

WP4
Sistemske zahtjevi

WP5
Platforma

mGBL

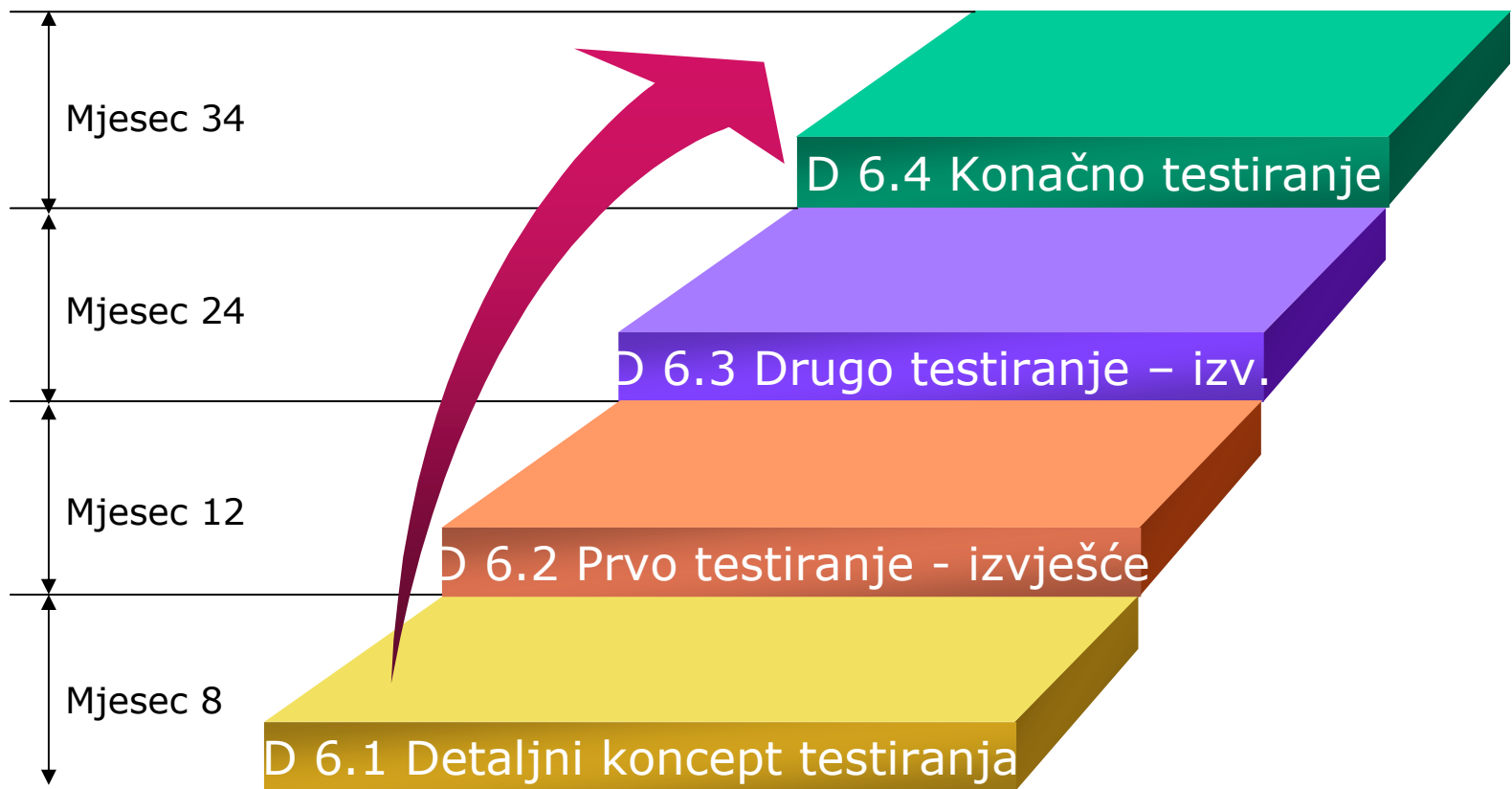
WP3
mGBL modeli

WP6
Testiranje

PFRI



Koraci



Izvešća (Deliverables)

D.6.1

- Koncept upravljanja
- Priprema detaljnog koncepta korisničkog testiranja
- Koordiniranje
- Implementacija metodologije i alata za korisničko testiranje



D.6.2

- Provedba prvog korisničkog testiranja
- Analiza izvješća po državama
- Opća analiza i izrada objedinjenog izvješća

Izvješća (Deliverables)

D.6.3

- Provedba drugog korisničkog testiranja
- Analiza izvješća po državama
- Opća analiza i izrada objedinjenog izvješća



D.6.4

- Provedba konačnog korisničkog testiranja
- Analiza izvješća po državama
- Izrada detaljne studije rezultata
- Konačna analiza i izrada općeg izvješća

Otvorena pitanja

1

Motivacija
studenata ?

Je li zabavno ?

Nije li
predjetinjasto ?

2

Fokus na predmet
učenja ?

Kreativnost ?

Primjena
stečenog znanja ?

3

Mogu li se
profesori nositi sa
takvom vrstom
igara ?

Možemo li mjeriti
naučeno ?



Testiranje

Faza 1

Faza 2

Faza 3

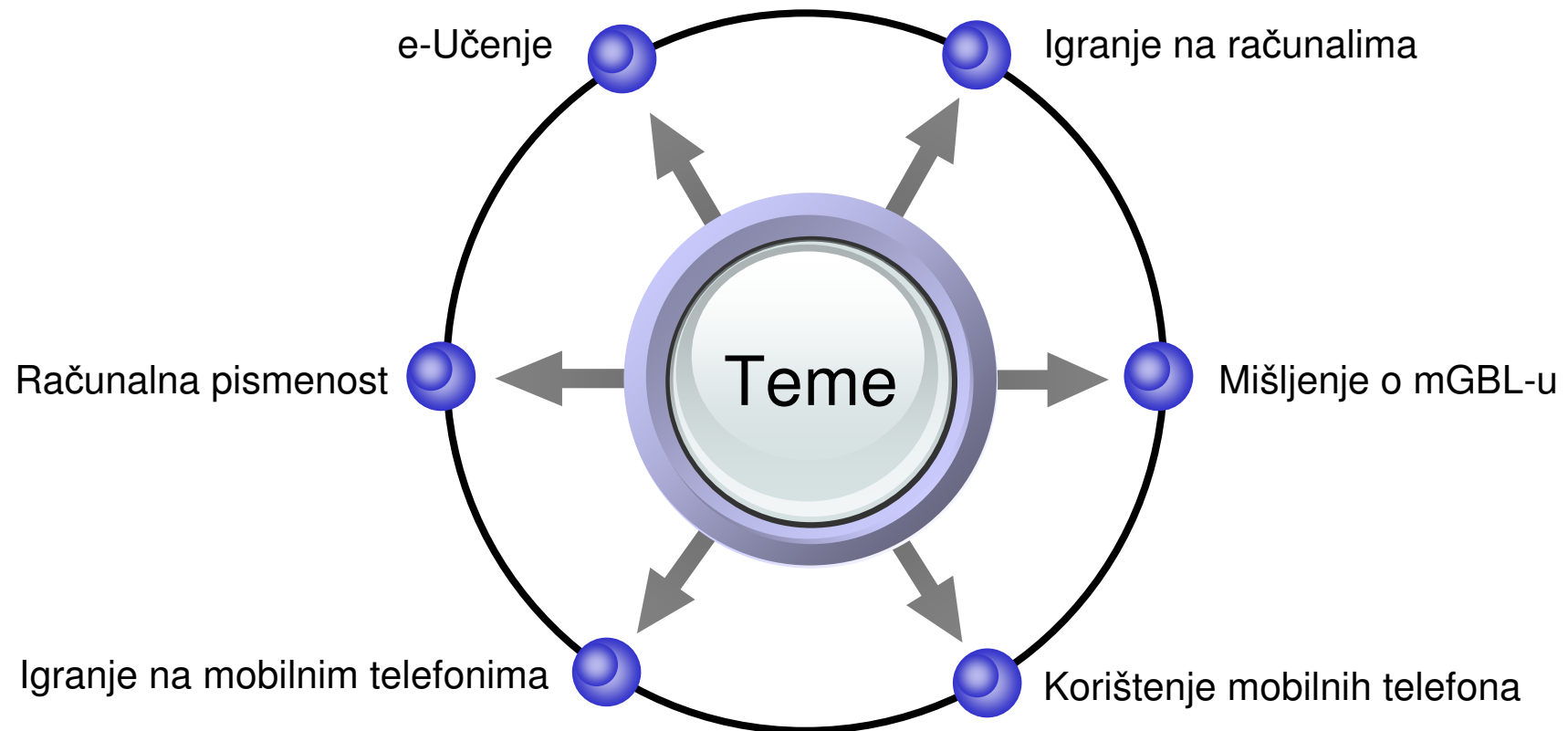
Preliminarni
upitnik
(Initial
Questionnaire)

Upitnik na
početku
testiranja
(Questionnaire
at the beginning
of the test)

Upitnik na
kraju testiranja
(Questionnaire
at the end
of the test)



Papirnati / online upitnik



Analiza podataka

Grafički prikaz dijela podataka

Digitalna/mobilna razlika među europskim studentima

Izvješća po državama

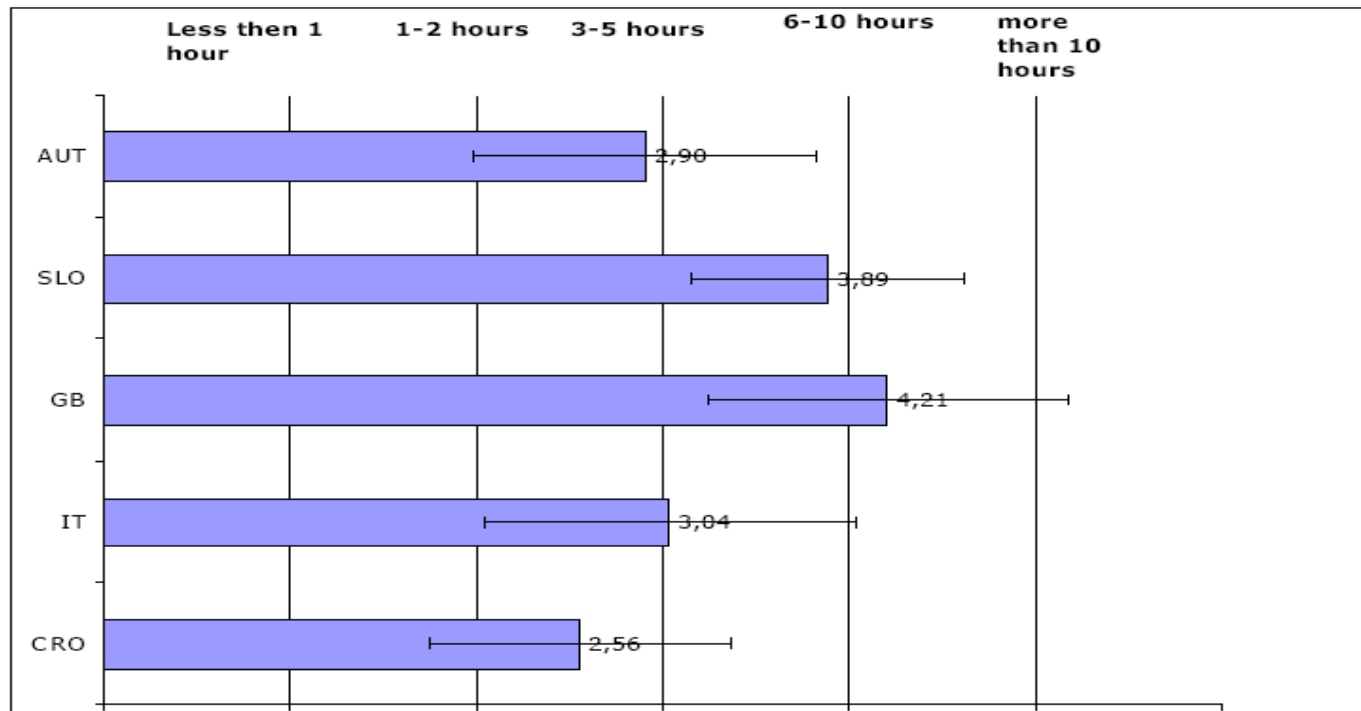
Q1

Q2

Q3



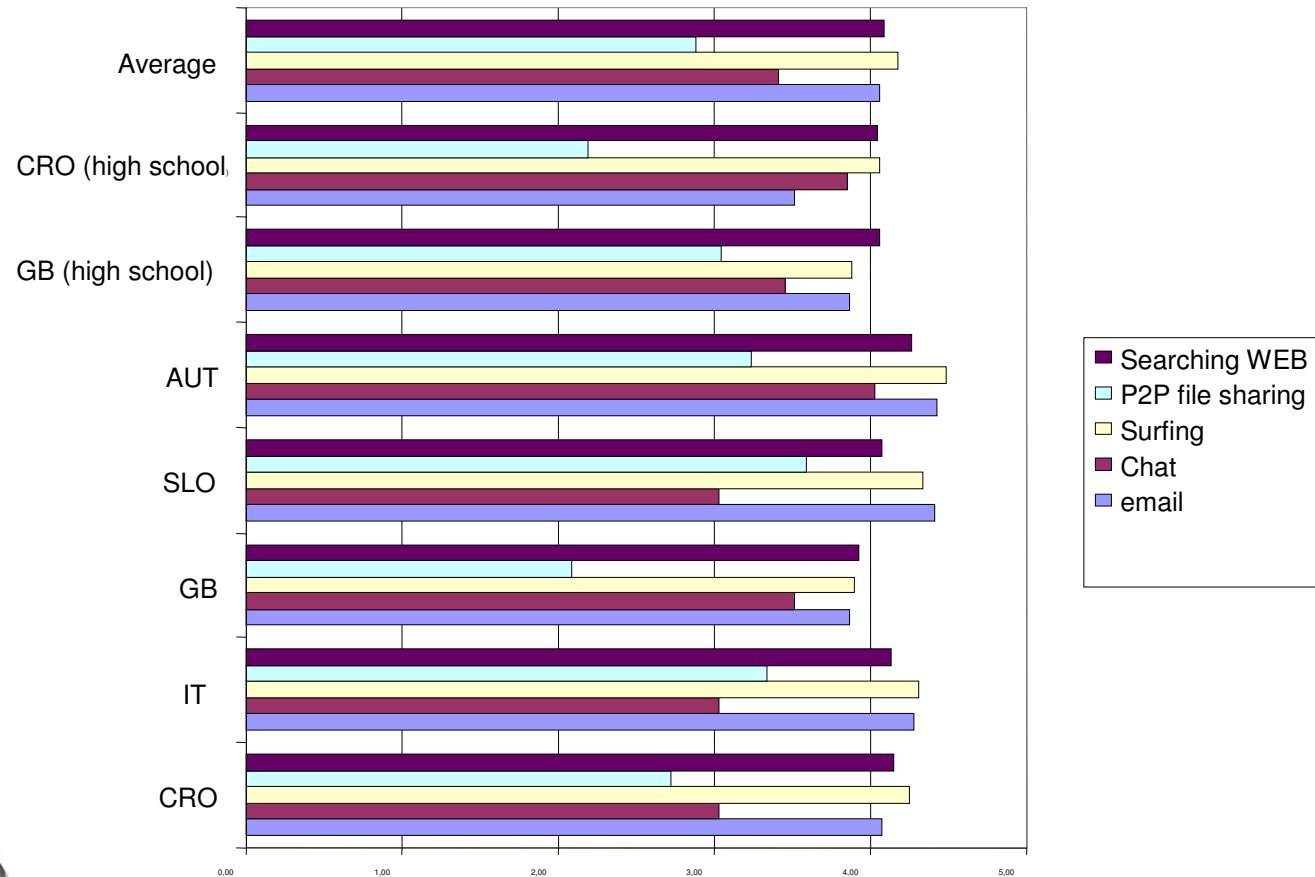
Prosječno korištenje računala



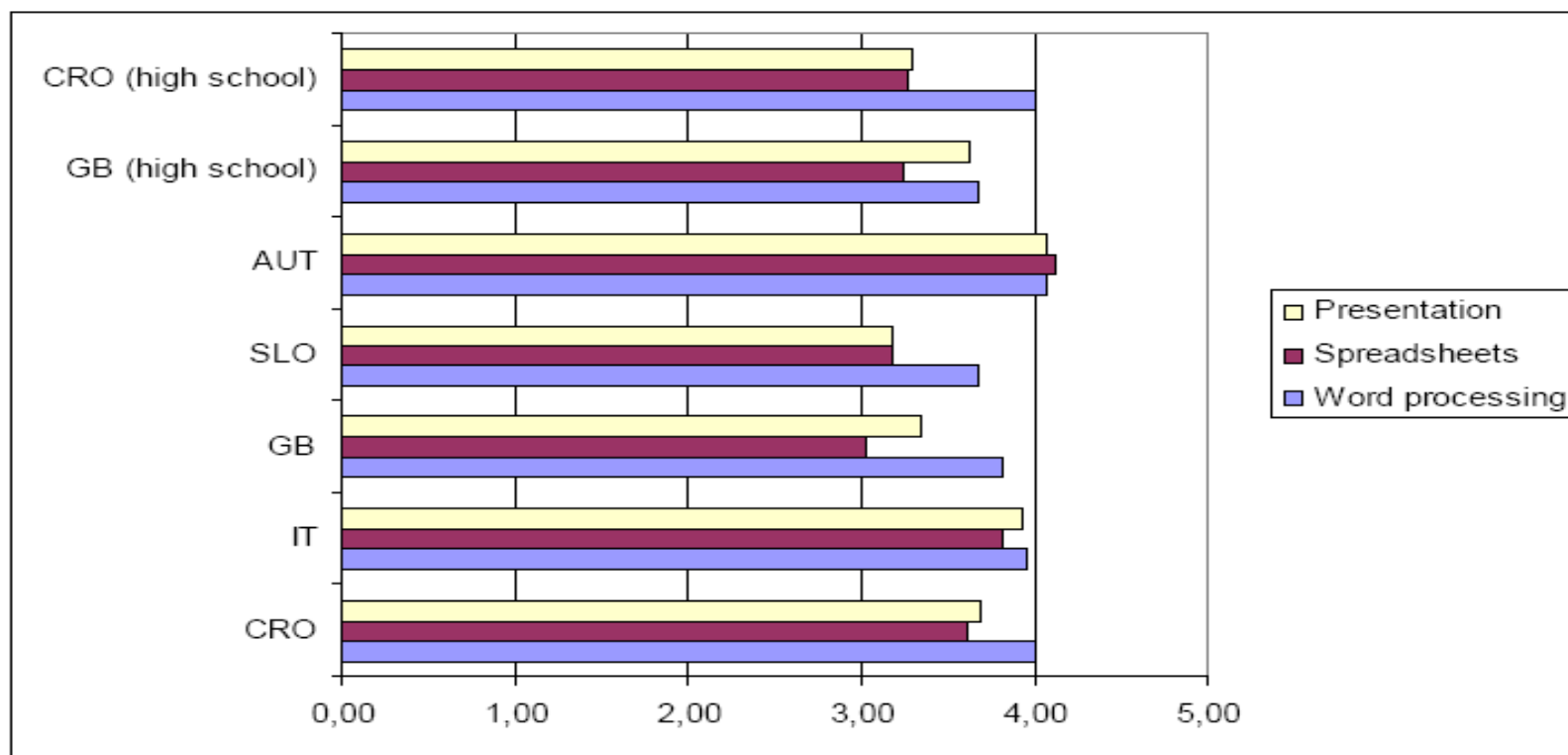
Average value ± Standard deviation



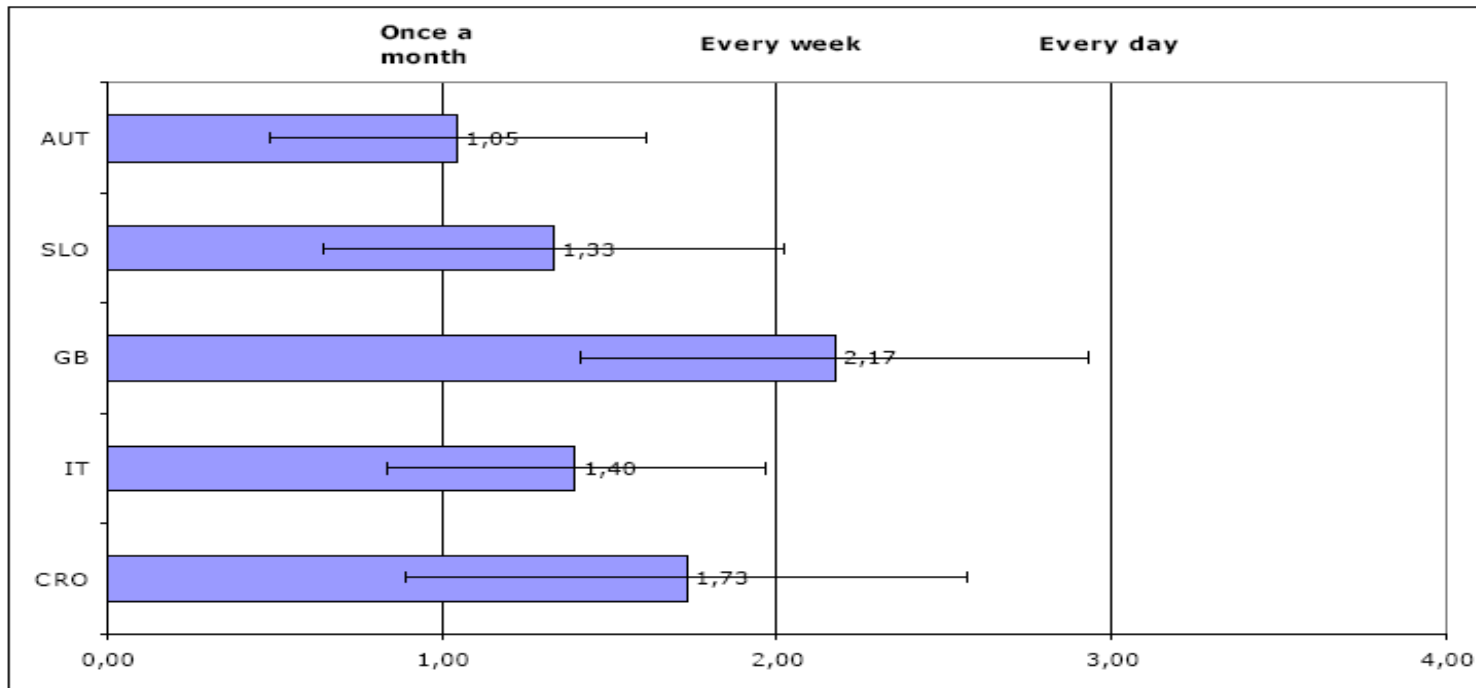
Računalne vještine



Poznavanje uredskih alata



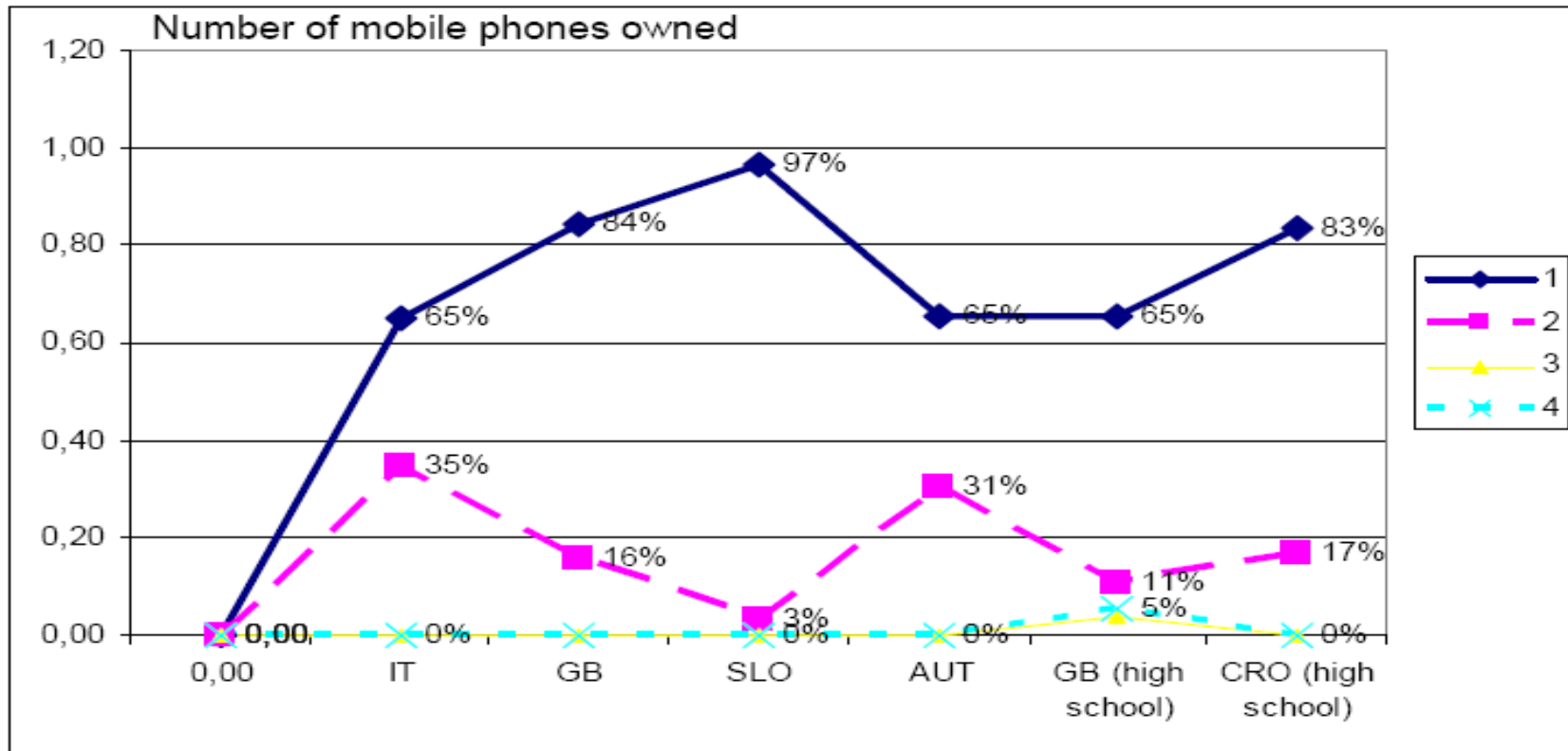
Učestalost igranja



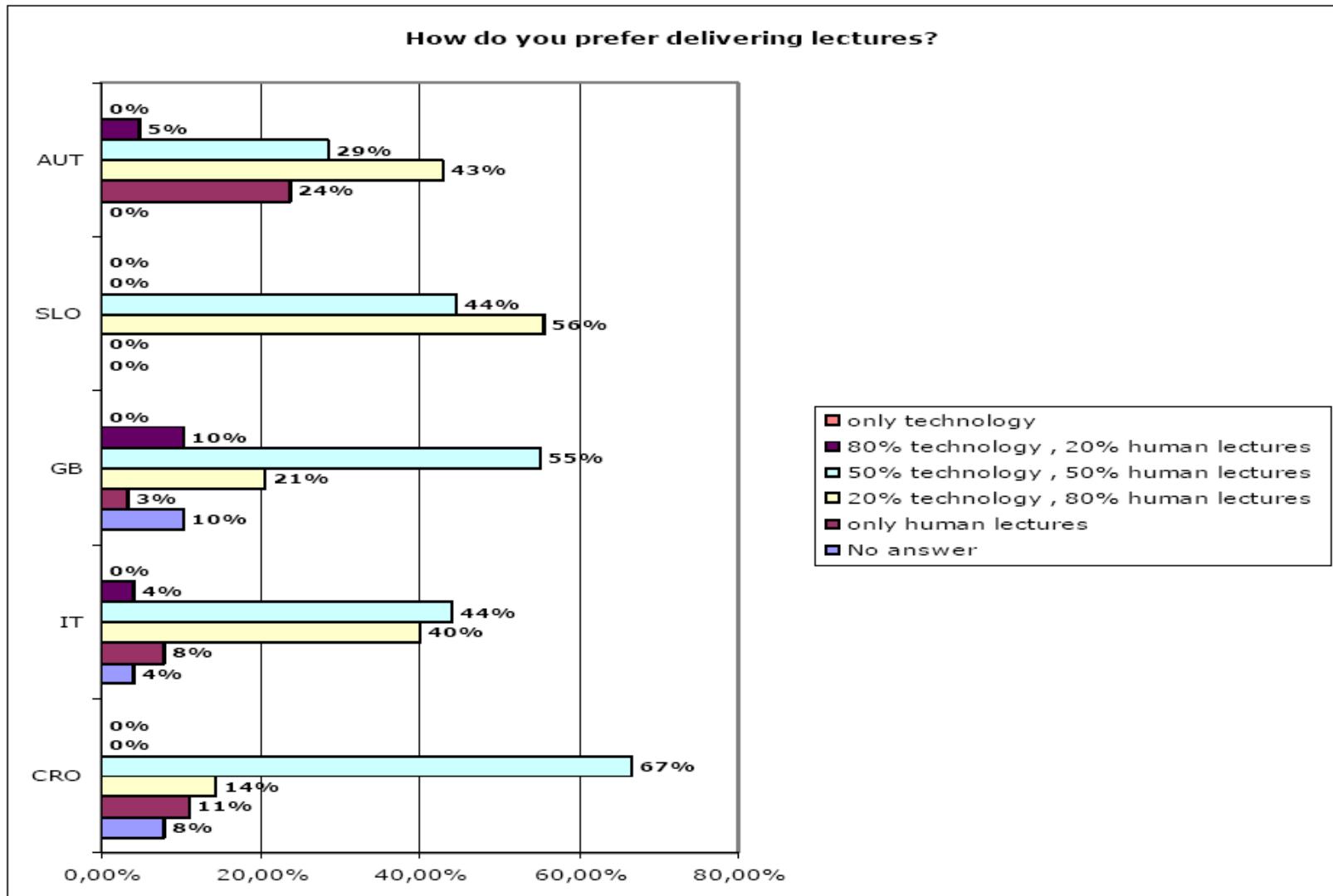
Average value ± Standard deviation



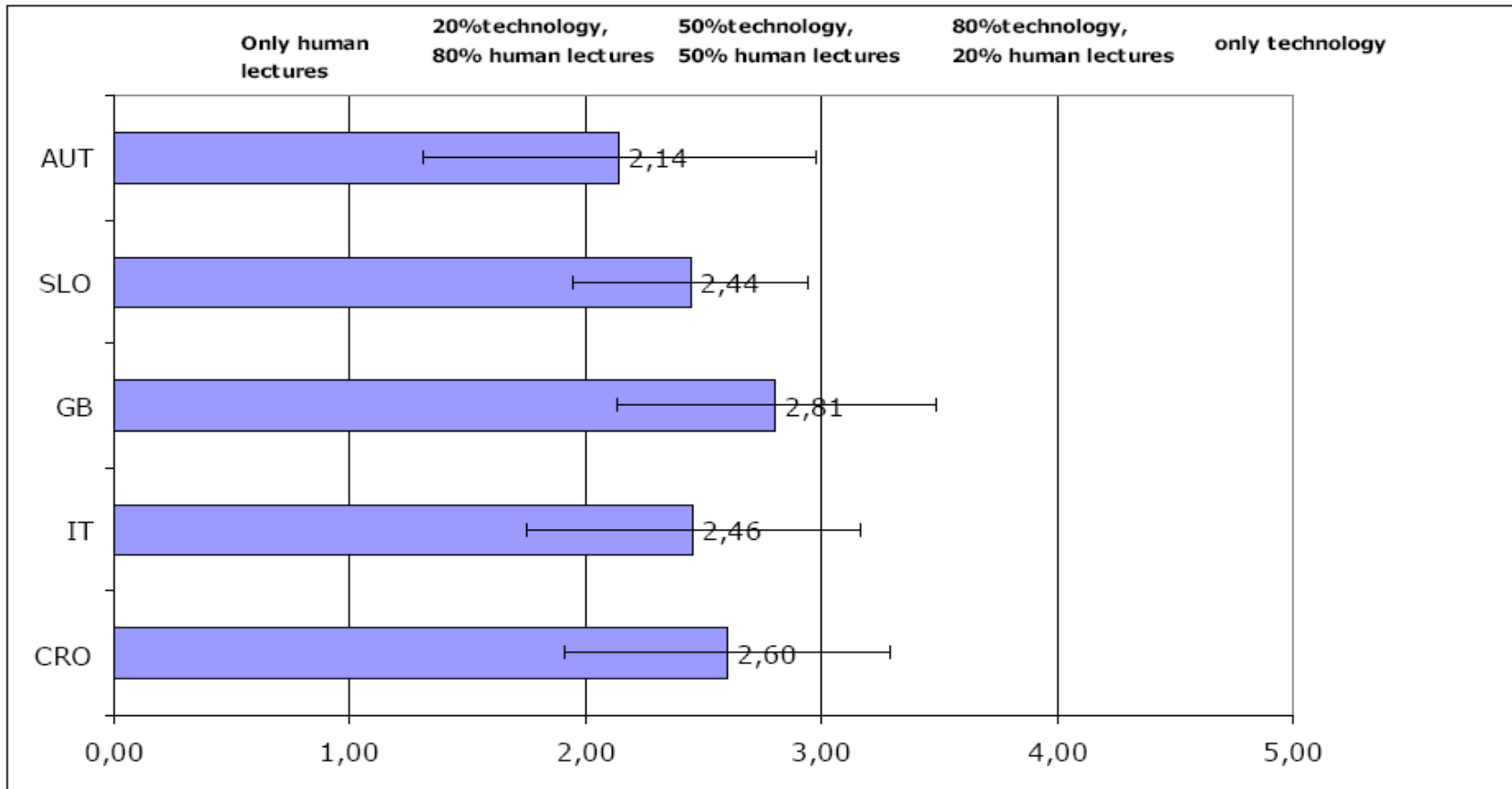
Broj mobilnih telefona



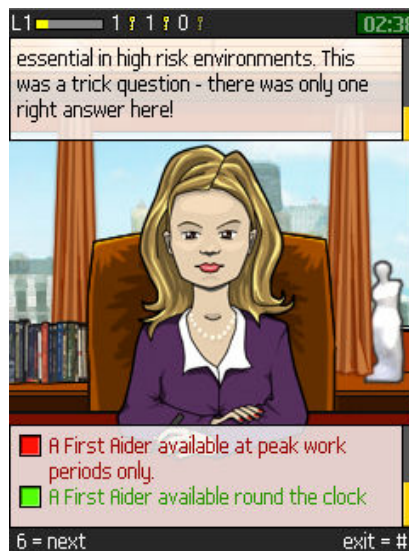
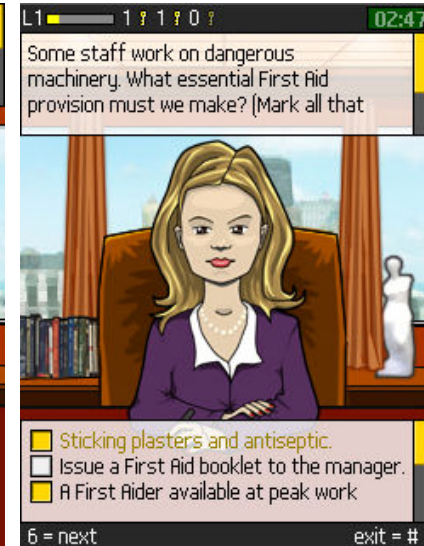
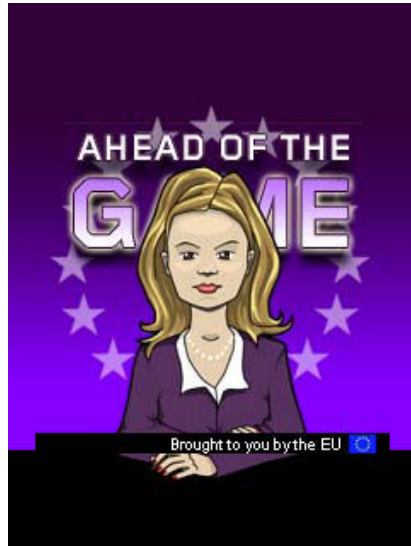
Kako studenti žele učiti? (1)



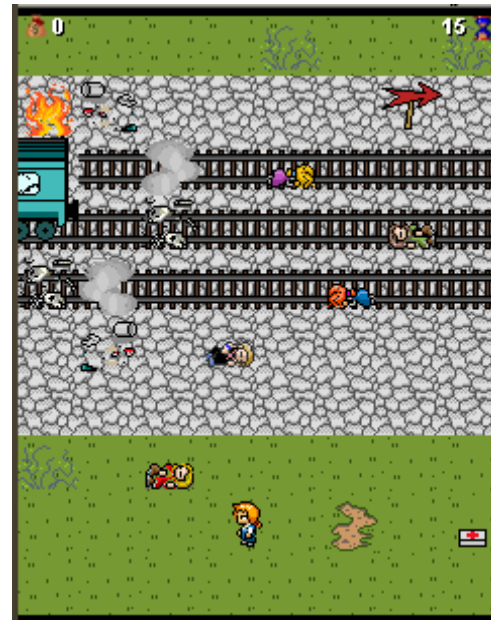
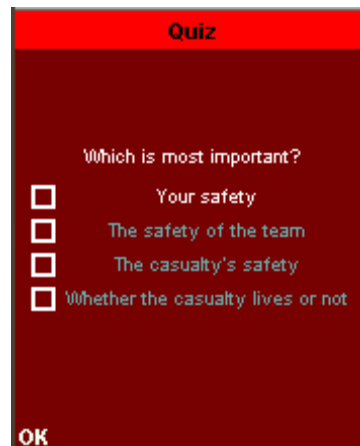
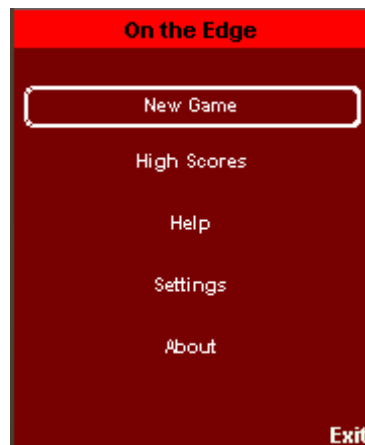
Kako studenti žele učiti? (2)



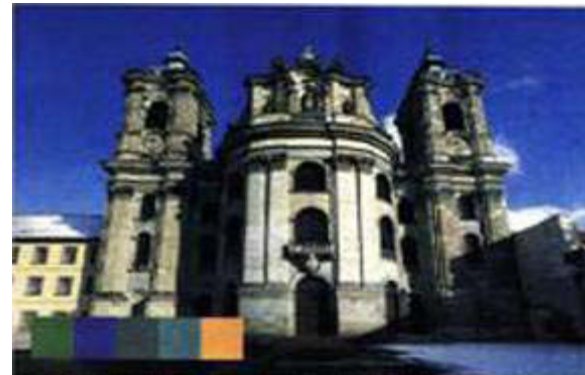
"Ahead of the game"



"On the Edge"



“Get real!”



H v a l a !

- Pomorski fakultet u Rijeci:
 - **Dragan Čišić**
 - **Edvard Tijan**
 - **Dario Ogrizović**
 - **Alen Jugović**
 - **Ana Perić**
 - **Sanja Mohorovićić**

