

Dijagram arhitekture, wireframes i mockup aplikacije za vrednovanje digitalnih obrazovnih igara

Petrović, Ana

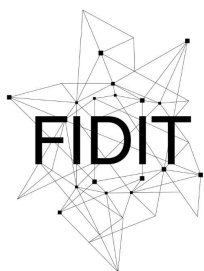
Supplement / Prilog

Publication year / Godina izdavanja: **2022**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:195:129639>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-13**



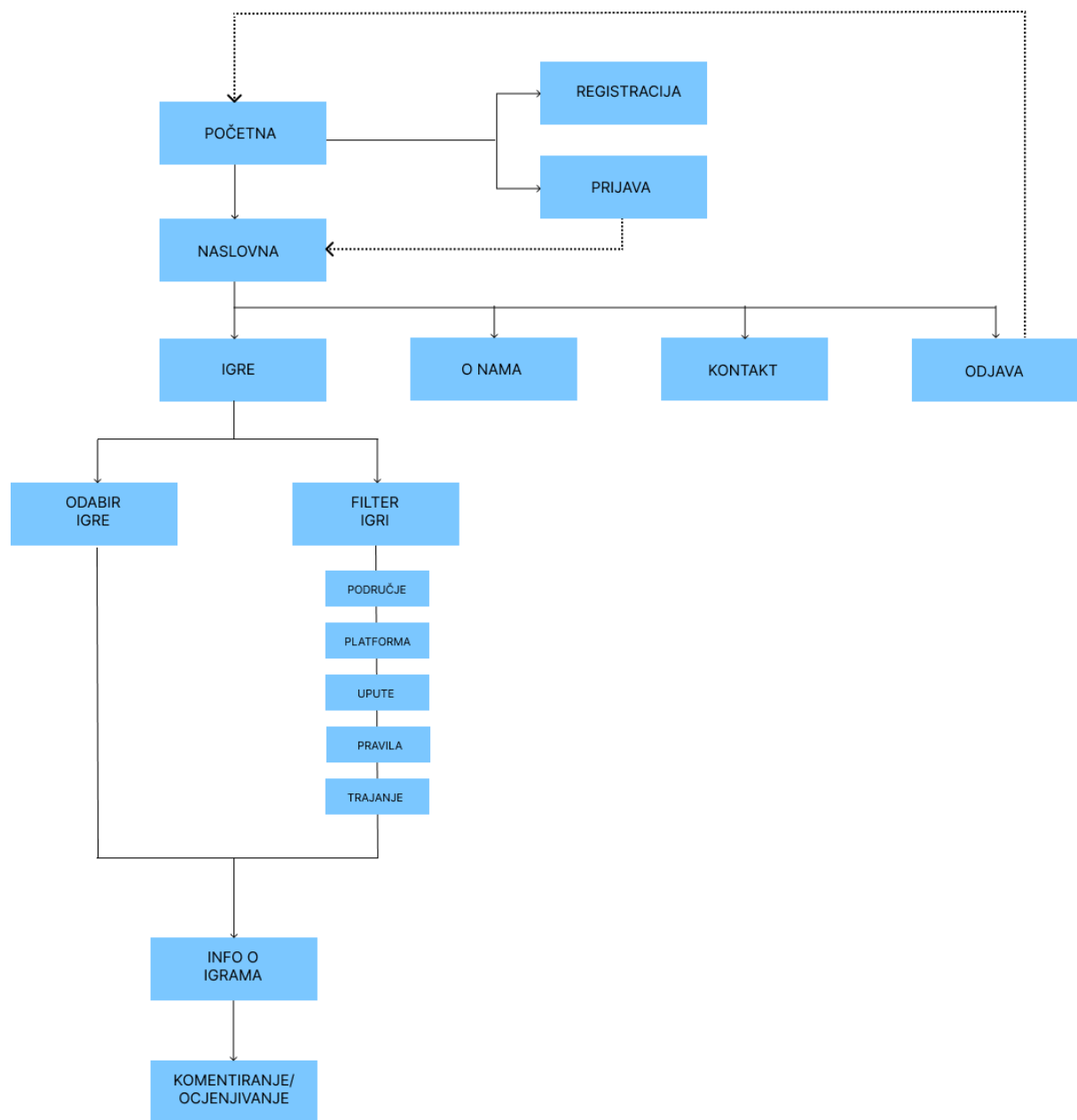
Sveučilište u Rijeci
**Fakultet informatike
i digitalnih tehnologija**

Repository / Repozitorij:

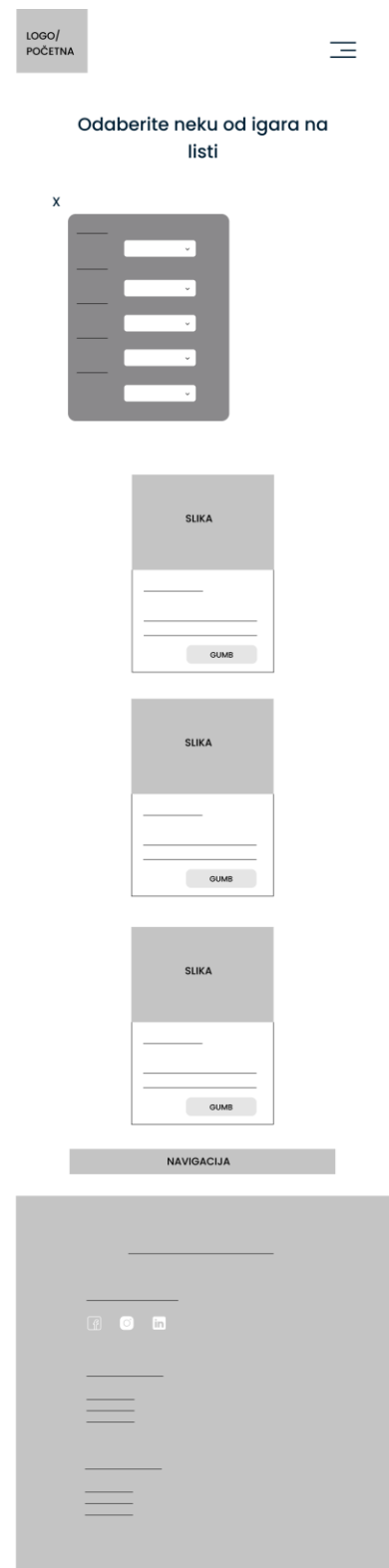
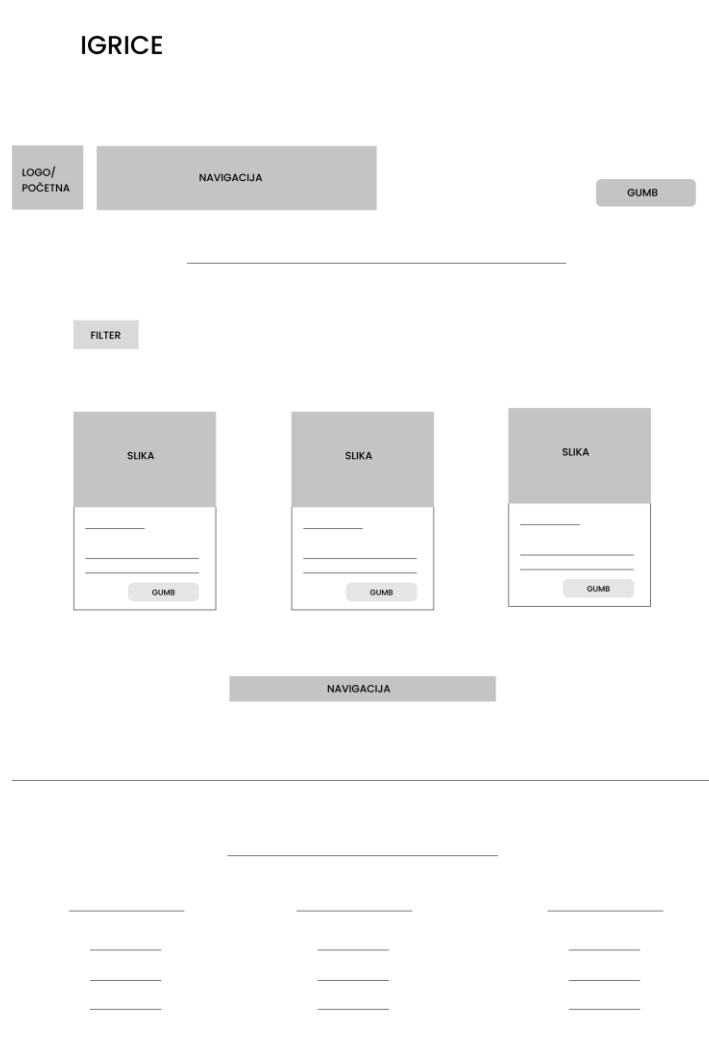
[Repository of the University of Rijeka, Faculty of
Informatics and Digital Technologies - INFORI
Repository](#)



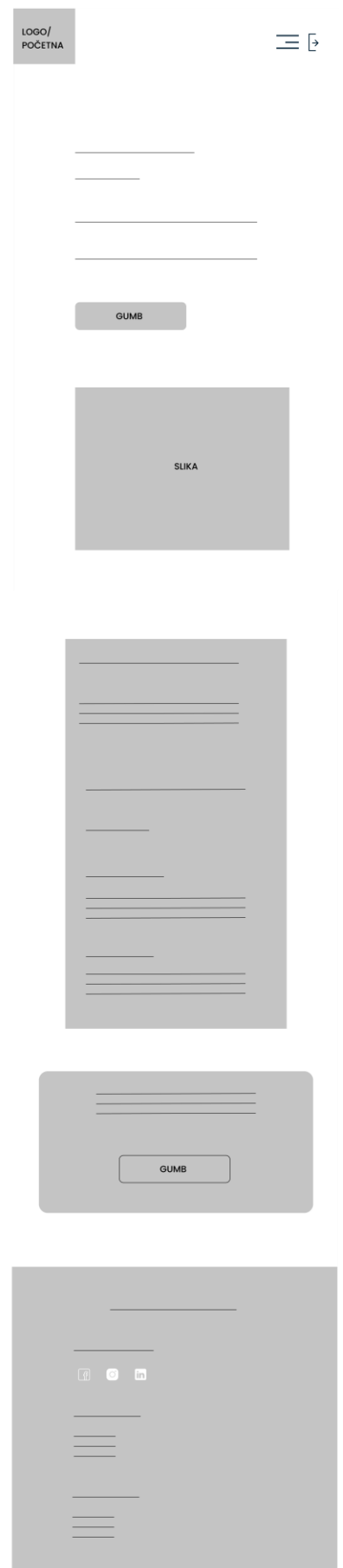
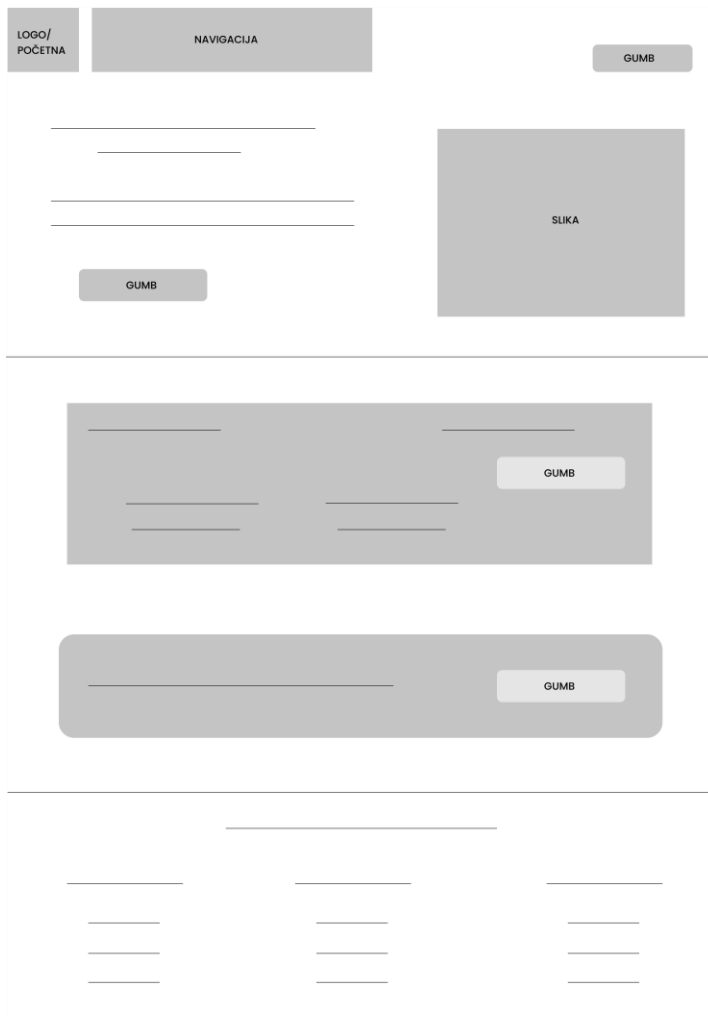
DIJAGRAM ARHITEKTURE:



WIREFRAMES:



POČETNA



WELCOME

LOGO/
POČETNA

GUMB

GUMB

SLIKA

GUMB

LOGO/
POČETNA



GUMB

SLIKA

IGRICA

LOGO/
POČETNA

NAVIGACIJA

GUMB

NAV

SLIKA/
VIDEO

GUMB

LOGO/
POČETNA



Slika igre

Form element with three horizontal lines and a small vertical indicator on the right side.

Form element with three horizontal lines, a small vertical indicator on the right side, and a GUMB button at the bottom.



REGISTRACIJA

LOGO/
POČETNA

GUMB

GUMB

X

GUMB

LOGO/
POČETNA



X

GUMB

PRIJAVA

LOGO/
POČETNA

GUMB

GUMB

X

GUMB

LOGO/
POČETNA



X

GUMB

☐ NAMA

LOGO/
POČETNA

NAVIGACIJA

GUMB

SLIKA

GUMB

LOGO/
POČETNA



SLIKA

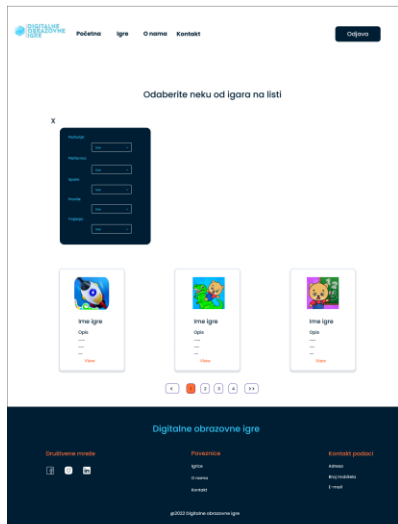
GUMB

KONTAKT

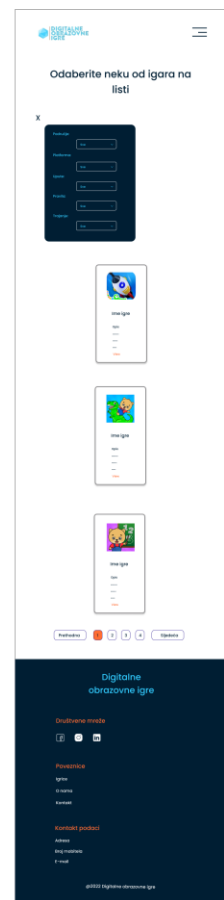
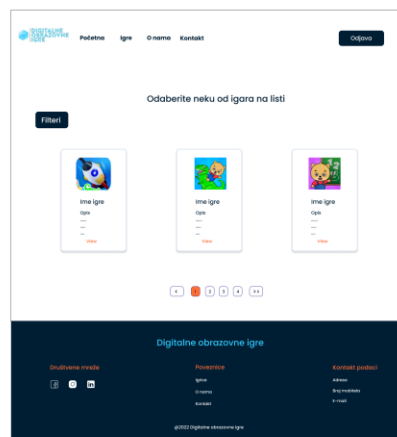
[illegible]

[illegible][illegible]

MOCKUPS:



IGRE



KONTAKT

DIGITALNE
OBRAZOVNE
IGRE

[Početna](#)[Igre](#)[O nama](#)[Kontakt](#)

Odjava

Kontaktirajte nas

Ime i prezime

Vaše ime i prezime

Email

Vaš e-mail

Poruka

Napišite nešto...

Pošalji

Digitalne obrazovne igre

Društvene mreže

Poveznice

[Igrice](#)[O nama](#)[Kontakt](#)

Kontakt podaci

[Adresa](#)[Broj mobitela](#)[E-mail](#)

@2022 Digitalne obrazovne igre

DIGITALNE
OBRAZOVNE
IGRE

Kontaktirajte nas

Ime i prezime

Vaše ime i prezime

Email

Vaš e-mail

Poruka

Napišite nešto...

Pošalji

Digitalne obrazovne igre

Društvene mreže

Poveznice

[Igrice](#)[O nama](#)[Kontakt](#)

Kontakt podaci

[Adresa](#)[Broj mobitela](#)[E-mail](#)

@2022 Digitalne obrazovne igre

PRIJAVA

DIGITALNE
OBRAZOVNE
IGRE

Prijava

Registracija

Dobrodošli u digitalne obrazovne igre

Ovo je aplikacija za zabavu i obrazovanje. Igranje igri zabavan i interaktivan način uspješno steknu potrebno znanje.

Hvala Vam na registraciji i želimo ugodno korištenje!

Započnite korištenje

Molim Vas prijavite se za korištenje aplikacije

ime@gmail.com

lozinka

Prijava

Niste registrirani? [registrirajte se](#)

DIGITALNE
OBRAZOVNE
IGRE

Molim Vas prijavite se za korištenje aplikacije

ime@gmail.com

lozinka

Prijava

Niste registrirani? [registrirajte se](#)

IGRE



PočetnaIgreO namaKontakt

Odjava

←

Naslov igre

Opis igre

Poveznica za preuzimanje igre



Komentari nastavnika:

Dodaj komentar:

Ime:

ime

Ocjena:

Komentar:

komentar

Objavi

Digitalne obrazovne igre

Društvene mreže



Poveznice

Igrice

O nama

Kontakt

Kontakt podaci

Adresa

Broj mobitela

E-mail

@2022 Digitalne obrazovne igre



←

Naslov igre

Opis igre

Poveznica za preuzimanje igre



Komentari nastavnika

Dodaj komentar

Ime:

ime

Ocjena:

Komentar:

komentar

Objavi

Digitalne obrazovne igre

Društvene mreže



Poveznice

Igrice

O nama

Kontakt

Kontakt podaci

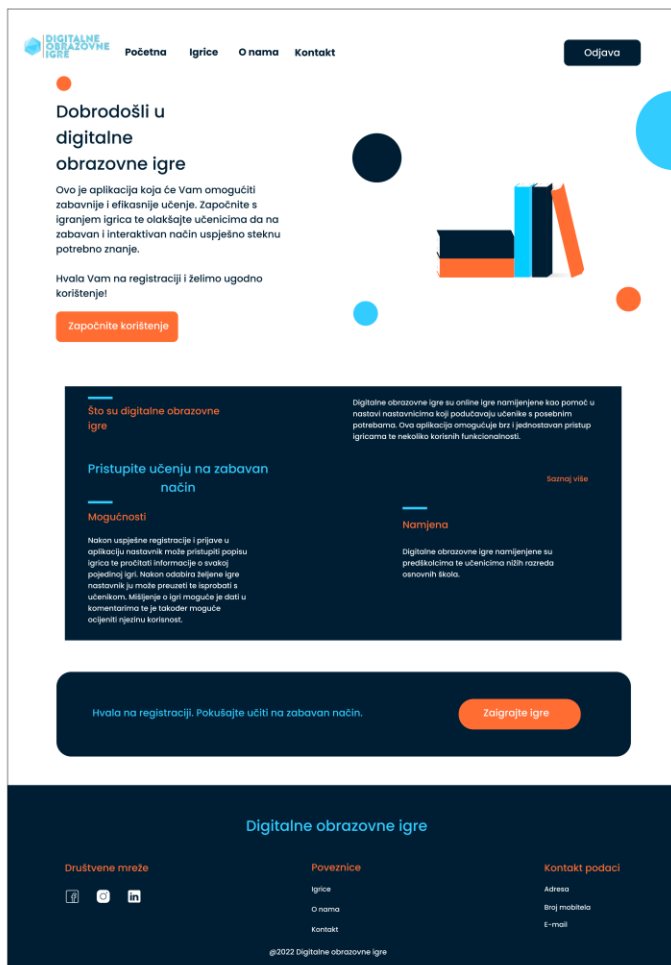
Adresa

Broj mobitela

E-mail

@2022 Digitalne obrazovne igre

POCETNA



REGISTRACIJA



Prijava

Registracija

Molim Vas registrirati se za korištenje aplikacije

Registriraj

Vaš imate korisnički račun? [Prijava se](#)

Hvala Vam na registraciji i želimo ugodno korištenje!

Započnite korištenje





Molim Vas registrirati se za korištenje aplikacije

Registriraj

Vaš imate korisnički račun? [Prijava se](#)

O NAMA

PočetnaIgreO namaKontaktOdjava



Saznajte više o nama

Učenje temeljeno na igri (eng. Game-Based Learning – GBL) je pristup koji uključuje korištenje didaktičkih igara čija je svrha ostvarenje određenih ishoda učenja. Danas se sve više koristi za motiviranje učenika, povećanje njihova angažmana te poboljšanje samih rezultata učenja.

Igra je prirodna aktivnost djece i moguće ju je, osim za stjecanje znanja, koristiti i za razvoj sposobnosti i spremnosti učenika za rješavanje problema, donošenje odluka, metakogniciju, kritičko mišljenje, kreativnost i inovativnost. Također, korištenjem obrazovnih digitalnih igara kod učenika je moguće razvijati vještine komunikacije i suradnje te informacijsku i digitalnu pismenost već od nižih razreda osnovne škole. Digitalne igre i učenje imaju mnogo toga zajedničkog:

Postoje obavezujuće navedeni ciljevi koje igrač mora dostići.

Igrači i učenici motivirani su za postizanje tih ciljeva. Za postizanje tih ciljeva oni moraju biti aktivni.

Uspješna igra, tj. učenje zahtijeva određenu količinu napora i vještinu rješavanja problema.

Složenost zadatka tj. izazova povećava se tijekom igre tj. učenja.

Igrači i učenici dobivaju povratne informacije preko rezultata koji postizu. Napredak je stoga odmah vidljiv.

[Započnite korištenje](#)

Digitalne obrazovne igre

Društvene mreže

Poveznice[Igrice](#)[O nama](#)[Kontakt](#)

Kontakt podaci[Adresa](#)[Broj mobitela](#)[E-mail](#)

@2022 Digitalne obrazovne igre



Saznajte više o nama

Učenje temeljeno na igri (eng. Game-Based Learning – GBL) je pristup koji uključuje korištenje didaktičkih igara čija je svrha ostvarenje određenih ishoda učenja. Danas se sve više koristi za motiviranje učenika, povećanje njihova angažmana te poboljšanje samih rezultata učenja.

Igra je prirodna aktivnost djece i moguće ju je, osim za stjecanje znanja, koristiti i za razvoj sposobnosti i spremnosti učenika za rješavanje problema, donošenje odluka, metakogniciju, kritičko mišljenje, kreativnost i inovativnost. Također, korištenjem obrazovnih digitalnih igara kod učenika je moguće razvijati vještine komunikacije i suradnje te informacijsku i digitalnu pismenost već od nižih razreda osnovne škole. Digitalne igre i učenje imaju mnogo toga zajedničkog:

Postoje obavezujuće navedeni ciljevi koje igrač mora dostići.

Igrači i učenici motivirani su za postizanje tih ciljeva. Za postizanje tih ciljeva oni moraju biti aktivni.

Uspješna igra, tj. učenje zahtijeva određenu količinu napora i vještinu rješavanja problema.

Složenost zadatka tj. izazova povećava se tijekom igre tj. učenja.

Igrači i učenici dobivaju povratne informacije preko rezultata koji postizu. Napredak je stoga odmah vidljiv.

[Započnite korištenje](#)

Digitalne obrazovne igre

Društvene mreže

Poveznice[Igrice](#)[O nama](#)[Kontakt](#)

Kontakt podaci[Adresa](#)[Broj mobitela](#)[E-mail](#)

@2022 Digitalne obrazovne igre

WELCOME

