

# KAKO TOČKOVATI VAJE IN NALOGE NA PODROČJU BESEDIL

ANDREJA ZALOKAR

Univerza v Mariboru, Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko,  
Maribor, Slovenija.  
E-pošta: andreja.zalokar@um.si

**Povzetek** Pri snovanju učnega e-okolja *Slovensščina na dlani* smo precej časa namenili sestavljanju in usklajevanju točkovanja vaj in nalog na področju besedil. Ustrezno načrtovano točkovanje predstavlja uporabno povratno informacijo tako učiteljem kot sistemu e-okolja. Pri izbiri kriterijev točkovanja smo morali upoštevati tako posamezne tipe nalog kot njihovo stopnjo zahtevnosti. Glavno vodilo pri načrtovanju točkovanja vaj in nalog na področju besedil je bilo, doseči čim bolj poenostavljen sistem, ki ne zahteva korenitih sprememb učnega e-okolja *Slovensščina na dlani*. Na koncu smo točkovanje povezali še z igrifikacijo in tako ustvarili sistem dosežkov, ki uporabnika dodatno motivira.

**Ključne besede:**

točkovanje,  
besedila,  
težavnostna  
stopnja,  
dosežki,  
igrifikacija

# HOW TO SCORE ASSIGNMENTS IN THE FIELD OF WRITTEN TEXTS

ANDREJA ZALOKAR

University of Maribor, Faculty of Electrical Engineering and Computer Science,  
Maribor, Slovenia.  
E-mail: andreja.zalokar@um.si

**Abstract** During the design of the interactive learning environment “*Slovene in the Palm of your Hand*”, we spent a lot of time compiling and coordinating the scoring of exercises and assignments in the field of written texts. Adequately planned scoring provides useful feedback to both teachers and the system of the interactive learning environment. When choosing the scoring criteria, we had to take into account individual types of assignments as well as their level of difficulty. The main guideline in planning the scoring of assignments and exercises in the field of written texts was to create a thoroughly simplified system that does not require radical changes in the interactive learning environment “*Slovene in the Palm of your Hand*”. In conclusion, we connected scoring with gamification, thus creating a system of achievements to additionally motivate the user.

**Keywords:**

scoring,  
texts,  
difficulty  
level,  
achievements,  
gamification

## 1 Uvod<sup>1</sup>

V zaključnem letu projekta *Slovenščina na dlani* so v ospredju dejavnosti, vezane na končno podobo in delovanje učnega e-okolja. Mednje uvrščamo tudi oblikovanje načina točkovanja pri vseh vsebinskih sklopih (pravopis, slovnica, frazemi in pregovori ter besedila). Ustrezno načrtovano točkovanje predstavlja uporabno povratno informacijo tako učiteljem kot sistemu e-okolja; slednji na podlagi dosežkov uporabniku avtomatizirano ponuja različno zahtevne vaje in naloge.

Besedila, ki so izhodišče za tvorjenje vaj in nalog za besedilni vsebinski sklop, so zbrana v korpusu BERTA in se delijo na pisno in govorno podenoto.<sup>2</sup> Gre za nabor 275 avtentičnih besedil praktičnega sporazumevanja, razvrščenih v 26 besedilnih skupin. Zajema vsakodnevne, pogoste in za večino govorcev slovenščine pomembne oblike jezikovnega komuniciranja (Krajnc Ivič in Voršič 2021: 69). Besedila so uvrščena v štiri skupine: Šolske besedilne skupine 1, Šolske besedilne skupine 2, Besedilne skupine od tu in tam, Besedilne skupine v medijih.

Pri izbiri kriterijev točkovanja na področju besedil smo morali upoštevati tako posamezne tipe nalog kot njihovo stopnjo zahtevnosti. Zaradi tipov nalog, ki se pojavljajo pri obravnavi posameznega besedila, se je delovna skupina za področje besedil odločila za uporabo delnega točkovanja, saj bi bili drugi načini nespodbudni in neskladni z didaktičnimi načeli. To pomeni, da kompleksne tipe nalog (npr. več pravih/napačnih odgovorov ali tvorjenje besedil) točkujemo po delih in ne samo končnega odgovora oz. izdelka.

Ideja, da bi področje besedil naredili bolj privlačno z uporabo elementov igrifikacije, je bila sprejeta z odobravanjem, zato je vzporedno z oblikovanjem načina točkovanja nastal še načrt, kako točke pretvoriti v značke.

---

<sup>1</sup> Prispevek je nastal v okviru projekta *Slovenščina na dlani* (JR-ESS-PROŽNE OBLIKE UČENJA), ki ga sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada.

<sup>2</sup> Prim. Krajnc Ivič in Voršič 2019, Krajnc Ivič in Voršič 2021 ter prispevek Krajnc Ivič in Voršič v tej monografiji.

## 2 Izhodišča za izbiro tipov nalog

Zasnova in razvoj učnega e-okolja *Slovenščina na dlani* sta potekala v več fazah. Po začetnem izboru besedil sta sledili dve dejavnosti, z namenom pridobiti uporabne informacije, ki so predstavljale glavno vodilo pri izbiri tipov vaj in nalog na področju besedil.

Prvi vir informacij so predstavljali predlogi učiteljev, ki jih je zbrala Polonca Šek Mertük (2019: 13, 14). Prišlo je do vidnejšega razkoraka med osnovnošolskimi in srednješolskimi učitelji, saj so predlogi obeh skupin temeljili na potrebah in primanjkljajih, ki jih učitelji opazijo pri delu z učenci in dijaki.

Predlogi osnovnošolskih učiteljev so zajemali vaje iz pisanja besedil (specifično so izpostavili pisanje obnov), tvorjenje samostojnih besedil, vključevanje nebesednih prvin besedila in iskanje manjkajočih podatkov v besedilu.

Večina predlogov srednješolskih učiteljev se je nanašala na analizo besedila. Izpostavili so določanje vrste besedila glede na namen, funkcijo, tvorca, naslovnika itd., prepoznavanje besedilnih skupin ter izbiro ustrezne besedilne skupine glede na predstavljene okoliščine. Izpostavili so tudi problematiko določanja tematike in slogovnega postopka. Konkretnější predlogi, ki so že nakazovali posamezne tipe vaj in nalog, so bili izbiranje pravih ali napačnih trditev, razlage besed in terminov ter povezovanje besedilotvornih sredstev.

Sledila sta pregled in analiza obstoječih prosto dostopnih e-gradiv glede na tipe nalog. Analiza pridobljenih podatkov je pokazala, da med najbolj priljubljene tipe nalog sodijo (Koletnik in Valh Lopert 2019):

- naloga izbirnega tipa,
- alternativni tip naloge,
- naloga označevanja,
- naloga povezovanja,
- naloga urejanja,
- naloga, ki predvideva druge dejavnosti.

Med najmanj priljubljene naloge se uvrščajo:

- naloga s kratkim odgovorom in
- naloga dopolnjevanja.

Avtorici analize sta zaznali viden primanjkljaj naslednjih tipov nalog: nalog povezovanja, nalog vstavljanja, nalog označevanja, nalog popravljanja, nalog razvrščanja, nalog urejanja, nalog z dvema pravilnima odgovoroma, nalog z več pravilnimi odgovori, nalog z nepravilnim odgovorom in alternativnega tipa naloge z utemeljitvijo (Koletnik in Valh Lopert 2019).

Na podlagi podanih predlogov učiteljev in ugotovitev analize dostopnih e-građiv za slovenščino se je na področju besedil oblikovalo dvanajst različnih tipov vaj in nalog za obravnavo besedil. Ti so (Krajnc Ivič in Voršič 2019: 65, 66):

- naloga dopolnjevanja;
- naloga s kratkim odgovorom;
- izbirni tip naloge z enim ali več pravilnimi/napačnimi odgovori;
- naloga povezovanja;
- naloga urejanja;
- alternativni tip naloge, lahko tudi z utemeljitvijo;
- naloga vstavljanja;
- naloga označevanja;
- naloga popravljanja;
- naloga razvrščanja;
- naloga, ki predvideva sodelovanje z drugimi uporabniki;
- naloga s prostim odgovorom.

### 3 Igrifikacija v izobraževanju

Uporabo (računalniških) iger v izobraževalne namene je leta 2002 uvedla iniciativa Serious Games Initiative pod okriljem ustanove Woodrow Wilson Center for International Scholars v Washingtonu. T. i. resne igre (angl. *serious games*) niso namenjene zabavi, ampak učenju in izobraževanju (Tan Yuen Link 2018: 142).

Termin igrifikacija je definiran kot uporaba igralnih mehanik, elementov iz iger in igralnega načina razmišljanja v kontekstih, ki niso povezani z igro; vse naštetu angažira udeležence izobraževanja ter spodbuja problemski pristop k učenju (Kiryakova idr. 2014). Igrificiranje učnega in izobraževalnega procesa se je pojavilo že pred razvojem računalništva, zato igrifikacije ne smemo neposredno povezovati z računalniškimi igrami, so pa le-te vplivale na velik razmah omenjenega pristopa po letu 2010 (Furdu idr. 2017: 57). Da gre za dokaj novo področje, kaže tudi besedišče, kjer se v angleščini vzporedno s terminom *gamification* (slov. *igrifikacija*) pojavljajo še termini, kot so *game-based learning*, *serious games* in *edugames*.

Številne študije se ukvarjajo z vlogo igrifikacije v izobraževanju. Prevladuje teza, da igralni pristopi pri udeležencih vodijo k višji stopnji predanosti dejavnostim, v katere so vključeni (Kiryakova idr. 2014). Hkrati se ugotavlja, da lahko igrifikacija pozitivno ali negativno vpliva na uporabnike, zato je nujno potrebno smiselno vključevanje elementov igrifikacije v izobraževalne vsebine (Huang in Hew 2015: 275). Uspešna vključitev igrifikacije v pedagoški proces se kaže v uporabi kvizov, odzivov, sodelovanj v skupinah in drugih učnih aktivnostih (*Igrifikacija: strokovna podlaga*, 2020).

Z naraščajočo uporabo igrifikacije pri izobraževanju se spreminja tudi opredelitev pristopa. Glede na motivacijo, ki jo igrifikacija sproži pri posamezniku, sta se oblikovali dve kategoriji (Tan in Hew 2016: 21):

- igrifikacija, ki temelji na nagradi (angl. *reward-based gamification*),
- smiselna igrifikacija (angl. *meaningful gamification*).

Prva sloni na uporabi komponent. Učeči se točke, značke, dosežke in druge komponente doživlja kot nagrado, zato govorimo o ekstrinzični (zunanji) motivaciji (Tan in Hew 2016: 21).

Nicholson (2012) je drugo kategorijo uvedel na podlagi analize raziskav o vplivu nagrajevanja na učeče se. Rezultati analize so pokazali, da nagrajevanje spodbuja zunanjo in zavira notranjo motivacijo. Nicholson preusmeri pozornost s sistema neskončnega nagrajevanja na posameznikovo doživljanje učnega procesa. Ta kategorija v ospredje postavlja potrebe in cilje posameznika ter daje prednost elementom igre pred tekmovalnostjo.

### 3.1 Elementi igrifikacije

Elemente igrifikacije uvrščamo v tri skupine:

- komponente,
- mehanika in
- dinamika.

Komponente predstavljajo največjo skupino elementov. So bolj specifične, a manj abstraktne. V to skupino sodijo točke, dosežki, avatarji, značke, zbirke, lestvice stopnje in virtualne dobrine (*Igrifikacija: strokovna podlaga*, 2020).

V mehaniko sodijo osnovni procesi, ki udeležence spodbujajo k delu z vključevanjem v vsebino. To so izzivi, povratne informacije, tekmovanje, sodelovanje (*Igrifikacija: strokovna podlaga*, 2020).

Dinamika so najkompleksnejši elementi; le-ti niso neposredno vključeni, a jih moramo upoštevati pri oblikovanju igrificiranega okolja. Med elemente dinamike uvrščamo omejitve udeležencev, čustva, pripovedi, napredovanje in medosebni odnos (*Igrifikacija: strokovna podlaga*, 2020).

Učno e-okolje *Slovenščina na dlani* uvrščamo med učne platforme. Njihova primarna vloga je spodbujanje k učenju in branju. Ustvarjalci takšnih platform morajo posebno pozornost nameniti dinamičnim interakcijam v izobraževalnem procesu. Tovrstne platforme so obogatene s številnimi elementi igrifikacije, npr. z značkami, lestvicami, pripovedjo, izzivi, časovno omejitvijo, povratnimi informacijami itd. (Mohamad idr. 2018: 26).

## 4 Didaktični vidik točkovanja

V tradicionalnem izobraževalnem sistemu udeleženci v določenem obdobju dosegajo točke z opravljanjem različnih dejavnosti ali nalog in s pričakovanim vednjenjem (Marzano in Heflebower 2011: 34).

V klasičnem izobraževalnem procesu ob omembi točk najprej pomislimo na ocenjevanje znanja. Pri optimalno sestavljenem preverjanju ali preizkusu znanja se skupek točk lahko pretvori v oceno. Ključna je povratna informacija tako za učitelja kot za učenca. S pomočjo analize rezultatov preverjanja lahko učitelj načrtuje nadaljnje aktivnosti za uspešnejše doseganje učnih ciljev in posameznim učencem svetuje, kaj in kako izboljšati. Jasna, nedvoumna in ustrezno predstavljena povratna informacija za učenca pomeni vzpodbudo (Krapež in Rajkovič 2005: 418).

Točkovnik mora omogočati visoko stopnjo objektivnosti vrednotenja, zato je priporočljivo upoštevati naslednje napotke (Bucik 2003: 127):

- Točkovanje naj ne bo zapleteno.
- Sestavimo natančno opredelitev, kaj vse upoštevamo kot pravilen odgovor.
- Podamo jasna navodila za ocenjevanje.
- Delno točkujemo zapletene naloge.

Podobne informacije najdemo v napotkih za pripravo osnovnošolskih preizkusov znanja, ki jih je objavil Državni izpitni center (*Napotki za pripravo preizkusov znanja v osnovni šoli*, 2005). Ti med drugim navajajo:

1. Točkovanje preizkusa znanja naj bo čim bolj preprosto, tako da bo razumljivo tudi učencem in staršem. Zato odgovorov učencev ne vrednotimo z decimalkami (polovičnimi točkami ali celo s četrtno točke), ampak s celimi števili.
2. Če neko nalogo zaradi njene kompleksnosti točkujemo z več kot eno točko, morajo biti točkovani tudi delno pravilni odgovori. Naloge, ki ne zahtevajo širših odgovorov, naj se točkujejo z eno točko.
3. Pri vezanih nalogah ne smemo učencev večkrat kaznovati z nedodeljenimi točkami. Če je učenec npr. prvo nalogo rešil napačno, naslednjo, ki izhaja iz prve, pa je glede na uporabljeni napačni odgovor iz prve naloge smiselno reševal, odgovor na drugo nalogo ovrednotimo pozitivno.

Napotke smo upoštevali, saj so vaje in naloge na področju besedil tvorjene na podoben način kot pri preizkusih za nacionalno preverjanje znanja.



## 4.1 Vloga točk pri igrifikaciji

Točke glede na elemente igrifikacije sodijo med komponente in se lahko znotraj igre pojavijo v več oblikah in funkcijah naenkrat. Sistem točkovanja glede na vrsto igralčeve akcije v igri dodeljuje ustrezno številčno vrednost točkovnih enot (Bergant 2011: 32).

Točke ne nastopajo v vlogi vrednotenja znanja, ampak kot sredstvo za merjenje in napredovanje (Raczkowski 2013: 3). Lahko jih pridobivamo z urjenjem sposobnosti (npr. večkratno reševanje enakega izziva), sodelovanjem v skupnosti ali s kombinacijo različnih dejavnosti znotraj igre (zbiranje kartic, kovancev, reševanje posebnih/skritih izzivov). Točke se lahko nadalje uporabijo za ustvarjanje lestvice ali se pretvorijo v drugo obliko, oboje z namenom večje motivacije in angažiranosti uporabnika. Ena od takšnih oblik pretvarjanja točk so priponke oz. značke. Te se pojavljajo v virtualnih oblikah kot nagrada za osvojen dosežek oz. premagan izziv. Značke imajo znotraj igre svoje posebno mesto, saj si lahko uporabnik ogleda že prislužene značke in tiste, ki jih še nima, skupaj z opisom načina, kako jih prislužiti (Bergant 2011: 33).

Raczkowski (2014) izpostavlja, da vloge točk v računalniških igrah ne smemo preprosto prenesti na področje igrifikacije. Računalniške igre v ospredje postavljajo napredovanje in dosežke, medtem ko je igrifikacija pristop k obravnavi učne vsebine.

Podobno ugotavlja Nicholson (2014: 289, 290) v svojem prispevku *Exploring the Endgame of Gamification*. Izhaja iz dejstva, da v igrah točke usmerjajo igralčeva dejanja. Uspešno opravljena akcija je nagrajena, v nasprotnem primeru sledi kazen. Ker igrifikacija temelji na igri, prevzamejo točke vlogo usmerjanja tudi v igrificiranih vsebinah. Nicholson se zaveda, da zbiranje točk čez čas postane dolgočasno, posledično upade tudi motivacija udeležencev, zato zagovarja uporabo elementov igrifikacije, ki spodbujajo notranjo motivacijo.

Točkovanje igrificirane vsebine moramo načrtovati enako skrbno kot točkovanje preverjanja in ocenjevanja znanja. Scheider in sodelavci (2015) v prispevku *Score design for meaningful gamification* na modelu razložijo faze izdelave sistema točkovanja za uvrščanje na lestvice. Izboru ciljev in njihovem razvrščanju po pomembnosti sledi dodeljevanje točk. Točke nato predstavljajo osnovo za uvrščanje na lestvice.

Glede na zasledovane cilje lahko oblikujemo več tipov lestvic, od posameznega tipa pa je odvisno, koliko uporabnih informacij bo nekdo razbral.

## 2.2 Vloga točkovanja v e-okolju *Slovenščina na dlani*

Ena od prednosti učnega e-okolja *Slovenščina na dlani* je avtomatiziranost. To pomeni, da učno e-okolje učenca vodi skozi vaje in daje povratne informacije o njegovi uspešnosti. Individualizacija se kaže v avtomatskem prilagajanju vsebine, količini in zahtevnosti vaj vsakemu posameznemu uporabniku, odvisno od rezultatov o njegovi uspešnosti pri posameznih vsebinah (Verdonik idr. 2020: 102). Zbrani podatki so prikazani v obliki grafov ali diagramov in omogočajo boljši pregled nad napredkom (prim. sliko 1).



Slika 1: Grafični prikaz dosežkov

Vir: Slovenščina na dlani

Uporabniki lahko e-okolje uporabljajo individualno ali se povežejo v sodelovalne ali tekmovalne skupine. Z zbiranjem točk se oblikujejo lestvice in osvajajo dosežki znotraj e-okolja, z nekoliko več kreativnosti pri snovanju pouka pa jih lahko prenesemo neposredno v delo v razredu.

## 5 Zahtevnostna stopnja besedila kot podlaga za oblikovanje točkovanja

Izbrana besedila v okolju *Slovenščina na dlani* so razvrščena v tri zahtevnostne stopnje: osnovna, srednja in zahtevna. Stopnja zahtevnosti posameznega besedila je rezultat štirih parametrov: stopnje zahtevnosti besedilne skupine, tematike, tipa naloge in zasledovanega cilja. Stopnje zahtevnosti vseh parametrov smo predhodno določili v scenariju.

Tabeli 1 in 2 prikazujeta smernice za določanje stopnje zahtevnosti besedila in vaje oz. naloge.

**Tabela 1: Določanje stopnje zahtevnosti besedila na podlagi zahtevnosti besedilne skupine (BS) in tematike**

Zahtevnost BS	Zahtevnost tematike	Zahtevnost besedila
Osnovna	Osnovna	Osnovna
Osnovna	Srednja	Osnovna
Osnovna	Zahtevna	Srednja
Srednja	Osnovna	Osnovna
Srednja	Srednja	Srednja
Srednja	Zahtevna	Zahtevna
Zahtevna	Osnovna	Srednja
Zahtevna	Srednja	Srednja
Zahtevna	Zahtevna	Zahtevna

Vir: Slovenščina na dlani

**Tabela 2: Določanje stopnje zahtevnosti naloge na podlagi zahtevnosti tipa naloge in cilja**

Zahtevnost tipa naloge	Zahtevnost cilja	Zahtevnost naloge
Osnovna	Osnovna	Osnovna
Osnovna	Srednja	Osnovna
Osnovna	Zahtevna	Srednja
Srednja	Osnovna	Osnovna
Srednja	Srednja	Srednja
Srednja	Zahtevna	Srednja
Zahtevna	Osnovna	Srednja
Zahtevna	Srednja	Zahtevna
Zahtevna	Zahtevna	Zahtevna

Vir: Slovenščina na dlani

Primer 1: Kadar sta stopnji zahtevnosti besedilne skupine in tematike enaki, določanje stopnje zahtevnosti besedila ne predstavlja posebne težave.

Primer 2: Besedilo, ki sodi v srednje zahtevno besedilno skupino z zahtevno tematiko, uvrstimo med zahtevna besedila.

Na enak način se držimo smernic pri izbiri težavnostne stopnje naloge, ki jo določata tip naloge in cilj. Stopnjo zahtevnosti dokončno določimo po sestavljanju vaj in nalog za posamezno besedilo in jo ročno nastavimo v vmesniku.



**Slika 2: Nastavljanje stopnje zahtevnosti v vmesniku**

Vir: Slovenščina na dlani

Stopnja zahtevnosti besedila določa najvišje možno število točk pri posamezni vaji/nalogi. Pri besedilu osnovne stopnje je vsaka pravilno rešena vaja vredna 10 točk, na srednji stopnji 20 točk in na zahtevni stopnji 30 točk. Tak način točkovanja ne velja za dve izjemi; to sta naloga urejanja v smiselno zaporedje in tvorjenje besedila.

Naloga urejanja v smiselno zaporedje, pri kateri mora uporabnik med seboj pomešane povedi razvrstiti v smiselno zaporedje, se je izkazala kot enostavna naloga na vseh stopnjah, zato je zmeraj vredna 10 točk. Tvorjenje besedila od učenca zahteva določeno stopnjo angažiranosti, znanja, spretnosti in domišljije, zato je naloga, ne glede na stopnjo zahtevnosti besedila, ovrednotena z višjim skupnim številom točk.

#### 4 Način točkovanja vaj in nalog v e-okolju *Slovenščina na dlani*

V projektni skupini si prizadevamo ustvariti čim bolj avtomatizirano e-okolje, ne pa tudi avtomatiziranih uporabnikov. Uporabnik besedilo obravnava s pomočjo raznolikih tipov nalog, zato se je že takoj pokazala potreba po delnem točkovanju. Pri načrtovanju načina točkovanja smo se držali vodila, da točkovanje ne zahteva večjih programerskih posegov v delovanje e-okolja.

Način točkovanja je enoznačen za naloge dopolnjevanja, izbirnega in alternativnega tipa. Uporabnik dobi 10, 20 ali 30 točk za pravilno rešitev in se premakne k naslednji nalogi.

Kompleksnejše naloge zahtevajo več pravih rešitev. Namen vaj in nalog je, da uporabnik:

- med množico besed izbere ključne besede, ki se nanašajo na besedilo,
- razvrsti povedi odlomka v smiselno zaporedje,
- poišče pare kohezivnih sredstev,
- med ponujenimi trditvami izbere več pravih/napačnih in
- tvori besedilo.

Te naloge točkujemo delno; to pomeni, da vsaka pravilna rešitev znotraj posamezne naloge prinese delež skupnega števila točk. Delno točkovanje je natančneje predstavljeno na že izpostavljenih nalogah: naloga razvrščanja v smiselno zaporedje in tvorjenje besedila.

Pri nalogi razvrščanja v pravilno zaporedje je možno skupno doseči 10 točk na vseh stopnjah zahtevnosti izhodiščnega besedila. Naloga je enotno oblikovana in vsebuje krajši del izhodiščnega besedila. Odlomek sestavlja pet vsebinsko povezanih povedi, ki se prikažejo v pomešanem vrstnem redu. Vsaka pravilno razvrščena poved se točkuje z dvema točkama. Razpon doseženih točk se giblje med 0 in 10. Na enak način so točkovani tudi drugi tipi nalog, ki zahtevajo več pravih rešitev.

Naloga je vzorčen primer, kako se lahko nek element e-okolja spreminja skozi proces nastanka. Preden smo se lotili točkovanja, nismo posvečali pretirane pozornosti obsegu izbranega odlomka. Šele s točkovanjem se je pokazala nujnost enotnega oblikovanja naloge.

Naloga za tvorjenje besedila je na voljo samo v učiteljskem uporabniškem okolju; uporabnik pri individualni uporabi ne more dostopati do nje, saj e-okolje ne omogoča strojnega pregleda izdelka. Uporabnik besedilo zapisuje v urejevalniku, ki omogoča ustrezno oblikovanje besedila iz besedilne skupine s stalno obliko (pritožba, novica, vabilo ipd.). Končni izdelek namesto sistema vrednoti učitelj na osnovi vnaprej pripravljene točkovnika s kriteriji. Učitelj besedilo pregleda, točkuje in v sistem ročno vnese doseženo število točk. Na tak način hkrati zmanjšamo možnost preslikave besedil s spleta.

## 5 Točke kot igrifikacijski element v e-okolju *Slovenščina na dlani*

V želji, da bi bilo e-okolje *Slovenščina na dlani* tako privlačno, da bi ga uporabniki uporabljali samoiniciativno, je opremljeno tudi z nekaterimi elementi igrifikacije. Ideja o tem, kako učence privabiti k delu z besedili, da bo reševanje obenem zanimivo in učinkovito, je prišla spontano z oblikovanjem točkovanja. Uporabnik z reševanjem vaj in nalog zbira točke in z njimi osvaja priponke.

Sprejet je bil predlog, da učencu pustimo avtonomijo pri izbiri besedila in ga pri tem ne omejujemo z besedilnimi skupinami ali stopnjami zahtevnosti. Kljub temu tak način potrebuje sistem za priznavanje doseženih točk, delo z besedili pa mora na posreden način zagotoviti pridobivanje znanja oz. vadenje. Tako smo določili najnižje število nalog pri posameznem besedilu, ki jih mora uporabnik opraviti, da se mu priznajo dosežene točke. Na osnovni ravni potrebuje 15 nalog, na srednji 20 in na zahtevni ravni 25 nalog. Ko reši določeno število nalog, sistem zabeleži število doseženih točk v skupni znesek. Uporabnik lahko nato nadaljuje z reševanjem, lahko pa se loti drugega besedila. Ko s skupnim številom točk doseže mejnik, osvoji priponko. Mejniki so v preizkusni fazi izdelave e-okolja postavljeni na 1500, 5000 in 10500 točk. Dobra plat postavljanja mejnikov na podlagi zbiranja točk je trajnost procesa. Po potrebi lahko dodajamo nove mejnike in njim pripadajoče priponke ter učno e-okolje dlje časa ohranjamo zanimivo.

Število točk za mejnike ni izbrano naključno, ampak je preračunano tako, da uporabnik, ne glede na izbiro stopnje zahtevnosti besedila, v reševanje vloži enak trud. Uporabnik, ki točke zbira samo z reševanjem nalog pri besedilih osnovne stopnje zahtevnosti, jih mora rešiti več. Na tak način pogosteje reši enake naloge, večkrat mora razbrati npr. kraj in čas nastanka besedila, in s tem vadi. Za učenca, ki želi mejnik doseči na zahtevni stopnji, predvidevamo, da se reševanja loteva z določenim predznanjem, torej ne potrebuje toliko vaje, ampak več pridobi z analizo izhodiščnega besedila. Čeprav se sreča z manj besedili, se mora vanje toliko bolj poglobiti.

## 6 Sklep

Teoretični pregled vloge točkovanja in igrifikacije v izobraževanju predstavlja temelj za oblikovanje točkovanja vaj in nalog na področju besedil v učnem e-okolju *Slovenščina na dlani*. Strokovnjaki, ki se ukvarjajo z igrifikacijo, poudarjajo pomen spodbujanja notranje motivacije, a smo se v projektni skupini za besedila odločili za uporabo preverjenega sistema točkovanja in nagrajevanja, pri čemer predpostavljamo uporabo e-okolja v šolskem sistemu in pričakujemo inovativne ideje učiteljev, ki bodo e-okolje približale konceptu t. i. smiselne igrifikacije.

Točkovanje igra pomembno vlogo, zato smo mu namenili veliko časa in pozornosti. Znotraj delovne skupine za področje besedil smo se na podlagi splošnih napotkov za oblikovanje točkovnikov odločili za delno točkovanje vaj in nalog, saj je sklop besedil v primerjavi s slovnico ali pravopisom sestavljen iz več kompleksnih tipov nalog. Uspelo nam je ustvariti sistem točkovanja, ki bo prinašal uporabno povratno informacijo učiteljem in uporabnikom ter omogočal avtomatizacijo učnega e-okolja. Dokončno oblikovan točkovnik za vrednotenje znanja uporabnikov smo razširili še na področje igrifikacije. Tako bo vztrajno pridobivanje točk poplačano z zanimivimi značkami in poglobljenim znanjem.

Silovit razvoj področja igrifikacije v zadnjem desetletju odpira nove možnosti za nadgradnjo e-okolja *Slovenščina na dlani*. Ostaja veliko prostora za izboljšave na področju dinamike (povezovanje vaj in nalog v celoto ali zgodbo, več prostora za sodelovanje in medosebne odnose), s katero lahko e-okolje naredimo učinkovitejše in ga še bolj približamo končnim uporabnikom.

## Literatura

- Andrej BERGANT, 2011: *Igrifikacija kot evolucija optimalne uporabniške izkušnje*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Valentin BUCIK, 2003: Kako natančno in objektivno je mogoče preverjati znanje materinščine? *Poučevanje materinščine – načrtovanje pouka ter preverjanje in ocenjevanje znanja: 3. mednarodni simpozij*. Ur. Milena Ivšek. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo. 119–128.
- Iulian FURDU, Cosmin TOMOZEI in Utku Köse, 2017: Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN* 8/2, 56–62. Dostop 28. 7. 2021 na <https://arxiv.org/abs/1708.09337>
- Biyun HUANG in Khe Foon HEW, 2015: *Do points, badges and leaderboard increase learning and activity: A quasi-experiment on the effects of gamification*. Proceedings of the 23rd International Conference on Computers in Education. Kitajska: Asia-Pacific Society for Computers in Education. 275–280.
- Igrifikacija: strokovna podlaga*. Maribor: Didakt.UM, 2020. Dostop 23. 7. 2021 na [https://didakt.um.si/oprojektu/projektneaktivnosti/Documents/Igrifikacija\\_januar2020\\_final.pdf](https://didakt.um.si/oprojektu/projektneaktivnosti/Documents/Igrifikacija_januar2020_final.pdf)
- Gabriela KIRYAKOVA, Nadezhda ANGELOVA in Lina YORDANOVA, 2014: Gamification in Education. *9th International Balkan Education and Science Conference*. Dostop 16. 7. 2021 na [https://www.researchgate.net/publication/320234774\\_GAMIFICATION\\_IN\\_EDUCATION](https://www.researchgate.net/publication/320234774_GAMIFICATION_IN_EDUCATION)
- Mihaela KOLETNIK in Alenka VALH LOPERT, 2019: Tipologija nalog v aktualnih e-okoljih za slovenščino v srednjih šolah. *Slovenščina na dlani* 2. Ur. Natalija Ulčnik. Maribor: Univerzitetna založba Univerze. 27–37. Dostop 16. 7. 2021 na <http://projekt.slo-na-dlani.si/sl/publikacije-gradiva/>
- Mira KRAJNC IVIČ in Ines VORŠIČ, 2019: Razvijanje funkcionalne pismenosti prek besedil zbirke BERTA. *Slovenščina na dlani* 2. Ur. Natalija Ulčnik. Maribor: Univerzitetna založba Univerze. 57–68. Dostop 19. 4. 2021 na <http://projekt.slo-na-dlani.si/sl/publikacije-gradiva/>
- Mira KRAJNC IVIČ in Ines VORŠIČ, 2021: Primeri nalog in vaj ob besedilni skupini novica zbirke P-BERTA. *Slovenščina na dlani* 3. Ur. Natalija Ulčnik. Maribor: Univerzitetna založba Univerze. 86–106. Dostop 19. 4. 2021 na <http://projekt.slo-na-dlani.si/sl/publikacije-gradiva/>
- Alenka KRAPEŽ in Vladislav RAJKOVIČ, 2005: Računalniško podprto preverjanje in ocenjevanje znanja. *Organizacija* 38/8, 417–424.
- Robert J. MARZANO in Tammy HEFLEBOWER, 2011: Grades That Show What Students Know. *Educational Leadership* 69/3, 34–39.
- Siti N. M. MOHAMAD, Nur S. S. SAZALI in Mohd A. M. SALEH, 2018: Gamification Approach in Education to Increase Learning Engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences* 4/1, 22–23. Dostop 16. 7. 2021 na <https://kkpublications.com/wp-content/uploads/2018/09/ijhss.4.10003-1.pdf>
- Napotki za pripravo preizkusov znanja v osnovni šoli*. Ljubljana: Državni izpitni center, 2005. Dostop 13. 5. 2021 na [https://www.ric.si/mma/Napotki\\_za\\_pripravo\\_preizkusov\\_NPZ\\_popravki\\_DK250106.pdf/2006070611534321/](https://www.ric.si/mma/Napotki_za_pripravo_preizkusov_NPZ_popravki_DK250106.pdf/2006070611534321/)
- Scott NICHOLSON, 2012: *A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification*. Games+Learning+Society 8.0. Dostop 16. 7. 2021 na <https://scottnicholson.com/pubs/endgamepreprint.pdf>
- Scott NICHOLSON, 2014: Exploring the endgame of gamification. *Rethinking Gamification*. Ur. Mathias Fuchs idr. Lüneburg: Centre for Digital Cultures. 289–303.
- Felix RACZKOWSKI, 2014: Making Points the Point: Towards a History of Ideas of Gamification. *Rethinking Gamification*. Ur. Mathias Fuchs idr. Lüneburg: Centre for Digital Cultures. 141–160.
- Simon SCHEIDER idr., 2015: *Score Design for Meaningful Gamification*. Prispevek na konferenci CHI'15. Dostop 16. 7. 2021 na [https://www.researchgate.net/publication/272676145\\_Score\\_design\\_for\\_meaningful\\_gamification](https://www.researchgate.net/publication/272676145_Score_design_for_meaningful_gamification)
- Polonca ŠEK MERTÜK, 2019: Predlogi učiteljev za obravnavo vsebin v e-okolju. *Slovenščina na dlani* 2. Ur. Natalija Ulčnik. Maribor: Univerzitetna založba Univerze. 9–14. Dostop 16. 7. 2021 na <http://projekt.slo-na-dlani.si/sl/publikacije-gradiva/>



- 
- Meng TAN in Khe Foon HEW, 2016: Incorporating meaningful gamification in a blended learning research methods class: Examining student learning, engagement, and affective outcomes. *Australasian Journal of Educational Technology* 32/5, 19–34.
- Lynette TAN YUEN LING, 2018: Meaningful gamification and students' motivation: A strategy for scaffolding reading material. *Online Learning* 22/2, 141–155.
- Darinka VERDONIK idr., 2020: Uporaba jezikovnotehnoloških virov in postopkov pri razvoju učnega e-okolja Slovenščina na dlani. *Jezikovne tehnologije in digitalna humanistika (Zbornik konference: 24.–25. september 2020, Ljubljana, Slovenija)*. 101–108. Dostop 22. 5. 2021 na [http://nl.ijs.si/jtdh20/pdf/JT-DH\\_2020\\_Verdonik-et-al\\_Uporaba-jezikovnotehnoloskihvirov-in-postopkov-pri-razvoju-ucnega-e-okolja-Slovenscina-na-dlani.pdf](http://nl.ijs.si/jtdh20/pdf/JT-DH_2020_Verdonik-et-al_Uporaba-jezikovnotehnoloskihvirov-in-postopkov-pri-razvoju-ucnega-e-okolja-Slovenscina-na-dlani.pdf)

