**Uporaba igrifikacije pri študentih s posebnimi potrebami**

Tudi študentom s posebnimi potrebami so blizu elementi iger (npr. sistem napredovanja in zbiranja virtualnih dobrin v računalniških igrah), zato lahko igrifikacija tudi zanje predstavlja zanimiv pristop k poučevanju in pridobivanju znanja.

Izzivi pri samostojnem delu

Študenti s posebnimi potrebami se pri uporabi igrifikacije najpogosteje soočajo z izzivi zaradi nedostopnosti samih elementov igre ali uporabljenih IKT-orodij, izzive pa lahko predstavljajo tudi časovna omejenost, prezahtevnost nalog itd.

Težave z dostopnostjo elementov igre pri slepih in slabovidnih so:

* odsotnost alternativnih opisov slik,
* prezahtevna in nedosledna navigacija (npr. odpiranje v novem oknu brez opozorila, nejasne oznake navigacijskih elementov, kompleksnost navigacije in »vrtenje v krogih«),
* odsotnost zvočnih opisov večpredstavnostnih gradiv (multimedija),
* onemogočeno upravljanje s tipkovnico,
* neprimerne barvne kombinacije ali nezadosten kontrast.

Težave z dostopnostjo elementov iger pri gluhih in naglušnih:

* zvočni posnetek brez prepisa oziroma podnapisov,
* odsotnost napisov ali prepisov večpredstavnostnih gradiv, onemogočeno nastavljanje zvoka (npr. glasnost),
* prezahtevna navigacija,
* prezapletena navodila in vsebina (npr. ciljno sporočilo, izraženo v znakovnem jeziku, lahko s seboj potegne možnost »zmešnjave v prevodu«).

Gibalno ovirani s težavami z gibljivostjo zgornjih okončin lahko imajo težave zaradi:

* premajhnih območij, ki bi jih morali klikniti, in onemogočenega upravljanja s tipkovnico,
* časovnih omejitev.

Težave študentov s specifičnimi učnimi težavami:

* časovne omejitve,
* uporaba prezapletenega jezika,
* prezapletena ali preobsežna vsebina,
* nestrukturirana vsebina.

Če so elementi igre za študenta s posebnimi potrebami nedostopni, jih ta ne more pravilno ali jih sploh ne more uporabljati in tako doseči zastavljenega rezultata oziroma rešitve.

**Svetujemo, da s posameznim študentom s posebnimi potrebami preverite dostopnost elementov igrifikacije, ki jih nameravate uporabiti.**

Priporočila za gradiva

Priporočamo, da pripravite pisna navodila in opis vsebine elementov igrifikacije, saj se bodo tako vsi študenti lažje in temeljiteje seznanili z nalogami. V tem primeru priporočamo, da jih pripravite v MS Word programu, saj si lahko študenti s posebnimi potrebami v tem programu najlažje prilagodijo vsebino glede na svoje potrebe. Navodila in opisi naj ne bodo predolgi in prezapleteni.

V primeru uporabe elementov igrifikacije, ki temeljijo na iskanju skritih vsebin (t. i. iskanje skritega zaklada, iskanje »velikonočnega jajca«), še posebej premislite o vključenih študentih z okvarami vida, študentov s specifičnimi učnimi težavami ipd. Napačno zasnovana aktivnost lahko predstavlja nepremostljivo oviro. Pozorni bodite tudi na dostopnost povratnih informacij (npr. dostopno zasnovane oznake, ki sporočajo doseženo stopnjo v aktivnosti), saj bodo študenti le tako lahko napredovali skozi zastavljeno aktivnost.

Izzivi v predavalnici in priporočila

Če boste igrifikacijo izvajali v predavalnici, bodite pozorni, da bodo imeli študenti s posebnimi potrebami dovolj časa, da si preberejo vsa navodila in se seznanijo z orodji, ki jih bodo uporabljali. Nekaterim študentom lahko vpeljava novih tehnologij namreč povzroča velik stres, zato priporočamo, da navodila in orodja predstavite vnaprej, da se lahko študenti s posebnimi potrebami z njimi seznanijo pred samo uporabo v predavalnici ter preverijo njihovo dostopnost in uporabnost.

Za reševanje izzivov in nalog predvidite dovolj časa, da študenti s posebnimi potrebami ne bodo po nepotrebnem v stresu. Če pri elementih igrifikacije, ki vključujejo tekmovalnost in primerjavo z vrstniki, opazite, da študent s posebnimi potrebami nikakor ne ujame sovrstnikov, razmislite, ali mu lahko na kakšen način pomagate. V skrajnem primeru razmislite o spremembi elementov igrifikacije (npr. brez prikaza lestvice najuspešnejših), saj namen pristopa nikakor ni v nižanju samopodobe sodelujočih.