

Martin Čolja

Računalne igre kao potpora pri usvajanju znanja

Zadatak

Istražiti novu ulogu studentskih radova, nove načine na koje se mogu izrađivati i nove načina na koje se mogu diseminirati.

Dnevnik rada	Bibliografija	Umna mapa
------------------------------	-------------------------------	---------------------------

Plan rada

1. Zamisliti ključne riječi koje opisuju zadanu temu.
2. Pretražiti on-line baze CC i SCI u potrazi za radovima na zadanu temu.
3. S obzirom na pronađeno redefinirati ključne riječi te ponoviti pretraživanje.
4. Napraviti Zotero grupu.
5. Sve radove unijeti u Zotero.
6. Čitati sažetke radova, grupirati i označiti radove (tagirati) te odrediti prioritet čitanja.
7. Napraviti umnu mapu (mind42.com) s pregledom pročitanoog i referencama na radove.
8. Relevantne radove posebno grupirati i označiti u Zotero. Komentirati sve relevantne radove.
9. Napraviti kratku prezentaciju saznanja i spoznaja.
10. Predložiti područja i teme istraživanja.

Rezultat

U bibliografiju su uvršteni svi radovi koji bi se mogli na bilo koji način povezati s temom rada. Radovi su podijeljeni na one koji su korisni za istraživanje teme i one druge. Radovi su komentirani i označeni:

- teorijski radovi
- nove metode, koncepti, pristupi
- alati
- rezultati istraživanja

Zaključak

Uočena su dva trenda:

- prvi trend je usmjeren na
- drugi trend je usmjeren na

te tri smjera istraživanja:

- prvi smjer istraživanja bavi se

- drugi smjer istraživanja pokušava ...
- treći smjer istraživanja je napušten radi ...

Dosadašnji rezultati istraživanja su pokazali da

U budućnosti se očekuje ...

Prijedlog za daljnje istraživanje

Moguće je istraživati:

- kako da se ...
- jesu li korisni
- na koji način

From:

<http://studentski-izvjestaji.zesoi.fer.hr/> - **Studentski izvještaji**

Permanent link:

http://studentski-izvjestaji.zesoi.fer.hr/doku.php?id=studenti:martin_colja:mc_start



Last update: **2023/06/19 18:21**